



RIVIERE DE SANG

Une aventure pour Advanced Hero Quest par Carl SARGENT

Parution initiale dans le White Dwarf anglais n° 159

Traduit et adapté pour Warhammer Quest par FANRAX le Nécromancien

Après la mort de son oncle, le Conte Rutger, Johannes von Bleistift a hérité du titre de son oncle et de la demeure familiale, le manoir d'Alptraum, un bâtiment antique plein de coins et de recoins à la lisière de la forêt des Ombres. Depuis l'inhumation du vieux conte dans la crypte située dans les profondeurs du sous-sol du manoir, son neveu a été de plus en plus hanté par des cauchemars, et dans les dernières heures de la nuit, des bruits horribles font écho dans les salles du manoir... Désespéré pour mettre un terme à ses nuits tourmentées, Johannes engage un groupe d'aventuriers pour explorer les caves et les catacombes sous la maison.

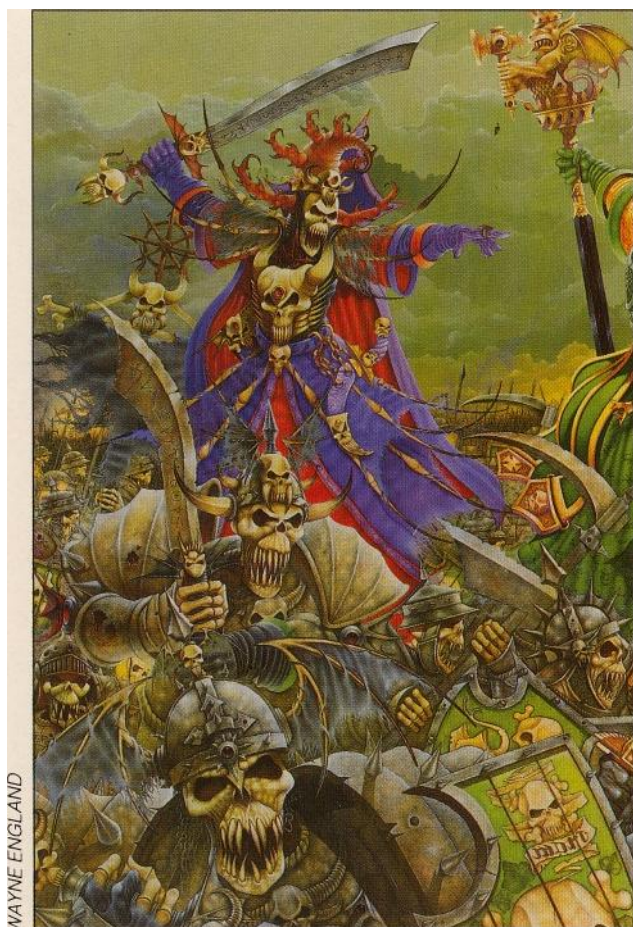
C'est une quête pour quatre héros au minimum, assez expérimentés, qui devraient avoir accompli au moins deux ou trois quêtes épiques (telle que Mort sous Karak Azgal) avant qu'ils entreprennent celle-ci.

Guide du Maître de Jeu

Le jeune conte Johannes n'est pas entièrement honnête avec les héros qu'il engage pour étudier les bruits étranges venant du sous-sol du manoir d'Alptraum. Tant il est vrai que le conte Rutger von Bleistift est bien mort, mais en fait c'est un puissant vampire. En raison de sa noblesse et de sa puissance, boire le sang des mortels ordinaires n'est pas assez bon pour le soutenir. Pour maintenir sa puissance ténébreuse, il a besoin du sang de personnes exceptionnelles comme nos héros. Johannes s'occupe de son oncle, car il souhaite devenir lui-même un vampire, et espère que le vieux conte un jour lui donnera le baiser de sang en échange de ses services. Dans ce but déplorable, il a leurré les héros au manoir d'Alptraum, et il projette de les emprisonner dans le dédale des caves et des catacombes, ainsi son oncle pourra attaquer à loisirs.

Le vieux conte n'est pas sans protection, dans les souterrains de son royaume d'obscurité, rôdent des horreurs mortes-vivantes. Tandis qu'il était encore vivant il a employé un serrurier et un voleur particulièrement brillants pour mettre des pièges sur la plupart des portes des caves et des catacombes. Les héros devront affronter ces derniers aussi bien que les serviteurs morts du vampire.

Il y a deux niveaux de catacombes au-dessous du manoir et les héros se trouveront emprisonnés dans les passages ténébreux dès qu'ils y entreront.



Ils devront désespérément trouver une sortie des caves, mais la seule manière de s'échapper est de tuer ou de neutraliser le conte Rutger. Heureusement pour eux, il y a un sanctuaire au niveau supérieur des catacombes qui a été consacré par un évêque de Morr, Dieu des Morts. Les héros peuvent se reposer et regagner des points de vie ici, sans être attaqué par le conte Rutger (qui ne peut pas entrer dans la salle). S'ils trouvent ce tombeau (pièce J), ils ont une chance de mener à bien cette quête. S'ils ne le trouvent pas, ils vont finir en tant que donateurs de sang involontaires. Cette quête contient un monstre aux caractéristiques spéciales et quelques nouvelles règles. Le MJ doit être au courant du conte Rutger le vampire, en particulier. Ce monstre a été conçu pour fâcher les héros et pour qu'ils aient un peu de fil à retordre pour le détruire !

MONSTRES SPÉCIAUX

SVEN WIDERLICH, CHAMPION VAMPIRES

Sven a servi son maître pendant plus de cent années, dans la vie et dans la mort. Il a une armure magique, des armes et quelques sorts de magie diverse, qui pourraient être utiles aux héros s'ils peuvent les obtenir. Sven garde les catacombes du niveau supérieurs, observant les intrus entrés dans le



Tombeau.

CONTE RUTGER VON BLEISTIFT, VAMPIRE

Les vampires sont parmi plus redoutés de tous les monstres de Warhammer Quest. Ils ont énormément de puissances et des attaques spéciales, et le MJ devra s'assurer qu'il maîtrise bien les règles de ces personnages avant de jouer cette aventure. Embuscade magie, vol, sorts ténébreux, résistance magique, hypnose, aptitude de vampire : Le vampire a chacune de ces caractéristiques, le rendant incroyablement dangereux ! Ces règles s'appliquent selon les règles du bestiaire du livre de règles avancées de Warhammer Quest.

Hypnotise : Le conte Von Bleistift peut hypnotiser n'importe quel guerrier ennemi dans la même section que lui, à chaque tour de combat. Tout qu'il doit faire est de regarder fixement ce guerrier avec le regard de ses yeux rouges sanguinolents, et la cible doit faire un test réussi de terreur, autrement il sera paralysé par la terreur pour ce tour de combat, incapable de faire autre chose que se défendre faiblement. Si le vampire est engagé dans un combat de corps à corps avec le guerrier qu'il a hypnotisé, il gagne +2 sur tous les jets lancés contre sa cible.

Sorts : Le Conte Von Bleistift peut employer les sorts ténébreux suivants; "L'aérolithe", "Chair écorchée" et "Renforcer les Morts-vivants". Les détails de chacun de ces sorts peuvent être trouvés à la prochaine page.

Deux attaques : Un vampire peut attaquer deux fois dans chaque tour de combat, une morsure avec ses crocs et une attaque de griffe. Si le vampire inflige des dommages avec ses crocs, la victime subit un drain de force. En plus de n'importe quelle blessure provoquée par la morsure, la victime est engourdie et refroidie et doit soustraire 1 de ses points courants de force. Les points de force perdus sont seulement regagnés à la fin de l'expédition, mais dans cette aventure ils peuvent être regagnés dans le Sanctuaire de Morr dans le donjon.

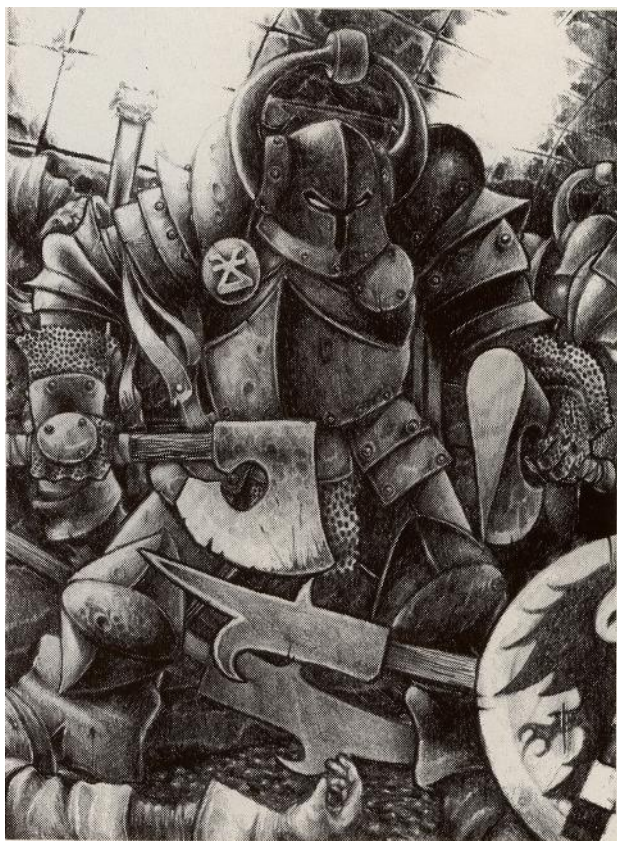
Points de Sang : C'est une règle unique qui s'applique seulement au conte Von Bleistift. Le conte est un vampire très, très vieux, beaucoup plus puissant, qu'un vampire ordinaire.

Dans le sanctuaire de ses propres catacombes, il peut puiser dans les antiques réserves de puissance. Pour représenter ceci, le conte a un certain nombre de points de sang qu'il peut dépenser en actions spéciales selon le tableau suivant; (seulement 1 action spéciale par tour d'exploration ou de combat) :

L'Action du Conte	Coût en point de Sang
Se déplacer au double de son taux normal pour un tour	1
Annule les effets des coups au corps à corps ou par arme de jet, qui l'ont touché pendant un tour de combat	1
Annule les effets de tous les sorts contre lui pendant un tour de combat	1
Réactiver n'importe quel piège magique, n'importe où dans le donjon entier, que les héros sont parvenus à désarmer.	1
Se déplacer par téléportation dans n'importe quel endroit du donjon..	2

Le déplacement par téléportation doit être conduit soigneusement pendant cette aventure, et des conseils sont donnés au MJ sur la façon de tirer le meilleur parti pour cette manœuvre.

Le conte commence l'aventure avec 6 points de sang (vous pouvez employer n'importe quels pions pour les figurer). Il peut augmenter ce nombre en mordant avec succès un héros. Chaque fois que il fait ceci, ajouter 1 point de sang à son total, mais il ne peut jamais excéder un total de 8 points de sang à tout moment (il est gavé de sang et repu d'énergies magiques). Le conte toujours gardera au moins 2 points de sang comme "banque de sang" de base, pour lui permettre de se défendre contre les armes dangereuses et les sorts. S'il est réduit à zéro point de sang, il se transforme en nuage de brume qui flotte vers son grand catafalque le nuage se déplace de 6 cases par tour et peut passer sous les portes fermées. Dans son catafalque, son corps se reforme de la brume, mais le conte est alors faible et peut être massacré, à l'aide des outils que les héros trouveront dans le Sanctuaire de Morr pour le détruire. S'ils ne les ont pas, au moins la salle du catafalque contient une sortie du donjon, ainsi ils peuvent s'échapper.



Le conte pourrait se transformer en chauve-souris, rat ou loup s'il le souhaitait, mais franchement il a sa dignité, ainsi il ne transforme pas. C'est une créature rusée et puissante, il est insensible à plusieurs des choses que les vampires sont censés craindre, comme l'ail et les miroirs. Les héros peuvent tout découvrir à ce sujet dans l'étude du conte (endroit M).

