

MORT SOUS KARAK AZGAL

Il s'agit d'une aventure pour quatre guerriers de niveau 1. Nous vous suggérons d'utiliser les quatre guerriers fournis : le Barbare, l'Elfe, le Nain et le Sorcier. Vous aurez également besoin d'un maître de jeu pour diriger cette aventure (voir la troisième partie de ce livre). Le maître de jeu devra lire attentivement cette aventure avant de la débiter. Si vous êtes un des joueurs, vous ne devez pas lire cette aventure, le maître de jeu vous dira tout ce que vous avez besoin de savoir!

- NOTES POUR LE MAITRE DE JEU-

SI VOUS ETES UN JOUEUR, NE LISEZ PAS PLUS LOIN!

Dans les pages qui suivent, vous trouverez une campagne prédéfinie, à utiliser avec les règles consacrées au jeu de rôle de ce livre. Cette campagne concerne un groupe de quatre guerriers de niveau 1, au travers de trois aventures reliées entre elles. Chaque étape se déroule à un étage différent de Karak Azgal. Chaque aventure possède un but, bien que toutes les trois soient liées dans une même histoire.

Pour chaque étage, vous trouverez une carte préétablie de l'aventure, reprenant exactement la disposition de l'étage. Ne la montrez sous aucun prétexte aux joueurs, l'aventure perdrait de son intérêt s'ils en connaissent le déroulement à l'avance ! Chaque pièce ou couloir de l'étage est localisé sur la carte et les notes correspondantes vous donnent les renseignements nécessaires, monstres, trappes ou autres événements auxquels sont confrontés les guerriers. C'est votre rôle de maître de jeu de piloter les guerriers au cours de leurs explorations, et de contrôler les monstres aussi bien que les joueurs !



A la fin de ce chapitre, vous trouverez un tableau qui résume les monstres qui interviendront dans cette aventure. Pour plus de détails sur les monstres, reportez-vous au bestiaire.

Avant de démarrer l'aventure, vous aurez besoin de vous familiariser avec les trois cartes et ce qu'elles contiennent, afin d'avoir une idée du but de la campagne. Vous avez un résumé des buts de l'aventure, mais le fait de lire la totalité de l'histoire vous donnera plus de détails.

Vous devrez vous procurer les figurines pour représenter les différents monstres de l'aventure. Les différents trésors ou des éléments du décor peuvent être représentés au moyen des pions de la boîte de Warhammer Quest. Toutefois, il peut arriver que vous vous trouviez confronté à une situation pour laquelle il n'existe aucun pion. C'est normal, il faut vous habituer à préparer certaines choses avant la partie. Il ne faut pas confondre devenir maître de jeu et se voir servir tout sur un plateau.

MONSTRES ET TRESORS

Dans cette aventure, chaque salle possède ses propres monstres et trésors préétablis. Lorsque les guerriers tuent certains monstres, ils touchent l'or comme d'habitude mais ils ne prennent pas de cartes de Trésor ou ne font pas de jets sur les tableaux des trésors, à moins que cela ne soit expressément écrit dans les règles.

EVENEMENTS IMPREVUS

A chaque étage de l'aventure, vous trouverez un tableau des événements aléatoire, qui montre ce qui se produit en cas de 1 lors de la phase de Pouvoir. Si des monstres sont générés, ils ont leur Valeur en Or, et les guerriers obtiendront un trésor de salle de donjon s'ils sont vainqueurs.

L'HISTOIRE

Au début de Mort sous Karak Azgal, les guerriers n'ont aucune idée de ce qu'ils cherchent. Tout ce qu'ils savent, c'est que Barbe de Fer Grunnon les a réunis pour rechercher son père et son grand père dans les profondeurs de Karak Azgal. Lisez l'Information 1, afin de vous familiariser avec l'histoire de cette aventure.

Grimcrag Grunnon était à la recherche d'un antique trésor depuis longtemps perdu, l'Etoile de l'Aube. Il s'agit d'un ancien artefact, symbole des jours anciens, lorsque les elfes et les nains jouissaient de véritables rapports d'amitié. Il s'agissait également d'un objet magique d'un grand pouvoir. Sa perte fut une cause de friction entre les nains et les elfes. Pour compenser la perte, les elfes s'emparèrent du Livre des Rancunes du clan Grunnon car c'est à ce clan que l'étoile avait été confiée.

A présent, bien des siècles plus tard, cette histoire fait partie des légendes, sauf dans le clan Grunnon où ce secret honteux est resté vivace. Seuls quelques privilégiés sont dans la confiance et ont juré de retrouver l'étoile afin de récupérer leur Livre des Rancunes.

Cette histoire tourne autour de la recherche de l'étoile mais également de Ungrun et de Grimcrag, deux des seigneurs nains disparus du clan Grunnon. Tous les deux ont disparus dans les profondeurs de Karak Azgal, l'antique forteresse naine, et aucun des deux n'est jamais reparu. Et il y a même pire, Ungrun a disparu avec la légendaire hache des Grunnon, elle aussi perdue.

Etage Un

A l'étage un, les guerriers affronteront Nezcrochu, un chamane orque, et ses serviteurs. Nezcrochu est au courant pour l'étoile et également pour la hache de la famille Grunnon. Les guerriers trouveront le cadavre d'Ungrun et rencontreront son fantôme ! Tout au long du donjon, les joueurs auront des indices, des pièces du puzzle.

Etage Deux

Le second étage plonge les guerriers dans les griffes d'un nécromancien maladroit et de sa horde de morts vivants. Malheureusement, des guerriers du Chaos se trouvent également dans les environs. S'ils survivent aux épreuves de cet étage, les guerriers descendent au moyen d'une porte du Chaos vers des profondeurs de Karak Azgal encore plus mystérieuses pour la partie finale de l'aventure.

Etage Trois

C'est à cet étage que les guerriers retrouvent l'Etoile de l'Aube (même si au moment de la découverte elle ressemble plus à un bout de charbon qu'à un joyau!). Ils trouvent également Grimcrag, pétrifié et qui ne demande qu'à être réanimé.

KARAK AZGAL

Karak Azgal fut autrefois l'une des plus puissantes cités naines, souvent appelée la Cité des Joyaux. Comme beaucoup d'autres, elle tomba aux mains d'envahisseurs orques et skavens et les nains furent obligés de fuir leurs demeures ancestrales. Les orques, les skavens et les autres créatures qui s'étaient emparés de la citadelle ne trouvèrent jamais la cachette secrète des trésors nains, bien que le dragon Graug le Terrible parvint à pénétrer dans la cité et à amasser un trésor impressionnant. Il fut finalement tué par Skalf le tueur de dragons et depuis ce jour Karak Azgal a été une cible privilégiée des aventuriers à la recherche de trésors perdus.

Les descendants de Skalf revendiquent à présent la souveraineté sur tout Karak Azgal mais ils n'ont jamais réussi à reprendre le contrôle de la cité à la multitude de monstres qui y vivent. Au lieu de cela, ils détiennent une petite forteresse à l'entrée principale de la cité et encouragent les guerriers en mal d'or à fouiller les ruines, prélevant une taxe sur tous les trésors découverts.

Barbe de Fer Grunson

Barbe de Fer n'est pas au courant pour la Pierre de l'Aube, même s'il a connaissance d'un tragique secret de famille qui lui sera un jour révélé. Il soupçonne que les disparitions de son père et de son grand-père sont liées à ce lointain passé et que l'honneur lui commande de les sauver ou au moins de rapporter leurs restes. Barbe de Fer connaît en outre un passage qui permet d'éviter de payer la taxe aux nains qui revendiquent la souveraineté de la cité. Il sait également que la hache de sa famille a disparu et cette raison lui suffit pour s'aventurer dans les sombres couloirs peuplés de dangers de Karak Azgal. C'est là ce qu'il a dit aux guerriers.

DÉBUT

Vous devez superviser le choix des joueurs pour leurs guerriers de niveau 1 (il doit bien y avoir, un Barbare, un Sorcier, un Nain et un Elfe). Une fois que cela est fait, donnez leur l'Information 1 et laissez-les la lire. Les joueurs n'auront sans doute pas testé toutes les possibilités du système de jeu de rôle de Warhammer Quest, c'est pourquoi il faudra bien les amener, avant le début de la partie, à bien penser à leur guerrier comme un vrai personnage. Posez des questions du style "Comment s'appelle ton guerrier ? D'où vient-il ? Quel est le nom de votre groupe ? Pourquoi vous engagez-vous dans cette aventure ? Quel sorte d'homme est votre guerrier ? Est-il taciturne ? Agressif ? Bagarreur ? Confiant ? Nerveux ?" etc., pour que les joueurs croient dans les motivations de leur guerrier.



En dernier lieu, assurez-vous que vous avez assez de crayons et de papier. Encouragez les joueurs à noter les objets et les trésors qu'ils trouvent ou les événements qui leur arrivent. Tout cela contribuera à rendre l'aventure vivante et à donner de la personnalité à chaque guerrier.

A présent, vous êtes prêt à diriger une partie ! Rappelez-vous que vous êtes le maître de jeu et que ce que vous dites se produit !