NOUVEAUX MONSTRES

Les héros rencontreront quatre nouveaux types de monstre dans le donjon du conte : Rats géants, chauve-souris géantes vampire, loups, et un nouveau type de goule. Vous trouverez, à la fin de cette aventure, des pions de monstre en couleur de certaines de ces nouvelles créatures, que vous pouvez découper et coller pour les utiliser dans le jeu si vous n'avez pas les figurines correspondantes. Vous trouverez également des pions de sarcophage et un pion de statue qui peuvent être employés de la même manière. Citadel fait des figurines en métal de toutes ces créatures. Des tableaux de référence de monstre sont donnés à la fin de cette aventure.

La goule à cette aventure prend une forme légèrement différente de la goule normale. Les goules du manoir de Bleistift attrapent leurs victimes avec leurs serres toxiques, sales et couvertes de croûtes qui infligent des blessures supplémentaires. Ce sont également des monstres provoquant la peur et, si une seule n'est pas trop dangereuse, en groupe, elles peuvent être une menace pour n'importe quel groupe de héros. Vous trouverez leurs caractéristiques dans le tableau de référence des monstres.

La chauve-souris géante vampire a une attaque de succion de sang spéciale. Si la chauve-souris touche, elle inflige des dommages critiques, elle ne relancera pas les dés pour toucher si elle a d'autres attaques, elle touche

automatiquement, mais les dés de dommages sont lancés normalement. Le jet de dommages à partir de la deuxième attaque infligera automatiquement au moins une blessure, indépendamment des dés lancés, parce qu'elle a plongé ses crocs jaunis dans le cou de sa victime et le vide de son sang. Une fois qu'elle a mordu, elle s'accroche au personnage jusqu'à ce qu'elle soit tuée. Toutes les attaques sur une chauve-souris vampire qui s'accroche à un personnage de cette façon sont faites avec une pénalité -3 pour toucher, car il est très difficile de frapper la chauve-souris plutôt que la victime à laquelle elle s'accroche. N'importe quelle maladresse commise par quelqu'un frappant une chauve-souris vampire (un 1 ou 2 sur le jet pour toucher) infligera automatiquement les dommages sur le personnage qui subit la prise de sang du monstre.

SORTS DU CONTE VON BLEISTIFT

AÉROLITHE

Une boule du feu noir avec les flammes jaunes et bleues léchant les bords dévale de la main du lanceur vers la cible choisie. Placer un gabarit d'explosion n'importe où à moins de 8 cases du lanceur, suivant sa ligne de vue. Tous les personnages (des amis ou des ennemis) qui sont au moins partiellement sous le gabarit d'explosion sont automatiquement touchés. L'explosion cause 5 dés de dommages pour chaque victime touchée; sans aucune déductions.

CHAIR ECORCHÉE

Le conte lance un petit poignard sur un guerrier dans sa ligne de vue. La cible perd immédiatement 1 point de vie pendant que sa chair commence à se boursoufler, et la peau commence à se décoller de son corps. La cible perd également 1 point de force. À chaque tour de combat la victime devra faire un test de volonté. Si le test échoue, un autre point de vie est perdu de la même manière et la force courante est également réduite de 1 point.

Si les points de vie ou la force sont réduits à zéro, la cible est immédiatement tuée. Si le test de volonté est réussi, la cible ne souffre plus de pertes de point de vie ou de force, mais les pertes qu'elle a subies précédemment ne sont pas remplacées. La douleur de la chair écorchée est si forte, qu'un magicien affecté par elle ne peut pas lancer de sort jusqu'à ce qu'il fasse un test de volonté pour mettre fin aux effets du sort.

RENFORCER LES MORTS-VIVANTS

Le conte jette de la poussière de sa tombe en l'air et chuchote une incantation. Cela fait, un gémissement sinistre monte dans la pièce où se trouve le conte. Toutes les créatures mortes-vivantes (y compris, le conte) gagnent 1 point de force et d'endurance, et un dé supplémentaire de dommages. L'effet dure un tour de combat. Au tour de combat suivant, le conte doit faire à un test de volonté. S'il réussit le test, l'effet du sort est maintenu et ainsi de suite à chaque tour. Si le test de volonté échoue, l'effet du sort est immédiatement terminé.



NOUVEAUX HASARDS ET PIÈGES

Les catacombes du conte sont protégées par des portes qui sont verrouillées et piégées.

Portes Verrouillées : Les portes verrouillées doivent être obligatoirement ouvertes par les Héros sur un résultat de 4+ sur 1D6 (additionner 1 aux résultats si c'est un nain qui tente d'ouvrir la porte.) Plusieurs des portes verrouillées dans ce donjon peuvent également être ouvertes par la clef du squelette trouvée dans l'endroit G. Une porte verrouillée ne peut pas être ouverte simplement ou facilement forcé, un héros peut l'enfoncer d'un coup d'épaulé. Ceci fonctionne automatiquement, mais le héros doit faire un test d'endurance ou il subira la perte d'un point de vie (ces portes sont très dures !).

Portes piégées :

Plusieurs des portes sont piégées. Les pièges sont indiqués dans les sections de descriptions des pièces. Vous pouvez employer les pièges des règles avancées de Warhammer Quest. Si vous jouez avec un MJ, employer le tableau ci-dessous pour placer des pièges sur les portes.

TABLEAU DES PORTES PIEGEES			
D12	Type de piège	Repérer le piège	Désarmer le piège
1 – 2	Poignée de feu	Aucun	Aucun
3	Courant d'air	8	11
4 – 5	Porte des limbes	9	8
6	Cage	6	7
7	Alarme	6	8
8	Eboulement!	9	10
9	Bombe	8	11
10	Dard empoisonné	9	9
11	Faux	10	9
12	Jets d'acide	Aucun	Aucun

Poignées de feu:

La porte a une endurance de 7 et 3 points de vie. Elle attaque en crachant un jet de flamme par la poignée en fer aux personnages jusqu'à 8 cases de distance (touche sur 4+.) Chaque coup de poignée de porte inflige 3 dés de dommages. Quand les points de vie de la porte sont réduits à zéro, elle ne peut plus mettre le feu à la poignée de cette manière.

Courant d'air:

Quand la porte est ouverte, elle se referme immédiatement dans le visage du personnage qui l'a ouverte, causant 3 dés de dommages. La seule manière de maintenir la porte ouverte est de la coincer avec une cale de fer, un poignard, un couteau, ou une plus grande arme pointue, et ceci doit être mis en place dès que la porte sera ouverte.

Porte des limbes :

La porte déplace immédiatement les guerriers passant par elle dans les limbes. Ils y restent 1D3 tours. Les guerriers sont indemnes dans les limbes, mais ils sont enlevés du jeu pendant ce temps. Quand ils réapparaissent, le MJ peut les placer n'importe où, à moins de 3 cases de la porte, de l'autre côté où ils étaient précédemment.

Cage:

Quand la porte est ouverte, une cage de métal tombe du plafond et isole tous les guerriers dans les 4 cases devant la porte. Des dards pointus en métal dépassent à l'intérieur de la cage vers ceux qui sont emprisonnés à l'intérieur. On permet aux guerriers un test de volonté pour esquiver les dards. S'ils réussissent le test, ils ne subissent aucun dommage, mais s'ils échouent, ils subissent 3D6 dommages. Pour chaque personnage emprisonné dans la cage, il y a une pénalité de +2 aux tests de volonté, car il y a moins de place pour esquiver. Ainsi s'il y a deux personnes emprisonnées dans la cage, elles ont une pénalité +2 tandis que trois personnes en ont une de +4, et ainsi de suite. Les barreaux de la cage peuvent être tordus si un guerrier fait un test de force avec une pénalité +2. Seulement un guerrier peut s'échapper par le trou à chaque tour, mais plus d'un espace peut être fait entre les barreaux naturellement.

Alarme :

La porte fait retentir bruit perçant quand elle s'ouvre. Le MJ devra immédiatement placer un groupe de monstres errants n'importe où dans la ligne de vue des guerriers, aussi loin que possible. Ils se précipitent pour attaquer les guerriers. S'il y a des monstres à l'intérieur d'une salle derrière la porte, ces monstres errants supplémentaires n'apparaîtront pas à l'intérieur de la salle (les faire dévaler d'un passage pour cerner les guerriers !).

Eboulement:

Un énorme bloc de pierre tombe du plafond sur le guerrier qui a déclenché le piège. Lancez 1D6 sur le tableau suivant:

TABLEAU EBOULEMENT	
1 à 3	Un énorme bloc de pierre s'écrase sur votre guerrier, le piégeant et lui infligeant 5D6 blessures.
4 à 6	Le guerrier évite de justesse l'énorme bloc qui vient de tomber du plafond. Le piège n'a pas d'effet.

La seule façon de dégager un guerrier piégé par un bloc est de déplacer ce bloc. Lancez 1D6 pour chaque guerrier non piégé au début de chaque tour, ajoutant leurs Forces au résultat total. Si le total atteint 20 ou plus, ils parviennent à déplacer le bloc et à libérer leur compagnon.

Bombe:

Il se produit une violente explosion et la pièce se remplit de flammes et de fumée. Chaque figurine sur cette section subit 1D6 blessures, sans modificateur d'Endurance ou d'armure

Dard empoisonnée:

Le guerrier qui a déclenché le piège reçoit dans son bras une fléchette empoisonnée. Il perd 1D6 points de vie, compte tenu du modificateur d'armure.

Une fois déterminés les dommages de la flèche, si le guerrier a été blessé, lancez un autre D6. Sur un résultat de 1 à 3, le poison s'est infiltré dans tout le système du guerrier, réduisant sa Force de -1 pour le reste de l'aventure, ou jusqu'à ce qu'il boive une potion de soin.

Sur un résultat de 4 à 6, le poison est sans effet.

Faux:

Quand il est déclenché par un guerrier, il affecte de 2D6 blessures tous les guerriers présent dans la pièce, car de nombreuses faux jaillissent des murs et du sol.

Jets d'acide :

Quand la porte est ouverte, un jet d'acide corrosif gicle d'un compartiment secret dissimulé dans la porte. N'importe quel personnage se tenant sur une case à côté de la porte doit faire un test d'initiative avec une pénalité de +2. Si le test échoue, il ne parvient pas à esquiver l'acide, et subit 5D6 de dommages. Si une partie quelconque de l'équipement de ce personnage est faite de métal, elle peut également être affectée. Le MJ lance 1D6 : 1 à 4, l'armure est affectée ; 5, l'arme de main est affectée ; 6, le bouclier est affecté.

L'armure perd 1 point d'endurance; le bouclier est ruiné et une arme de main perd 1D6 de dommages. Ceci s'applique

seulement aux équipements faits de métal - ainsi l'armure de plate est affectée mais l'armure en cuir ne l'est pas. Toutes les armes comportent assez de métal pour être endommagées (n'écoutez pas d'aucun joueur qui prétend que son nain porte une hache en pierre !)

MONSTRES ERRANTS

À certains endroits du donjon, les héros peuvent rencontrer des monstres errants. Ces endroits sont indiqués sur les cartes. Le MJ devra lancer 1D12 dès que n'importe quel héros aura une ligne de vue de l'endroit où les monstres errants peuvent apparaître. Si le résultat du D12 est 7+, alors il y aura une rencontre avec les monstres errants. Consulter la table des monstres errants ci-dessous. Les monstres errants ne donnent pas lieu à trouver n'importe quelle forme de trésor.

TABLEAU DES MONSTRES ERRANTS	
D12	Monstres errants
1-2	2 Rats Géants
3-4	2 Zombis
5-6	2 Chauves-souris Géantes
7	1 Squelette & 1 Zombi
8	3 Zombis
9	2 Squelettes
10	4 Rats Géants
11	1 Squelette & 3 Zombis
12	3 Goules

INFORMATIONS POUR LES JOUEURS

Lire ce qui suit aux joueurs quand vous êtes prêt à commencer cette quête.