. ETAGE UN - L'ANTRE DE NEZCROCHU .

Les éléments suivants doivent rester cachés aux joueurs. Le texte en italique en début de chaque description doit être traité comme s'il s'agissait du texte d'une carte événement. Lisez-le donc aux joueurs dès le début de la première phase des monstres lorsqu'ils viennent de pénétrer dans la pièce. N'hésitez pas à inventer des descriptions de votre cru !

Comme les guerriers ont un rôle d'explorateurs, ils sont souvent amenés à croiser des choses et des situations qu'ils ne comprennent pas vraiment. Dans la plupart des cas, elles sont résolues au moyen de tests d'Initiative (voir le chapitre Nouvelles Actions, page 160). Il est important de ne pas trop aider les joueurs dans leurs quêtes en leur donnant des indices trop précis ou trop nombreux. Les tests que vous faites faire aux joueurs doivent être consécutifs à des actions : s'ils vous annoncent qu'ils cherchent un coffre, ne leur dites pas qu'il contient une épée, qu'ils peuvent trouver s'ils réussissent un test d'initiative.



Evénements Imprévus

si un événement imprévu arrive pendant que les guerriers explorent l'étage un de Karak Azgal, lancez 1 D6 et reportez-vous au tableau suivant :

- | | |
|-------|--|
| 1 | 1 Minotaure |
| 2 | 12 Snotlings |
| 3 - 4 | 1 D6 Gobelins équipés de lances et 1D6 Gobelins équipés d'arcs |
| 5 | 6 Guerriers Orques équipés d'Épées |
| 6 | 6 Guerriers Orques équipés d'Arcs |

1 ENTREE

Vous vous tenez devant une arche branlante d'où un escalier plonge vers les ténèbres insondables. Des lichens et de la mousse commencent à envahir la roche et une brise glaciale émane de ce trou noir percé dans la montagne.

Placez la section d'escalier sur la table comme montré sur la carte cicontre. Placez les quatre guerriers sur les quatre première cases de la section, face aux escaliers en commençant par le leader du groupe. Vous êtes à présent prêts à jouer votre premier tour.

Au bas des escaliers le passage se divise en deux, un embranchement conduit vers la gauche, et l'autre vers la droite. De solides portes bloquent le passage aux deux extrémités de la jonction.

2 JONCTION ET PORTE FERMEE MAGIQUEMENT

La porte de gauche est couverte d'étranges sceaux magiques et est fermée lorsque les guerriers pénètrent dans la section.

Si les guerriers se déplacent jusqu'à une des deux cases adjacentes à cette porte, le son lugubre d'une cloche résonne dans les ténèbres. Au début de la prochaine phase de pouvoir, la porte de la salle de garde [3], s'ouvre à la volée et libère le passage à six orques armés d'épées qui se mettent à charger. Derrière eux, sur le pas de la porte se trouvent six gobelins équipés d'arcs qui tirent sur les guerriers. Orques et gobelins étaient prévenus et ont tendu une embuscade aux guerriers !

En mourant le dernier orque ou goblin murmure "vous ferez pas plus les malins que l'vieux nabot quand l'chef y vous zaura mis la main d'ssus:"



3 SALLE DE GARDE

Des débris de tables, des tabourets, des tonneaux de bière éventrés jonchent le sol de cette pièce crasseuse.

S'ils n'ont pas été avertis par la cloche d'alarme (voir ci-dessus), les orques et les gobelins seront installés autour des tabourets en train de se chamailler.

C'est dans cette pièce que les gardes orques passent la majeure partie de leur temps. Il y a six gardes orques et six archers gobelins. Il y a une chance (4+ sur un dé) que seuls les gobelins soient dans la pièce car les orques patrouillent près de la crypte.

Si les guerriers entrent directement dans cette pièce sans déclencher l'alarme, les monstres sont surpris. Résolvez cette rencontre comme n'importe quel évènement.

En mourant, le dernier orque ou goblin murmure dans un dernier soupir: « Vous ferez pas plus les malins que l'vieux nabot quand l'chef y vous zaura mis la main d'ssus ».

Trésor :

Les guerriers trouvent les objets suivants s'ils fouillent la salle de garde.

Quatre potions:

Si les guerriers décident d'essayer d'identifier les potions, ils devront recourir à des tests d'initiative. N'expliquez pas aux joueurs les effets des potions, laissez-les les identifier d'abord!