Vous vous asseyez dans une taverne attendant pour être servi quand un petit homme maigrichon à face de rat trotte jusqu'à vous et vous remet une note. Vous la donnez au magicien, puisqu'il est bien meilleur pour lire que n'importe quel membre de la bande. Tripotant sa barbe pensivement, le magicien donne lecture du message :



Mes bons amis,

J'ai besoin de l'aide de dignes aventuriers tels que vous. Mon nom est Johannes von Bleistift, un jeune noble qui vient juste d'hériter du manoir de Bleistift après le décès de mon oncle. Le manoir est grand, avec les caves et des couloirs étendus dans son sous-sol, et depuis que j'y réside j'entends des bruits étranges la nuit; cris, gémissements et le bruit de quelque chose qui est traînée le long de la pierre. Mon chien, Snalter, un Estalien féroce, se terre dans un coin de la pièce tremblant, les poils hérissés, geignant pitoyablement. Hélas, je n'ose pas affronter les mystères des caves ; Je n'ai aucune carte pour me guider, et comme dans ma jeunesse je n'ai appris que les belles lettres et ai étudié la loi, je n'ai pas les qualifications des guerriers ou des magiciens. J'offre de vous payer 50 pièces d'or chacun si vous étudiez ce mystère, tracer le plan des caves, et éliminez tous les dangers. Veuillez ne pas tarder. J'ai vraiment besoin de votre aide.

Votre dévoué,

Johannes von Bleistift'

Vous considérez ceci et regardez autour de vous, cherchant le messenger maigrichon, mais il est déjà parti furtivement. Quand vous demandez à l'aubergiste la direction du manoir de Bleistift, il vous regarde étrangement, et murmure quelques mots de prière dans un souffle. Comme s'il lui tardait d'être débarrassé de vous, il vous conduit dehors et vous montre le haut de la colline vers le nord, en vous indiquant la route à suivre...

Vous atteignez le manoir au crépuscule. C'est une longue et basse maison, construite en pierre locale, ses murs sont couverts de mousse et de lierre. Les fenêtres obscures reflètent les nuages qui roulent à travers le ciel du soir d'une façon curieuse. Bien que l'endroit semble être inhabité, la porte est ouverte dès que vous frappez. Johannes von Bleistift vous invite dans la grande salle fraîche et vous offre un verre de xérès sec tandis qu'il vous explique la situation. C'est un jeune homme pâle et distingué, qui semble tout à fait effrayé de ce qui peut être trouvé au-dessous du manoir. Il prétend avoir étudié à Marienburg pendant les cinq dernières années, et ne sait rien au sujet de l'histoire de la maison ou de la disposition des caves au-dessous d'elle. Il vous emmène dans une vieille pièce froide et délabrée, et vous montre une grande trappe en bois qui s'ouvre avec un anneau massif de fer. La trappe, s'ouvre sur une volée de marches en pierre qui aboutit directement dans les caves. Tout ce qu'il faut est une forte traction d'un nain ou d'un guerrier, et une aventure mystérieuse commence... "

Johannes vous verse 25 pièces d'or d'avance à chacun, vous pouvez aller de nouveau au village pour les boire ou acheter de l'équipement avec cet argent. Maintenant vous vous dirigez vers les caves...

CAVES DU NIVEAU SUPÉRIEUR

COULOIR A : L'ENTRÉE

Quand tous les héros sont au-delà des deux premières cases de cette première section, il y a un énorme éboulement derrière eux et ils se tournent pour voir les blocs en pierre massifs tomber du plafond bloquant complètement la sortie ! Il n'y a absolument aucun moyen de dégager l'escalier par lequel ils sont entrés. Ils sont maintenant emprisonnés, et doivent trouver une autre sortie. Un rire désincarné et de mauvais présage retenti en bas du passage au loin...

PIECE B : CAVE A CHARBON

Cette pièce a été par le passé employée pour stocker le charbon et le bois de chauffage. Il y a toujours une atmosphère chargée de poussière et de suie et vous devrez appliquer une pénalité -2 à tous les jets pour toucher lorsque vous utilisez une arme à feu dans cette salle. Les 6 squelettes présents dans la cave n'ont aucun trésor.

COULOIR C : CUL-DE-SAC

Il y a un piège explosion dans chacune des deux cases d'extrémité de cette section.

PIECE D : ENTREPOT

Cette pièce a une porte piégée qui est également fermée à clef. Le piège de la porte est un piège "courant d'air", qui sera activé dès que la porte sera ouverte. À l'intérieur de la salle, les héros pourront voir des sacs, des barils putréfiés, de grandes urnes cassées et des déchets semblables.

Si les héros éliminent les 5 zombis, ils peuvent fouiller les déchets.

Si un ou plusieurs guerriers entreprennent de fouiller les débris, un rat géant saute et mord celui qui fouille (si plus d'un héros fouille, détermine qui est mordu aléatoirement.) Le rat géant inflige une blessure automatiquement en raison de la surprise, puis combat normalement. Quand les héros se débarrassent du rat géant ils peuvent trouver une corde de 10 pieds de long et 10 pointes de fer cachées dans les déchets.

COULOIR E : PASSAGE PIVOTANT

Quand au moins deux héros se tiennent dans cette section de couloir, la section entière bascule. Elle est articulée le long de son côté nord, et son côté du sud tombe simplement vers le bas de sorte que la section de couloir devienne un mur lisse et vertical! Tous les héros se tenant dans le couloir basculent dans la pièce F (voir ci-dessous) et subissent une blessure automatiquement. La section de couloir remonte et reprend sa place au-dessus des héros. Ceux qui sont tombés seront emprisonnés dans la pièce F. Ceux qui sont restés en haut peuvent toujours descendre en marchant sur cette section de couloir et en déclenchant le mécanisme volontairement, ils peuvent planter quelques pointes de fer (5 par guerrier à planter correctement) et attacher une corde autour de leurs tailles (10 pieds de corde par héros.) S'ils font ceci, et puis un pas sur la section de couloir, ils pourront descendre, mais la corde les empêchera de tomber dans la pièce F et ils ne subiront pas de blessure. Cela prend un tour aux guerriers pour planter les pointes dans le plancher et attacher une corde autour de la taille d'un guerrier.

PIECE F : LE TOMBEAU DE LA MOMIE

Placer le côté long de la pièce près de la section de couloir qui bascule. Les 3 squelettes, les 3 goules et la momie attaquent férocement ils se déplacent et attaquent en premier contre les guerriers qui sont tombés dans cette salle. Les guerriers tombent dans les cases directement au-dessus de celles du couloir E, qui est directement au-dessus de la partie nord de cette pièce comme indiqué sur le plan. La momie porte une amulette magique de fer.

Le tombeau de la momie est recouvert d'une épaisse couche de champignons moisissés, et n'importe quel héros ouvrant le tombeau pour voir à l'intérieur s'il y a un trésor est automatiquement affecté les spores de champignon, lancez 1D6 et consulter le tableau suivant. À l'intérieur du tombeau, les héros trouveront un sac avec 150 pièces d'or, un carquois avec 12 flèches, et une lance magique qui inflige 1D6 blessures supplémentaires sur un coup réussi.

CHAMPIGNONS MOISIS

1D6 Résultat

1 - 2 *Poison mortel*: le héros doit dépenser un point de destinée ou boire une potion de guérison ou mourir.

3 - 4 *Somnifère*: le héros s'endort, il reste KO pendant 1D6 tours.

5 - 6 *Boutons*: la peau du héros se couvre de boutons rouges, verts et jaunes. Pas d'autre effet.

PIECE G : TOMBEAUX DES SERVITEURS

Cette pièce contient 6 squelettes et 6 goules, errant dans la vieille salle autour des cercueils de pierre (les cercueils sont encore scellés, bien que). Les deux portes de cette pièce sont piégées par poignée de feu. Dès qu'une porte de cette pièce sera ouverte, l'autre porte s'ouvrira automatiquement et les monstres sortiront pour combattre à moins qu'il y ait des guerriers en place pour bloquer les deux portes.

Tous les cercueils sont scellés, et chacun est piégé (déterminer les pièges aléatoirement à l'aide des règles avancées de Warhammer Quest.) Le premier cercueil ouvert contient un corps défraîchi, dans des vêtements de maître d'hôtel décomposés, il y a un bracelet d'or d'une valeur de 40 pièces d'or. Le deuxième cercueil contient un squelette normal qui saute à l'attaque. Conte tenu de la surprise le

squelette attaque d'abord au premier tour de combat. Ce squelette porte une ceinture en cuir, sur laquelle est accroché une bourse contenant 30 pièces d'or, et une clef en argent. Le troisième cercueil ouvert contient un corps décomposé habillé avec les restes des vêtements d'un fantassin (le tissu rouge de la veste et les épaulettes dorées sont encore visibles.) Dès qu'il est ouvert, n'importe quel guerrier se tenant dans une case à côté du cercueil doit faire un test d'endurance, car un nuage de gaz fétide se répand autour de lui. Si le test échoue, le guerrier perd 1 point de force, (à moins qu'un point de chance soit dépensé pour éviter ceci, naturellement.) Ce dernier cercueil ne contient aucun trésor.

PIECE H : CRYPTTE DE LA MORT

Placer la section du pont de corde comme indiqué sur la carte, mais dire aux héros qu'ils ne peuvent pas voir au-dessous et au-delà du pont car un brouillard épais obscurcit la vue. Si un guerrier fait un pas sur le pont de corde, il peut voir une fosse au bout du pont et, s'il parvient de l'autre côté du pont, il peut voir la porte au fond de la fosse.

Un guerrier peut sauter dans le puits, dans ce cas il subit 1 blessure automatiquement ou en étant descendu avec une corde. Seulement deux guerriers peuvent se tenir dans le puits en même temps. S'il y a un héros se tenant dans le puits, il n'est pas possible d'utiliser des armes de jets pour tirer dans la crypte depuis le pont de corde, puisque l'angle de la trajectoire est trop grand. Se rappeler de le dire aux joueurs quand ils ouvrent la porte et combattent les occupants de la crypte. S'ils insistent pour tirer, alors leurs flèches frapperont automatiquement le héros se tenant devant la porte dans le puits. La porte dans la fosse fait seulement 4 pieds de haut, ce qui rend difficile pour n'importe quel héros autre que le nain de combattre normalement. N'importe quel héros autre que le nain combattant les occupants de la crypte depuis la porte devra soustraire 2 de son jet pour toucher. Cette pénalité ne s'applique pas à l'intérieur de la crypte, qui a un plafond de 10 pieds de haut. La porte à la crypte est verrouillée, et est également piégée avec un piège à jet d'acide. Les chauves-souris géantes vampire à l'intérieur de la crypte sont atteintes d'une maladie dégoûtante : leurs dents sont jaunies, la salive écume à leurs bouches minuscules et coule sur le plancher. Puisque leurs morsures sont venimeuses, elles infligent 1D6 dommages supplémentaires sur un coup réussi (ceci s'applique à leur attaque spéciale "suceur de sang".)

Lire le paragraphe suivant aux joueurs quand après avoir tués les chauves-souris, ils peuvent voir ce qui se trouve dans cette pièce :

Deux cercueils de bois noir se tiennent dans cette chambre humide, ils portent une plaque de bronze gravé à l'eau-forte de runes ténébreuses. Une aura palpable de mal les entoure, et le magicien sent que les cercueils eux-mêmes sont d'une manière quelconque magiques

Les deux cercueils de cette crypte sont très dangereux. Chacun contient le corps d'une momie, et dès que l'un sera ouvert, l'autre s'ouvre automatiquement. Si n'importe quelle tentative est faite de détruire les cercueils (en les cassant avec un marteau, etc.), les deux s'ouvrent immédiatement. Les sorts n'affectent pas les cercueils ou les momies à l'intérieur, et les cercueils ne s'ouvrent pas si un tel sort est employé. À condition qu'une momie se tienne à moins d'une case de son cercueil, elle est également immunisée contre n'importe quel

sort basé sur le feu. Quand les héros engagent le combat avec les momies, lire le passage suivant :

La lueur rouge des yeux des horribles mort-vivants est assortie à une lueur rouge très faible et palpitante venant de chacun des cercueils

Il est possible de détruire les cercueils, et faire ceci annulera l'effet magique qu'ils ont sur les momies. Chaque cercueil a une endurance de 7, et les héros devront infliger au moins 3 dommages en une seule touche avec une arme de main. Ceci devrait être pris en considération si les héros essaient de casser les cercueils avant de les ouvrir. Mais, une fois qu'ils combattent, si un ou plusieurs d'entre eux peut frapper les cercueils et les détruire ceci affaiblira les momies. En conclusion, dans chacun des cercueils se trouve un sac contenant 100 pièces d'or.

PIECE I ; SVEN WIDERLICH

L'entrée secrète de cette pièce est verrouillée, et également piégée avec deux pièges : des dards empoisonnés et un piège de lame de faux ! Ce piège combiné a été préparé avec une ingéniosité exceptionnelle. Chaque piège doit être désarmé séparément, et un jet de dé est nécessaire pour désarmer chacun d'eux. Quand les héros ouvrent la porte, lire ce qui suit :

À l'intérieur de cette pièce se tient une créature mort-vivante revêtue d'une armure et soulevant une épée puissante, que vous devinez être magique. Le monstre se tient dans un cercle magique, et une aura d'énergie crépite autour de lui. Il se tient tout à fait immobile, le rictus grimaçant de son visage osseux vous provoquant pour venir devant lui et faire face à l'acier de sa lame tranchante !

Tandis que Sven se tient dans le cercle magique, il est immunisé contre les sorts, les armes à feu et de jet. Les sorts et les projectiles rebondissent simplement sur l'aura du cercle magique. Il a les objets magiques suivants :

- Armure enchantée qui lui donne +1 à son endurance habituelle (son endurance totale est de 9).
- Une paire de bottes en acier magiques. Celles-ci lui permettent de faire une attaque de coup de pied en plus de son attaque à l'épée. Les bottes en acier permettent cette attaque supplémentaire avec une force de 2 au-dessous de sa force habituelle (ainsi pour Sven, la force est de 5 avec cette attaque) et un coup de pied réussi inflige 2 D6 de dommages.
- Un flacon argenté qui contient 2 doses de breuvages magiques curatifs. Sven ne peut pas boire de ce breuvage magique, puisqu'il a seulement un corps squelettique, ainsi il n'essayera pas de l'employer pendant le combat.
- Trois petits os de doigt que Sven peut lancer en l'air à tout moment pendant le combat, alors qu'il se bat normalement. Les os tomberont dans les cases choisies par le MJ. De chaque os, un squelette normal prendra naissance et attaquera le guerrier le plus proche.

Tous ces objets magiques sont utilisables par les héros quand ils auront détruit Sven.

PIECE J : LE SANCTUAIRE DE MORR

La porte à cette pièce est verrouillée, et ne peut pas être ouverte avec la clef du squelette. Elle est également piégée, avec un piège à dards et un piège à jet d'acide (déterminer les chances pour repérer et désarmer séparément normalement). Si les héros ouvrent la porte, lire le passage suivant aux joueurs :

Vous avez une agréable surprise dans cette pièce ! La salle est silencieuse, nue et paisible. Vous voyez la rune du dieu Morr, gardien des morts, sur le mur opposé. Vous vous sentez bienvenue et en sécurité ici, un vrai asile après les horreurs que vous avez rencontrées jusqu'ici.

Aucune créature ennemie (y compris le conte) ne peut pénétrer dans cette pièce. La première fois que les héros entrent dans cette pièce, ils regagnent tous les points utilisés de chance (et seulement la première fois.) Si les héros explorent cette pièce, l'un d'entre eux trouve automatiquement une petite porte secrète dans le mur ou se trouve la rune. Elle peut être ouverte facilement, et dissimule une alcôve contenant un petit cercueil d'ivoire (il vaut à peine 30 pièces d'or.) Dans le cercueil il y a un breuvage magique curatif, un breuvage magique de régénération et un anneau de grandeur. Le breuvage magique de régénération permet au buveur de regagner les points de vie perdus. Il peut être bu au début de n'importe quel tour, mais ses effets ne se feront sentir que jusqu'à la fin du prochain combat. L'anneau de grandeur rend le porteur immunisé contre la peur provoquée par certains monstres. Le joueur gagne également 1D6 supplémentaires de dommages contre les grands monstres. En plus, il y a un pieu en bois avec le symbole de Morr gravé à sa surface, ainsi qu'un petit maillet en bois, autour duquel est enroulée la note suivante :

A qui peut venir après moi...

Le monstre est vivant à ce jour et j'ai peu de temps devant moi. Si j'avais pu le bannir dans son grand cercueil argenté, j'aurais pu planter ce pieu sanctifié dans son cœur ténébreux et le détruire pour toujours. Mais il est trop fort, et maintenant je dois rencontrer mon destin. Que Morr te protège !

Otto, Prêtre de Morr

COULOIR K : CUL-DE-SAC PIEGE

Il y a deux sacs en cuir appuyés contre les deux murs de ce cul-de-sac. Chacun contient 5 pièces d'or, mais malheureusement chaque case est également piégée avec un piège éboulement.

COULOIR L : PIÈGE A RAT

Quand n'importe quel héros se tient à moins de deux cases du coffre, le couvercle s'ouvre brusquement et une paire de rats géants sautent pour attaquer le guerrier le plus proche. A chaque tour de combat suivant, deux rats géants de plus sortent du coffre et attaquent. Vous pouvez placer ces rats géants n'importe où à moins de 4 cases du coffre, mais toujours aussi près que possible. Les rats géants cessent seulement d'apparaître du coffre quand tous les guerriers sont au moins 4 devant lui, ou quand le coffre est détruit (il a 6 en endurance et 4 points de vie). Claquer le couvercle n'arrêtera pas l'émergence des rats ! Les flèches et les lances jetées rebondissent à coté du coffre, mais il peut être endommagé par des sorts, les armes tenues à la main, et les haches ou les marteaux jetés.

PIECE M : SALLE D'ÉTUDE DU CONTE VON BLEISTIFT

Cette pièce est décorée d'un grand fauteuil confortable; utiliser le trône, et tout autre ameublement, si vous avez le jeu Heroquest, vous pouvez ajouter la bibliothèque, le bureau et un puits. Le conte est assis sur le fauteuil quand les héros entrent. Au début, il laisse combattre les 6 chauves-souris vampire, la goule, et son grand loup, jetant des sorts pour attaquer les héros à distance. S'il le faut, il emploie un point de sang ou deux pour éviter les sorts. Puis, il s'envolera de son trône (il ignore les cases occupées en volant, et il peut également voler sur les cases occupées par une chauve-souris et essaiera pour regagner un ou deux points de sang de mordre un héros.

Si le conte est réduit à la moitié de ses points de vie ou moins, il s'enveloppera de son manteau s'envolera et disparaîtra droit dans le puits. Le MJ doit s'assurer que le conte ne meurt pas ici; essayer de ne pas trop gaspiller ses points de sang, le laisser s'échapper tandis qu'il est toujours en assez en bonne santé, il peut changer d'apparence après tout.

Si les héros chassent le conte, ils peuvent fouiller cette pièce. Il y a un rouleau parchemin cachée dans la bibliothèque. Le coffre de trésor est piégé par une bombe, et tout ce qu'il contient est une note du conte:

Mes chers imbéciles

Il n'y a aucun trésor pour vous ici, seulement la mort. Mon excellent neveu ma associé à votre sort malheureux, leurré par votre propre cupidité. J'attends avec intérêt de prélever votre sang délicieux, chaud, épicé ! D'ailleurs, si vous croyez ces vieux contes au sujet des vampires affecté par des miroirs, des symboles des dieux, l'eau bénite, vous êtes des imbéciles. J'apprécie l'ail personnellement, mon grand-père était Bretonnien. Un vampire de ma puissance n'a aucune de ces faiblesses !

DESCENDRE DANS LE PUIITS !

La seule manière de descendre au niveau inférieur est de descendre par le puits situé dans cette chambre. Le plancher du niveau inférieur est à 20 pieds plus bas. Si un guerrier saute simplement dans le puits, il subit 2 blessures automatiquement. Un héros descendant prudemment avec une corde (tenue par les autres guerriers ou fixée au plancher du dessus par 5 pointes de fer) doit faire un test d'initiative. Si le test est réussi, le héros ne souffre d'aucune blessure. S'il échoue, le guerrier lâche la corde pendant sa descente et subit une blessure.



CAVES DU NIVEAU INFÉRIEUR

NOTES POUR LE MJ

Le niveau le plus bas du donjon est très dangereux ! Les héros se laissent tomber sur les places marquées dans la pièce N ou aussi près que possible si des monstres ou d'autres guerriers occupent ces cases. Employer les points du sang du conte et sa capacité de téléportation pour les leurrer et les éloigner de son vrai tombeau qui se trouve dans la pièce T. Cette partie du donjon est remplie de monstres et de pièges pour affaiblir les héros avant que le conte n'arrive pour donner le coup de grâce.

ENDROIT N : SALLE DE GARDE DES LOUPS

Il y a trois grands loups dans cette pièce nue. Chacun porte un collier en cuir avec une gemme rouge rougeoyante. Tant qu'un loup porte un de ces colliers, il peut se régénérer. Un guerrier peut essayer de couper le collier d'un coup d'épée ou de poignard, mais en essayant de viser le collier, il subit une pénalité de -3 au jet pour toucher. Les dommages causés sont seulement la moitié des dommages normaux, mais le collier sera coupé et le monstre cesse de se régénérer. Ne pas le dire aux joueurs à moins qu'ils demandent spécifiquement si leurs personnages peuvent essayer de faire quelque chose au sujet des colliers. Les colliers ne peuvent pas être employés par des guerriers!

PIECE O : FAUX TOMBEAU

La porte de cette chambre est verrouillée et est munie d'un piège à dards. Si les guerriers défont les monstres ici, ils trouvent un tombeau argenté avec une gravure à l'eau-forte réaliste du conte sur le dessus. Cependant l'argent est juste un placage mince et le tombeau est entièrement en fer.

Si les héros ouvrent le tombeau, un rire démoniaque retentit à l'intérieur et un piège à gaz se déclenche:

La case dans laquelle se trouve le héros qui a déclenché le piège devient le centre d'un nuage de gaz s'étendant sur 2 cases dans toutes les directions. Les personnages pris dans le nuage doivent obtenir un résultat supérieur ou égal à 4, 5 ou 6 sur 1D6 pour éviter d'être affecté (en soustrayant 1 au dé s'ils sont à 2 cases du centre du nuage, 2 s'ils sont à 1 case. Si quelqu'un est affecté, lancez un dé et consultez le tableau des gaz.

TABLEAU DES PIÈGES A GAZ

1D6	Type de gaz	Résultat
5 - 6	Poison léger	Le héros perd 1 point de vie et ne peut pas bouger pendant 2 tours.
4	Nausée	Le héros est malade jusqu'à la fin de l'expédition. Il ne se déplace que de 2 cases en Mouvement. Ses Attaque sont divisés par 2.
3	Folie	Le héros ne contrôle plus ses actes, c'est le MJ qui le joue pendant 2 tours. Il ne peut pas attaquer ses compagnons et ceux-ci peuvent essayer de le maîtriser (voir piège "voleur d'esprit").
2	Poison violent	Votre guerrier subit 1D6 blessures, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure.
1	Poison mortel	Le héros doit boire une potion de guérison ou mourir.

Le tombeau contient juste une bourse en cuir avec 100 pièces d'or. Celles-ci semblent être des pièces d'or, mais elles sont faites de cuivre avec une mince couche dorée et sont sans valeur. Les héros le découvriront quand ils essaieront d'acheter n'importe quoi avec. Le marchand se sentira offensé et il augmentera ses prix de 20% !

COULOIR P : LE COULOIR DES BASSINS

Placer deux couloirs bassin comme indiqué sur la carte. Les bassins sont des pièges spéciaux. Ils semblent contenir de l'eau, mais c'est une illusion, et le magicien pourra le détecter s'il réussit un test d'initiative. Cependant, les bassins ont environ 15 pieds de profondeur et devront être franchis. Les guerriers peuvent sauter par-dessus, et aucun test d'initiative n'est nécessaire pour éviter de tomber dans un bassin. Cependant, chaque fois qu'un guerrier saute par-dessus un bassin, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 à 3, un aérolithe dévale du fond du couloir et touche le guerrier qui subit 3 D6 de dommages sans aucune sauvegardes. Ces pièges ne sont pas activés par le conte lui-même, naturellement.

Monstre Errant : Dès que vous aurez deux guerriers d'un côté ou de l'autre d'un bassin, et le reste de l'autre côté, un groupe de monstres errants arrivera, venant de la pièce N vers les guerriers !

PIECE Q : L'ARMURERIE DES SQUELETTES

Cette vieille armurerie est occupée par un gardien des tombes et trois squelettes. Il y a des vieilles armes qui traînent ici, ainsi si vous avez le jeu de Heroquest vous pouvez employer le râtelier d'armes. La majeure partie des armes et de l'armure dans cette chambre sont rouillées et inutiles, excepté deux épées et une armure de plate qui sont encore utilisables

PIECE R : LE SECOND FAUX TOMBEAU

Cette grande chambre est drapée avec des tentures noires putréfiées sur les murs et des fresques morbides dépeignant le conte déchirant la gorge de ses victimes ! Les deux momies, ici, ont une défense spéciale qui les rend très dangereuses. Elles sont immunisées contre les attaques magiques de toutes sortes, mais chaque fois qu'une momie est frappée par un sort qui l'endommagerait normalement, lancer les dés de dommages comme d'habitude. Pour chaque blessure qui aurait été causée, la momie gagne 1 point de vie. Il est possible qu'une momie augmente ses points de vie normaux de cette façon. Si un tel sort est employé, la momie semble réellement se développer légèrement ! Quand les héros entrent, leur dire que les momies brillent d'une faible lumière magique, mais n'indiquez pas aux joueurs en quoi consiste la défense spéciale des momies.

Le tombeau est imposant, c'est un grand sarcophage d'environ dix pieds de long, et une sculpture du conte gisant repose sur le dessus. Il faut au moins deux héros pour soulever le couvercle, et ces héros ne pourront pas effectuer d'autres actions au premier tour de combat à venir (le couvercle est très lourd).

De l'intérieur du tombeau, une masse grouillante de tentacules caoutchouteux rouges-sang, veinés de noirs se précipite hors du sarcophage et attaque tous les guerriers dans la pièce ! La masse de tentacule a une endurance de 7, a 10 points de vie, et une CC de 7, elle remplit la salle entière se répandant partout, rendant tout mouvement impossible.

Les tentacules peuvent attaquer chaque guerrier jusqu'à ce qu'ils soient détruits ; ils ont une force de 8 et causent 3D6 de dommages plus la force de 8. Si des dommages critique sont subits par un guerrier, un tentacule s'enroule autour de la gorge du guerrier pour l'étrangler tout en le vidant de son sang par une piqûre dans le cou ! A chaque tour de combat suivant, le guerrier perd définitivement 1 point de vie pour l'étranglement et la perte de sang et les tentacules gagnent automatiquement 1 point de vie pour l'absorption du sang nourrissant !

Si les guerriers parviennent à détruire les tentacules, la masse éclate et le plancher est soudainement couvert de sang fétide et gluant. Tous les héros sont recouverts d'une couche glaireuse de sang corrompu, et ont une pénalité de 1 pour regagner des points de vie pour le reste de l'expédition, à moins qu'ils ne trouvent un moyen de se nettoyer. Il n'y a aucun trésor dans le tombeau.

PIECE S : LA STATUE GARDIENNE

La seule façon d'entrer dans cette chambre est par l'intermédiaire de la porte secrète indiquée sur la carte. La porte est verrouillée et piégée par un piège à jet d'acide. En face de la porte se tient une grande statue en pierre d'un homme loup. Une chauve-souris géante s'envole. Si vous n'avez pas de figurine adaptée, vous pouvez employer le pion de statue pour la figurer. La salle elle-même est drapée avec des rideaux noirs et rouges. La porte derrière la statue est faite d'un bois rouge profond.

Dès que n'importe qui ouvrira la porte principale la statue s'anime, et les héros devront la détruire pour atteindre la porte de derrière. La statue a une endurance de 10, 4 points de vie, une force de 9 et une CC de 5, chacun de ses coups inflige 4D6 de dommages. Si un guerrier rate son jet pour toucher avec une arme de main en combattant la statue l'arme se casse sur la pierre dure !

Quand les guerriers entrent dans cette pièce, le conte se tiendra près de la statue (en supposant qu'il est toujours actif et n'a pas été banni dans son tombeau), mais il battra en retraite à l'endroit T dès que ses blessures seront réduites à moitié de la normale. Tout ce que le conte doit faire c'est toucher la porte rouge, et il se retrouve automatiquement dans la salle T. Ceci fonctionne seulement pour le conte, naturellement.

PIECE T : LE VRAI TOMBEAU

C'est la salle du tombeau du conte Von Bleistift. L'énorme sarcophage au fond de la salle. C'est là que le conte se retirera s'il est réduit à zéro point de vie.

Le conte est arrogant et croit qu'il n'a besoin d'aucune défense spéciale ici, autre que les quatre zombies qui se trouvent dans la salle. Si le conte a encore des points de sang, il se placera derrière les zombies, et jettera ses sorts, puis il se précipitera en avant pour combattre au corps à corps. Autrement, il

attend juste à l'intérieur de la pièce et attaque le premier guerrier qui entre. La porte de cette chambre est verrouillée mais non piégée.

LE TOMBEAU ET LE TRÉSOR

Si les guerriers parviennent à tuer le conte, leur lire le passage suivant

Avec un cri de désespoir le monstre horrible se chiffonne à vos pieds. Son corps est froid et fripé, pourtant d'une façon ou d'une autre vous savez que vous ne l'avez pas encore détruit. De ses restes, d'un brin de fumée s'élève et dérive sous le couvercle du grand catafalque scellé qui se trouve dans la pièce !

Les guerriers maintenant doivent détruire le conte dans son tombeau. Le couvercle peut être ouvert sans risque, bien qu'il faille au moins deux guerriers pour le faire basculer. À l'intérieur du tombeau, le corps du conte commence à se reformer sur un lit de terre. Le conte peut seulement être détruit en plongeant le pieu de Morr dans son cœur. Si les héros ne l'ont pas, ils ne peuvent pas le tuer. Le corps du conte reformera lentement, et aucune magie ou arme ne l'empêchera ! Si les héros utilisent le pieu à temps, lire le paragraphe suivant aux joueurs :

Un cri perçant terrible et horrible déchire les lèvres rouges-sang du corps en reformations du conte et un grand jet de sang noirâtre gicle de sa poitrine ! Sa peau se détache de ses os jaunis, qui s'émettent et tombent en poussière.

Si les héros explorent maintenant le tombeau complètement, ils peuvent trouver deux coffres cachés dans un compartiment secret au-dessous de la terre. Le premier contient un sac avec 200 pièces d'or, un anneau rouge d'une valeur de 100 pièces d'or, une boîte à bijoux d'une valeur de 50 pièces d'or, et trois breuvages magiques curatifs. Le deuxième coffre contient une broche de diamant d'une valeur de 250 pièces d'or, un poignard magique qui inflige 3D6 de dommages par coup, un parchemin tueur de sort (Objet magique 22) et le livre des arcanes (Trésor de pièce objectif 14), plus une tiare magnifique décorée avec de petites perles et une améthyste d'une valeur de 500 pièces d'or. C'est une grande récompense, mais si les héros sont parvenus à détruire le conte, ils la méritent.

HORS DU DONJON

Le point indiqué sur la carte est une alcôve secrète, que les héros découvriront automatiquement s'ils explorent cette pièce. Dans cette alcôve se trouve un levier, qui s'il est abaissé ouvre une petite porte secrète derrière le tombeau. L'escalier derrière la porte monte en spirale et mène à une autre porte secrète qui s'ouvre derrière une garde-robe dans le manoir, permettant aux héros de s'échapper. Le neveu du conte s'est sauvé, et il n'y a plus rien de valeur ici. Mais au moins les héros ont sauvé leurs vies.....

RUTGER VON BLEISTIFT CONTE VAMPIRE

Les vampires sont d'apparence humaine mais leur sang est altéré d'énergie surnaturelle. Ce sont des immortels qui doivent passer leur éternité dans les ténèbres car le jour et le soleil les brûlent atrocement.

Points de vie:	42
Mouvement:	6
Combat:	8
Tir:	1+
Force:	7
Endurance:	6 (9)
Initiative:	9
Attaques:	4
Or:	3750
Armure:	3
Dommages:	3D6

Points de Vie	
Von BLEISTIFT	42
Points de sang	6



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

Règles spéciales:

Embuscade-Magie A; Vol; Sorts ténébreux; Hypnose; Résistance magique 5; Régénération 2D6; Vampire.

Embuscade-Magie A:

Von Bleistift réussit ses embuscade automatiquement il peut attaquer dès qu'il apparaît et attaquer de nouveau à la phase des monstre. Une fois qu'il a tendu son embuscade, il ne peut plus combattre que lors de la phase des monstres. Dans une embuscade magique, il est impossible, même pour le sorcier (ou autre jeteur de sort), de jeter un sort avant que l'attaque n'ait commencé !

Von Bleistift peut jeter ses sorts dès qu'il est qu'il est placé sur le plateau puis à nouveau, lors de la phase des monstres.

Vol:

Un monstre capable de voler peut se poser dans n'importe quelle case vide dans son rayon d'action, quels que soient les obstacles sur le chemin.

Il ne peut pas être bloqués et peut changer d'adversaire à chaque tour.

Sorts ténébreux:

Le Conte Von Bleistift peut employer les sorts ténébreux suivants: "L'aérolithe", "Chair écorchée" et "Renforcer les Morts-vivants".

AÉROLITHE

Une boule de feu noir avec les flammes jaunes et bleues léchant les bords dévale de la main du lanceur vers la cible choisie. Placer un gabarit d'explosion n'importe où à moins de 8 cases du lanceur, suivant sa ligne de vue. Tous les personnages (des amis ou des ennemis) qui sont au moins partiellement sous le gabarit d'explosion sont automatiquement touchés. L'explosion cause 5 dés de dommages pour chaque victime touchée; sans aucunes déductions.

CHAIR ECORCÉE

Le conte lance un petit poignard sur un guerrier dans sa ligne de vue. La cible perd immédiatement 1 point de vie pendant que sa chair commence à se boursouffler, et la peau commence à se décoller de son corps. La cible perd également 1 point de force. À chaque tour de combat la victime devra faire un test de volonté. Si le test échoue, un autre point de vie est perdu de la même manière et la force courante est également réduite de 1 point.

Si les points de vie ou la force sont réduits à zéro, la cible est immédiatement tuée. Si le test de volonté est réussi, la cible ne souffre plus de pertes de point de vie ou de force, mais les pertes qu'elle a subies précédemment ne sont pas remplacées. La douleur de la chair écorchée est si forte, qu'un magicien affecté par elle ne peut pas lancer de sort jusqu'à ce qu'il fasse un test de volonté pour mettre fin aux effets du sort.

RENFORCER LES MORTS-VIVANTS

Le conte jette de la poussière de sa tombe en l'air et chuchote une incantation. Cela fait, un gémissement sinistre monte dans la pièce ou se trouve le conte. Toutes les créatures mortes-vivantes (y compris, le conte) gagnent 1 point de force et d'endurance, et un dé supplémentaire de dommages. L'effet dure un tour de combat. Au tour de combat suivant, le conte doit faire à un test de volonté. S'il réussit le test, l'effet du sort est maintenu et ainsi de suite à chaque tour. Si le test de volonté échoue, l'effet du sort est immédiatement terminé.

Hypnose:

Le conte Von Bleistift peut hypnotiser n'importe quel guerrier ennemi dans la même section que lui, à chaque tour de combat. Tout qu'il doit faire est de regarder fixement ce guerrier avec le regard de ses yeux rouges sanguinolents, et la cible doit faire un test réussi de terreur, autrement il sera paralysé par la terreur pour ce tour de combat, incapable de faire autre chose que se défendre faiblement. Si le vampire est engagé dans un combat de corps à corps avec le guerrier qu'il a hypnotisé, il gagne +2 sur tous les jets lancés contre sa cible.

Résistance magique 5+

Certains monstres sont naturellement capables de repousser les effets des sorts lancés contre eux. Von Bleistift a cette aptitude, il possède une *Valeur de Résistance Magique 5+*, qui est le résultat requis sur 1D6 pour que la protection fonctionne. (Jet de résistance). Un jet de résistance doit être fait pour chaque sort lancé. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés. La *Résistance Magique* protège des sorts mais pas des coups d'armes magiques.

Régénération 2D6

Certains monstres peuvent régénérer leurs blessures tant qu'ils sont en vie, ce qui les rend plus difficiles à tuer. Von Bleistift qui a cette aptitude, possède une *Valeur de Régénération* de 2 qui est le nombre de D6 Points de Vie qu'il récupère à la fin de chaque tour soit 2D6 Points de Vie à la fin de chaque tour.

Un monstre ne peut pas se régénérer si ses Points de Vie sont à 0 ou moins; et ne peut récupérer plus de PV que son total de départ.

Vampire:

En plus de leurs attaques au corps à corps, les vampires peuvent faire une attaque spéciale unique par tour. Lancez 1D6 au début de la phase des monstres pour déterminer les actions du vampire pour ce tour.

1 Regard Paralysant.

Le vampire paralyse du regard un des guerriers. Tirez un pion de guerrier pour déterminer qui est affecté. Lancez 1 D6 et ajoutez l'initiative du guerrier. Si le résultat est inférieur ou égal à 11, il est paralysé pour un tour, ne pouvant entreprendre aucune action, et est touché automatiquement si attaqué.

2 Renaissance

Le vampire récupère 3D6 points de vie à la fin de ce tour, le résultat peut dépasser son total de départ. Le vampire ne peut pas renaître s'il est tué.

3 Morsure

Le vampire mord tous les guerriers se trouvant dans des cases adjacentes. Chaque cible subit un nombre de blessures égal au niveau du donjon, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure. Le vampire gagne autant de points de vie qu'il a provoqué de dommages, même si cela lui fait dépasser son total de départ.

4 Immatérialité

Le vampire bénéficie d'une immatérialité -2 jusqu'au début de la phase de monstre suivante. Pendant ce temps, il bénéficie de 3 attaques par Gel au lieu de ses attaques au corps à corps normales.

GEL (3D6)

Il fait un jet pour toucher normal mais au lieu de déterminer les dommages, il inflige 3D6 blessures, sans modificateurs d'Endurance ou d'Armure. De plus si le nombre de Points de Vie de la cible est réduit à 0, elle est immédiatement tuée et ne peut être ranimée que grâce à des sorts ou des objets magiques permettant de ressusciter les morts, comme le sort de Résurrection.

5 Cape des Ténèbres

Le vampire s'enroule dans une nappe de ténèbres. Jusqu'au début de la phase des monstres suivante, toutes les attaques faites contre lui subissent un malus de -1 pour toucher. De plus, les guerriers sur la même section de plateau perdent une attaque pour la phase des guerriers suivante.

6 Fumée

A la fin de la phase des monstres et après avoir effectué toutes ses attaques de corps à corps, le vampire s'évanouit dans un nuage de fumée. Retirez la figurine du plateau. Au début de la phase des monstres suivante, tirez un pion de guerrier et placez le vampire à côté de ce dernier. De plus, si le vampire était blessé en quittant le plateau, il aura récupéré tous ses Points de Vie lorsqu'il reviendra.

Points de Sang

C'est une règle unique qui s'applique seulement au conte Von Bleistift. Le conte est un vampire très, très vieux, beaucoup plus puissant, qu'un vampire ordinaire.

Dans le sanctuaire de ses propres catacombes, il peut puiser dans les antiques réserves de puissance. Pour représenter ceci, le conte a un certain nombre de points de sang qu'il peut dépenser en actions spéciales selon le tableau suivant; (seulement 1 action spéciale par tour d'exploration ou de combat) :

L'Action du Conte	Coût en point de Sang
Se déplacer au double de son taux normal pour un tour	1
Annule les effets des coups au corps à corps ou par arme de jet, qui l'ont touché pendant un tour de combat	1
Annule les effets de tous les sorts contre lui pendant un tour de combat	1
Réactiver n'importe quel piège magique, n'importe où dans le donjon entier, que les héros sont parvenus à désarmer.	1
Se déplacer par téléportation dans n'importe quel endroit du donjon..	2

Le déplacement par téléportation doit être conduit soigneusement pendant cette aventure, et des conseils sont donnés au MJ sur la façon de tirer le meilleur parti pour cette manœuvre.

Le conte commence l'aventure avec 6 points de sang (vous pouvez employer n'importe quels pions pour les figurer). Il peut augmenter ce nombre en mordant avec succès un héros. Chaque fois que il fait ceci, ajouter 1 point de sang à son total, mais il peut ne jamais excéder un total de 8 points de sang à tout moment (il est gavé de sang et repus d'énergies magiques). Le conte toujours gardera au moins 2 points de sang comme "banque de sang" de base, pour lui permettre de se défendre contre les armes dangereuses et les sorts. S'il est réduit à zéro point de sang, il se transforme en nuage de brume qui flotte vers son grand catafalque le nuage se déplace de 6 cases par tour et peut passer sous les portes fermées. Dans son catafalque, son corps se reforme de la brume, mais le conte est alors faible et peut être massacré, à l'aide des outils que les héros trouveront dans le Sanctuaire de Morr pour le détruire. S'ils ne les ont pas, ils ne pourront pas le détruire.



SVEN WIDERLICH VAMPIRE

Les vampires sont d'apparences humaine mais leur sang est altéré d'énergie surnaturelle. Ce sont des immortels qui doivent passer leur éternité dans les ténèbres car le jour et le soleil les brûlent atrocement.

Points de vie:	30
Mouvement:	6
Combat:	7
Tir:	2+
Force:	7
Endurance:	6 (9)
Initiative:	8
Attaques:	3
Or:	2000
Armure:	3
Dommages:	2D6/3D6(5+)

Points de Vie Sven Widerlich 30
--



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

Tandis que Sven se tient dans le cercle magique, il est immunisé contre les sorts, les armes à feu et de jet. Les sorts et les projectiles rebondissent simplement sur l'aura du cercle magique.

Règles spéciales:

Embuscade-Magie A; Vol; Magie nécromantique 2; Résistance magique 5; 2 objets magiques; Vampire.

Embuscade-Magie A:

Sven Widerlich réussit ses embuscade automatiquement il peut attaquer dès qu'il apparaît et attaquer de nouveau à la phase des monstre. Une fois qu'il a tendu son embuscade, il ne peut plus combattre que lors de la phase des monstres. Dans une embuscade magique, il est impossible, même pour le sorcier (ou autre jeteur de sort), de jeter un sort avant que l'attaque n'ait commencé !

Sven Widerlich peut jeter ses sorts dès qu'il est qu'il est placé sur le plateau puis à nouveau, lors de la phase des monstres.

Vol:

Un monstre capable de voler peut se poser dans n'importe quelle case vide dans son rayon d'action, quels que soient les obstacles sur le chemin.

Il ne peut pas être bloqué et peut changer d'adversaire à chaque tour.

Magie nécromantique:

Au début de chaque phase des monstres, Sven Widerlich peut lancer deux des sorts suivants, en fonction de son niveau de magie. Lancez le nombre de D6 correspondants pour déterminer quels sorts il peut lancer:

1	Vent de mort. Réduisez toutes les attaques des guerriers de - 1 pendant la phase des guerriers suivante.
2	Mangeur d'Ames. Infligez 2D6 blessures à un seul des guerriers, sans prendre en compte l'Endurance et l'armure. Utilisez les pions de guerriers pour déterminer la victime.
3	Frisson Fatal. Réduisez l'Endurance d'un des guerriers de -2. S'il est tué, il ne peut être soigné que par des moyens magiques. Utilisez les pions de guerriers pour déterminer la victime. Si le vampire est tué, les guerriers récupèrent leur Endurance normale.
4	Invocation de Squelettes: Le vampire invoque 1D6 Squelettes. Ils sont placés sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.
5	Invocation de Goules: Le vampire invoque 1D6 Goules. Elles sont placées sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.
6	Invocation de Momies: Le vampire invoque 1D3 Momies. Elles sont placées sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.

Résistance magique 5+

Certains monstres sont naturellement capables de repousser les effets des sorts lancés contre eux. Von Sven Widerlich a cette aptitude, il possède une *Valeur de Résistance Magique 5+*, qui est le résultat requis sur 1D6 pour que la protection fonctionne. (Jet de résistance). Un jet de résistance doit être fait pour chaque sort lancé. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés. La *Résistance Magique* protège des sorts mais pas des coups d'armes magiques.

Objet magique : bottes en acier magiques.

Celles-ci lui permettent de faire une attaque de coup de pied en plus de son attaque à l'épée. Les bottes en acier permettent cette attaque supplémentaire avec une force de 2 au-dessous de sa force habituelle (ainsi pour Sven, la force est de 5 avec cette attaque) et un coup de pied réussi inflige 2 D6 de dommages.

Objet magique : Trois petits os de doigt.

Trois petits os de doigt que Sven peut lancer en l'air à tout moment pendant le combat, alors qu'il se bat normalement. Les os tomberont dans les cases choisies par le MJ. De chaque os, un squelette normal prendra naissance et attaquera le guerrier le plus proche.

Vampire:

En plus de leurs attaques au corps à corps, les vampires peuvent faire une attaque spéciale unique par tour. Lancez 1D6 au début de la phase des monstres pour déterminer les actions du vampire pour ce tour.

1 *Regard Paralysant.*

Le vampire paralyse du regard un des guerriers. Tirez un pion de guerrier pour déterminer qui est affecté. Lancez 1 D6 et ajoutez l'initiative du guerrier. Si le résultat est inférieur ou égal à 11, il est paralysé pour un tour, ne pouvant entreprendre aucune action, et est touché automatiquement si attaqué.

2 *Renaissance*

Le vampire récupère 3D6 points de vie à la fin de ce tour, le résultat peut dépasser son total de départ. Le vampire ne peut pas renaître s'il est tué.

3 *Morsure*

Le vampire mord tous les guerriers se trouvant dans des cases adjacentes. Chaque cible subit un nombre de blessures égal au niveau du donjon, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure. Le vampire gagne autant de points de vie qu'il a provoqué de dommages, même si cela lui fait dépasser son total de départ.

4 *Immatérialité*

Le vampire bénéficie d'une immatérialité -2 jusqu'au départ de la phase de monstre suivante. Pendant ce temps, il bénéficie de 3 attaques par Gel au lieu de ses attaques au corps à corps normales.

GEL (3D6)

Il fait un jet pour toucher normal mais au lieu de déterminer les dommages, il inflige 3D6 blessures, sans modificateurs d'Endurance ou d'Armure. De plus si le nombre de Points de Vie de la cible est réduit à 0, elle est immédiatement tuée et ne peut être ranimée que grâce à des sorts ou des objets magiques permettant de ressusciter les morts, comme le sort de Résurrection.

5 *Cape des Ténèbres*

Le vampire s'enroule dans une nappe de ténèbres. Jusqu'au début de la phase des monstres suivante, toutes les attaques faites contre lui subissent un malus de -1 pour toucher. De plus, les guerriers sur la même section de plateau perdent une attaque pour la phase des guerriers suivante.

6 *Fumée*

A la fin de la phase des monstres et après avoir effectué toutes ses attaques de corps à corps, le vampire s'évanouit dans un nuage de fumée. Retirez la figurine du plateau. Au début de la phase des monstres suivante, tirez un pion de guerrier et placez le vampire à côté de ce dernier. De plus, si le vampire était blessé en quittant le plateau, il aura récupéré tous ses Points de Vie lorsqu'il reviendra.

Grands Loups

Quelques monstres comme les loups peuvent se nourrir des corps des tués après une bataille. Si un monstre tue un guerrier qui n'est pas guéri au même tour il s'arrêtera et commencera à dévorer le corps. Lancer 1D6. Sur un résultat de 1 le monstre commence à manger le corps du guerrier mort. Pour le prochain tour il ne se déplacera pas ou n'attaquera pas. Un guerrier mort qui a été mangé par un monstre ne peut pas être ressuscité.

Les grands loups ont la taille d'un petit poney et sont très féroces. Ils chassent normalement en meute et une fois qu'ils attaquent leur ennemi pratiquement rien ne peut les arrêter.

Points de vie:	6
Mouvement:	9
Combat:	4
Tir:	-
Force:	3
Endurance:	3
Initiative:	3
Attaque:	1
Or:	100
Armure:	-
Dommages:	1D6

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:

Frénésie 6+; Attaque en meute

FRENESIE 6 +

Les grands loups sont sujets à la *Frénésie*. Chaque tour, avant les combats, de tels monstres entrent dans un état de rage démentiel. Lancez 1D6. Si le résultat est au moins égal à 6, (indice de frénésie indiqué après la caractéristique Frénésie), les monstres voient leurs nombres d'attaques multipliés par deux pour le reste du combat.

ATTAQUE EN MEUTE

Certains monstres peuvent se mettre à plusieurs pour se battre, espérant utiliser le poids du nombre pour vaincre. Plutôt que de répartir uniformément ces monstres entre les différents guerriers lorsque vous les placez sur le plateau, tirez un pion de guerrier et placez autant de monstres que vous le pouvez autour de ce guerrier. Répétez l'opération jusqu'à ce que tous les monstres soient placés sur le plateau.

Chaque groupe de monstres entourant un des guerriers effectue une attaque combinée pour chaque Attaque du profil des monstres : chaque groupe de loup peut par exemple, délivrer une attaque combinée. Pour cela, comptez le nombre de monstres attaquant le guerrier. Pour chaque loup à partir du deuxième en contact avec le guerrier, ajoutez +1 au jet pour toucher et +3 à la Force de l'attaque.

Si, par exemple, 4 loups font une attaque groupée, ils ont une Attaque de Force 12 avec un bonus de +3 pour toucher.

Une fois l'attaque déclenchée, les loups en meute ne peuvent pas arrêter, ils attaquent jusqu'à ce qu'ils soient tous morts ou que le guerrier soit tué.

Lorsqu'ils se défendent, chaque monstre du groupe combat individuellement, voir la caractéristique Combat de son profil.

Mes bons amis,

J'ai besoin de l'aide de dignes aventuriers tels que vous. Mon nom est Johannes von Bleistift, un jeune noble qui vient juste d'hériter du manoir de Bleistift après le décès de mon oncle. Le manoir est grand, avec les caves et des couloirs étendus dans son sous-sol, et depuis que j'y réside j'entends des bruits étranges la nuit; cris, gémissements et le bruit de quelque chose qui est traînée le long de la pierre. Mon chien, Snalter, un Estalian féroce, se terre dans un coin de la pièce tremblant, les poils hérissés, geignant pitoyablement. Hélas, je n'ose pas affronter les mystères des caves ; Je n'ai aucune carte pour me guider, et comme dans ma jeunesse je n'ai appris que les belles lettres et ai étudié la loi, je n'ai pas les qualifications des guerriers ou des magiciens. J'offre de vous payer 50 pièces d'or chacun si vous étudiez ce mystère, tracer le plan des caves, et éliminez tous les dangers. Veuillez ne pas tarder. J'ai vraiment besoin de votre aide.

Votre dévoué,

Johannes von Bleistift'



· À qui peut venir après moi...

Le monstre est vivant à ce jour et j'ai peu de temps devant moi. Si j'avais pu le bannir dans son grand cercueil argenté, j'aurais pu planter ce pieu sanctifié dans son cœur ténébreux et le détruire pour toujours. Mais il est trop fort, et maintenant je dois rencontrer mon destin. Que Morr te protège !

Otto, Prêtre de Morr



· Mes chers imbéciles

Il n'y a aucun trésor pour vous ici, seulement la mort. Mon excellent neveu ma associé à votre sort malheureux, leurré par votre propre cupidité. J'attends avec intérêt de prélever votre sang délicieux, chaud, épicé ! D'ailleurs, si vous croyez ces vieux contes au sujet des vampires affecté par des miroirs, des symboles des dieux, l'eau bénite, vous êtes des imbéciles.



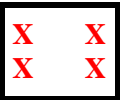
J'apprécie l'ail personnellement, mon grand-père était Bretonnien. Un vampire de ma puissance n'a aucune de ces faiblesses !

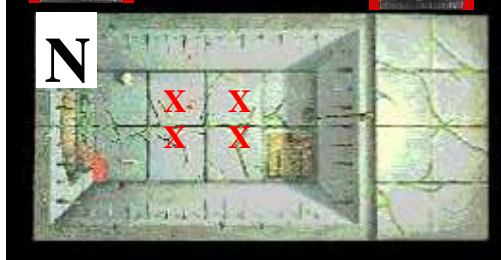
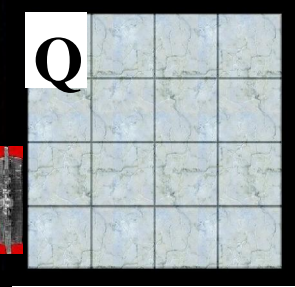
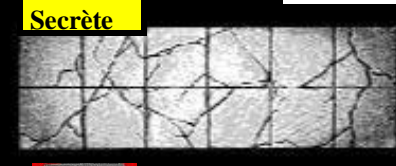
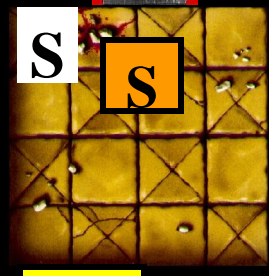
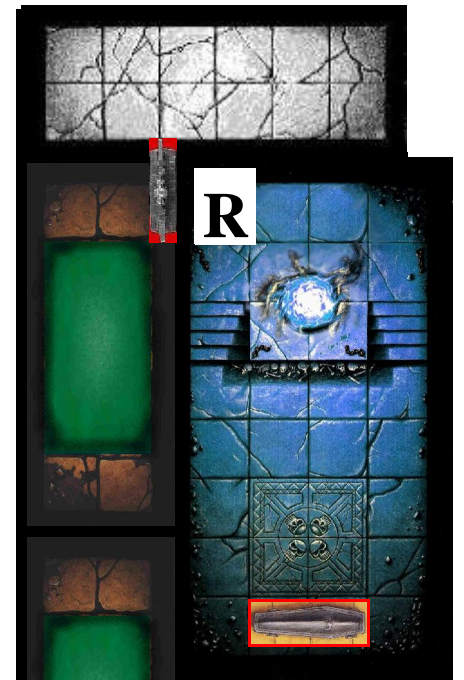
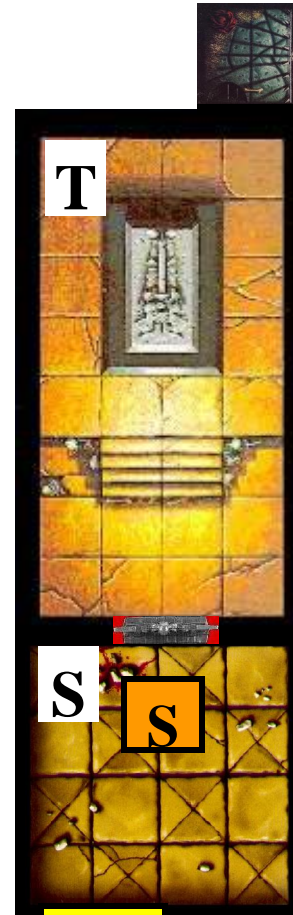
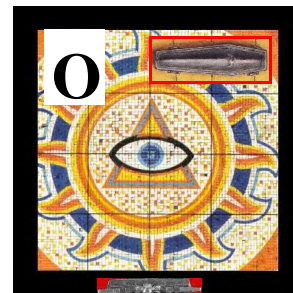
Rivière de sang

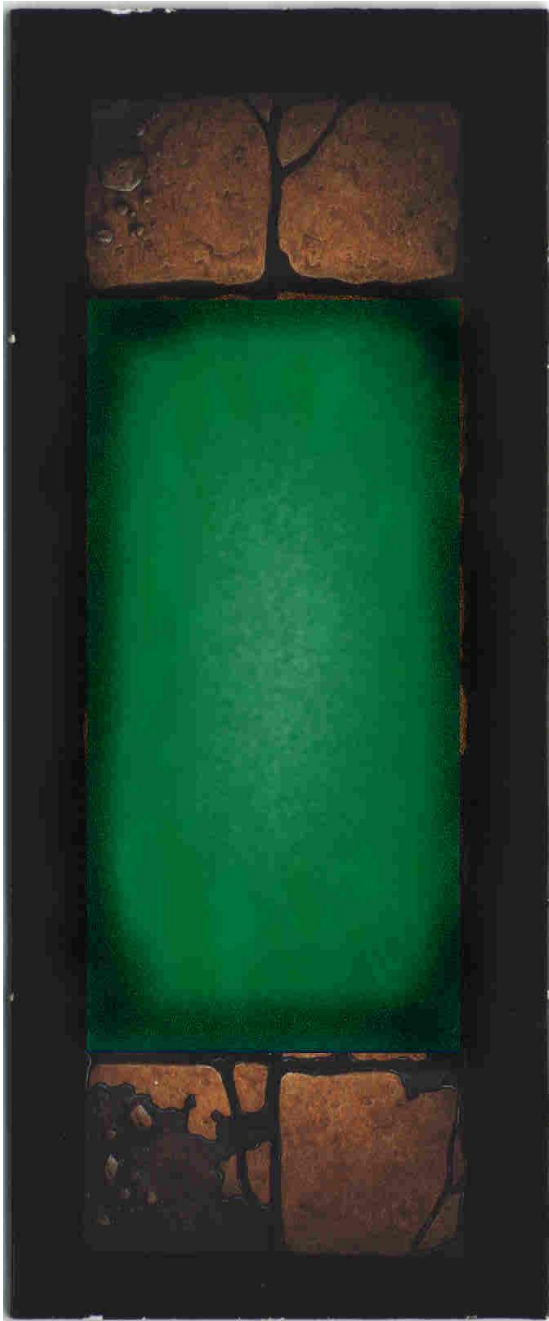
Niveau 1



Rivière de sang Niveau 2

	Sarcophage
	Statue
	Cases d'arrivée des guerriers

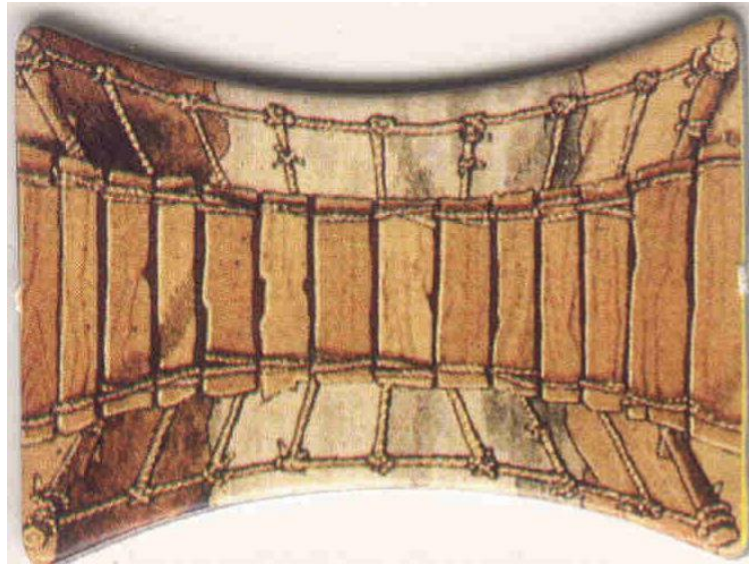




Couloir avec bassin



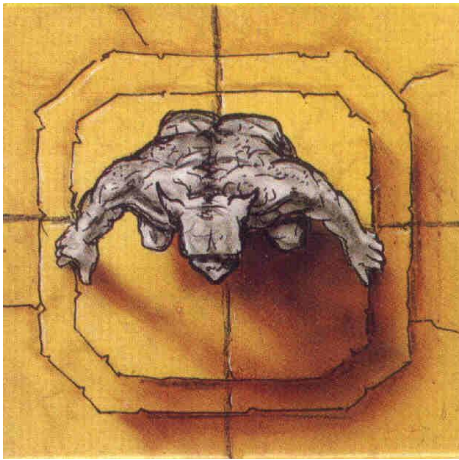
Fosse



Pont de corde



Sarcophages



Statue



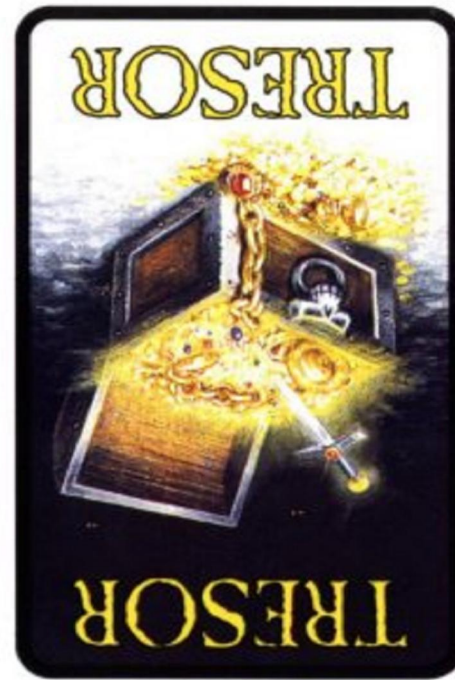
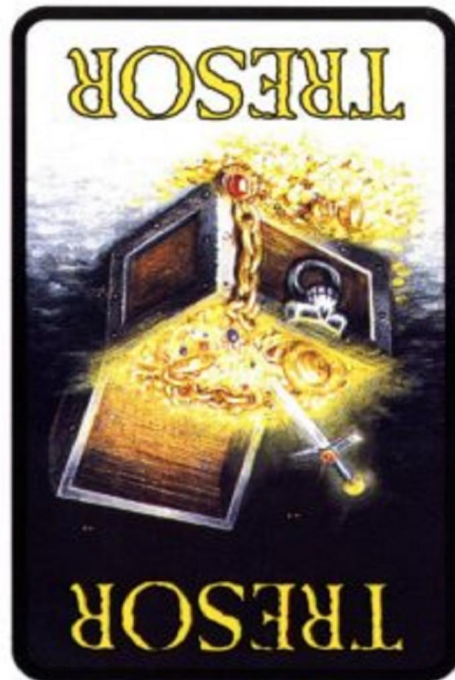
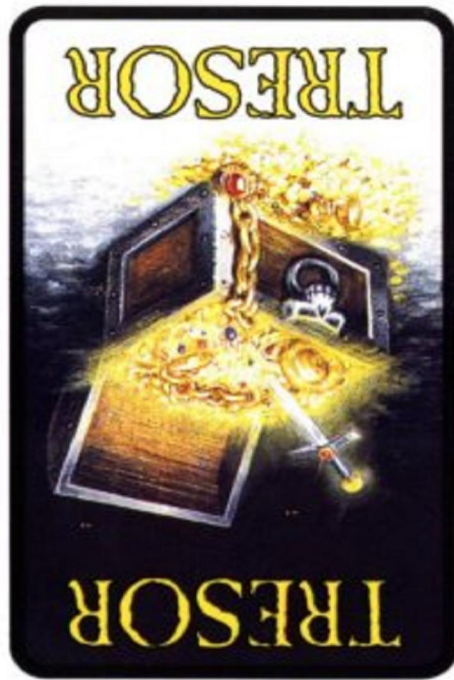
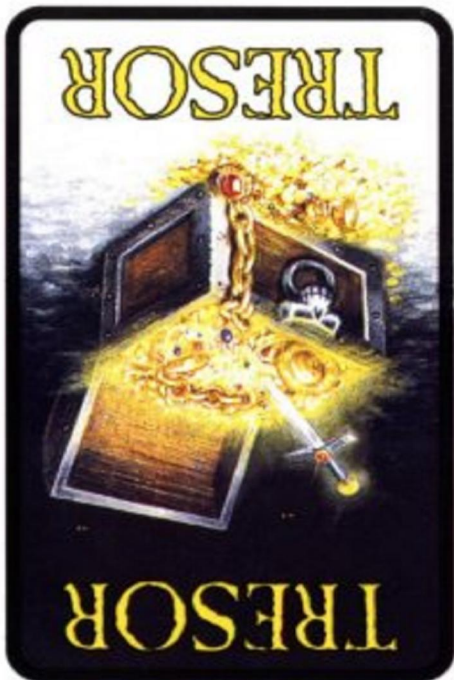
Pions rats géants



Points chauves-souris vampires géantes



Pions de sang



**CARTE DE TRESOR
POTION DE SOIN**

Cette bouteille noire contient un liquide à l'odeur douceâtre et à la consistance épaisse.

En buvant cette potion, votre guerrier récupère 1 D6 Points de Vie.



 Une fois par aventure

TOUS

**CARTE DE TRESOR
POTION DE REGENERATION**

Cette bouteille noire contient un liquide à l'odeur douceâtre et à la consistance épaisse.

En buvant cette potion, votre guerrier récupère tous ses Points de Vie. Mais seulement jusqu'à la fin du prochain combat



 Une fois par aventure

TOUS

**CARTE DE TRESOR
ANNEAU DE GRANDEUR**

Cet anneau est trouvé dans les caves du Manoir de Bleistiff

L'anneau de grandeur immunise le porteur contre la peur. 1D6 dommages supplémentaires contre les grands monstres.



 Permanent

TOUS

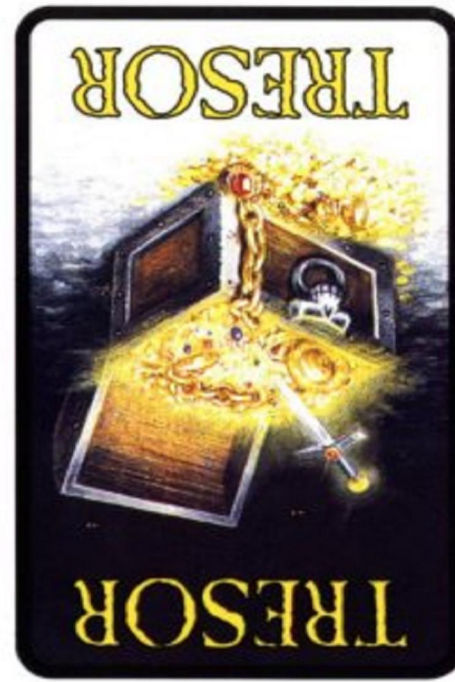
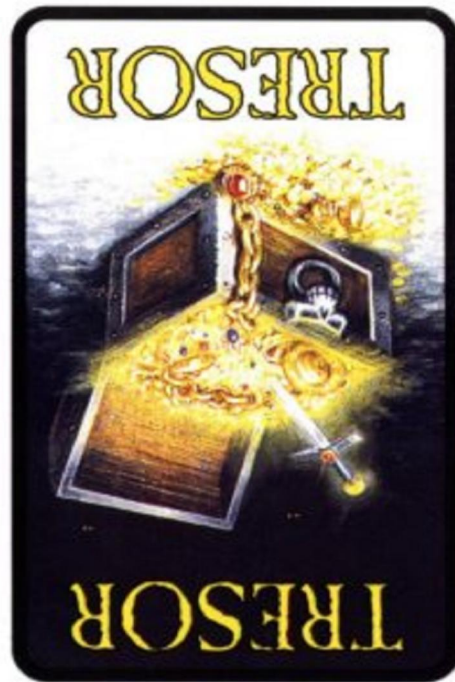
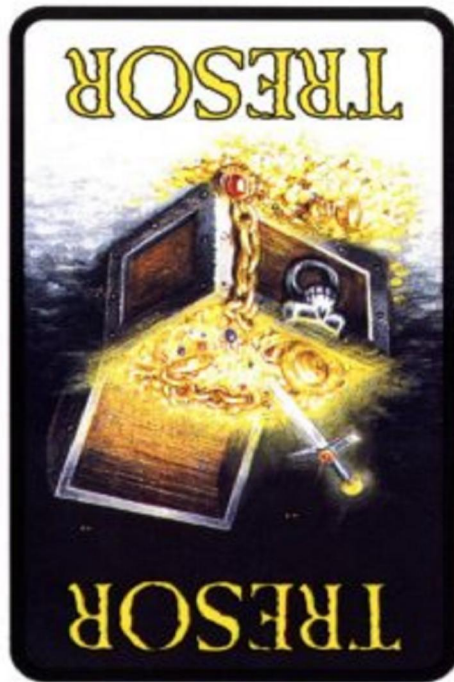
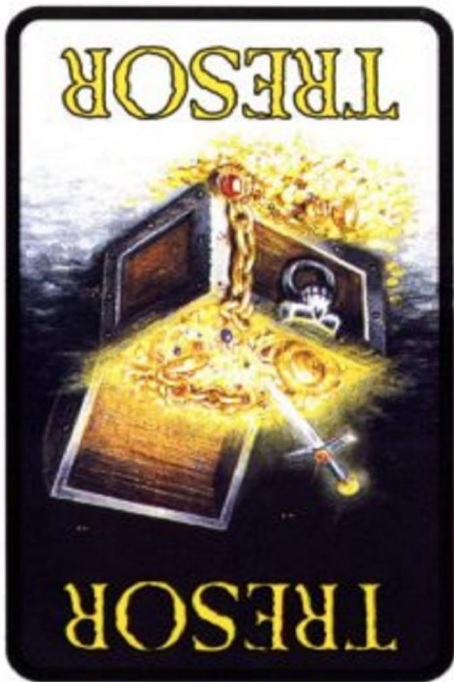
**CARTE DE TRESOR
MAILLET ET PIEU**

Ce pieu et ce maillet sont trouvés dans les caves du Manoir de Bleistiff

Le pieu en bois porte le symbole du dieu Morr gravé sur sa surface.



 TOUS



CARTE DE TRESOR
POTION DE SOIN

Cette bouteille noire contient un liquide à l'odeur douceâtre et à la consistance épaisse.

En buvant cette potion, votre guerrier récupère 1 D6 Points de Vie.



Une seule utilisation



TOUS

CARTE DE TRESOR
POTION DE SOIN

Cette bouteille noire contient un liquide à l'odeur douceâtre et à la consistance épaisse.

En buvant cette potion, votre guerrier récupère 1 D6 Points de Vie.



Une seule utilisation



TOUS

CARTE DE TRESOR
POTION DE SOIN

Cette bouteille noire contient un liquide à l'odeur douceâtre et à la consistance épaisse.

En buvant cette potion, votre guerrier récupère 1 D6 Points de Vie.



Une seule utilisation



TOUS

CARTE DE TRESOR
POIGNARD DE VON BLEISTIFT

Ce poignard magique a été trouvé dans le Tombeau du Maître du Manoir de Bleistif.

Ce poignard inflige 3D6 Dommages par coup..



TOUS