- 1 La première est une fiole de cristal munie d'une étiquette rouge. C'est une potion de soin, qui redonne 1 D6 + 2 Points de Vie.
- 2 C'est une fiole rouge avec une étiquette noire. Il s'agit d'un poison qui peut être mis sur des flèches et provoquer la perte d'1D6+2 Points de Vie si l'arme touche. La fiole contient suffisamment de poison pour 1D6 utilisations d'une efficacité d'un tour. S'il est bu, le poison provoque la perte d'1 D6+2 Points de Vie sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure (voir le paragraphe poison dans le chapitre Règles Spéciales des Monstres).
- 3 Une bouteille opaque grise avec une étiquette blanche. C'est une potion d'Endurance (voir *Guilde des Sorciers* dans le chapitre *Villes*).
- 4 Une bouteille opaque blanche avec une étiquette grise. C'est une potion de Force (voir le paragraphe *Guilde des Sorciers* dans le chapitre *Villes*).

Les potions d'Endurance et de Force peuvent être données au Sorcier et à l'Elfe.

Il y a également un petit sac de cuir contenant 10 pièces d'or.

4 COULOIR (2 SECTIONS)

Section 1 :

Un Passage semblant très fréquenté mène directement vers les ténèbres en direction d'une arche dans le mur opposé.

Section 2 :

Ce Passage Poussiéreux tourne sur la gauche. Il mène vers une porte béante, où des torches répandent une lumière glauque. On dirait qu'il y a une grande pièce là-bas.

Aussitôt qu'un des guerriers entre dans une des cases adjacentes à la porte qui se trouve à la fin de la deuxième section, une trappe garnie de Pointes s'ouvre dans le sol et une herse tombe devant lui bloquant le chemin, (ne placez pas le pion de Fosse avant qu'un des joueurs ne soit sur une trappe ce serait un trop gros cadeau !). Les deux cases sont piégées de la même manière et deux guerriers peuvent être coincés.

A travers les barreaux de la herse, les guerriers peuvent voir ce qui ressemble à une vaste salle et un énorme bloc de pierre.

La Fosse

Si êtes généreux, vous pouvez permettre au guerrier qui se trouve sur la trappe, de faire un test d'initiative pour réagir (7 sur 1D6 + Initiative et peut-être avec -1 ou -2 suivant le degré de précaution du joueur) et éviter de tomber dedans. Si le guerrier échoue, il perd 1 D6 + 1 Points de Vie, sans prendre en compte l'armure ou l'Endurance, lorsqu'il touche le fond. Il aura besoin d'une corde pour sortir...

La Porte Secrète :

Si les guerriers fouillent la deuxième section de ce couloir, ils peuvent trouver la Porte secrète. S'ils le font, lisez ce qui suit à haute voix .

En fouillant le couloir vous remarquez qu'une des torchères est légèrement branlante. Lorsque vous tirez dessus, le mur de pierre coulisse et révèle une porte de métal.

5 PUIITS MAUDIT

Cette pièce est triste et poussiéreuse, avec des toiles d'araignées accrochées aux murs et des os dispersés partout. Dans un des coins se trouve un gros coffre de bois et dans un autre un squelette. L'élément le plus remarquable est le trou dans le sol, un puits sordide d'où monte une puanteur terrible.

Le Puits Maudit est l'antre des araignées géantes. Lorsque les guerriers entrent dans la pièce 1 D6 + 6 araignées géantes jaillissent du trou.

Une fois que toutes les araignées géantes sont mortes les guerriers obtiennent l'or et peuvent chercher 1 trésor chacun . Toutefois, au début de la phase des monstres, et aussi longtemps qu'au moins un des guerriers est toujours dans la pièce, il sort 1D3 araignées supplémentaires du trou. Aussi longtemps qu'un guerrier reste dans la pièce, le processus continue. Tuer les araignées apporte plus d'or aux guerriers mais pas plus de trésors. Si les guerriers sortent et reviennent, les araignées continuent et sortent du puits une fois de plus.

La seule manière d'endiguer ce flot incessant d'araignées géantes, est de bloquer le puits. Le coffre au trésor de la pièce fera très bien l'affaire mais nécessite le poids du trésor pour être maintenu en place. Bien entendu, les guerriers peuvent penser à quelque chose d'autre pour remplir le coffre (leurs armures et leurs boucliers ?). Ils ne peuvent cependant pas utiliser les corps des araignées ! Expliquez que ce ne sont que des restes sanguinolents qui ne seraient pas assez lourds.

Une fois le puits bloqué, vous pouvez examiner les objets suivants:

La Chaîne :

Il faut un tour aux guerriers pour hisser la chaîne hors du puits. Au bout de la chaîne se trouve une clé. Notez que même avec le coffre sur le puits, il reste assez de place pour que la chaîne et la clé puissent passer mais il y a une chance qu'une araignée réussisse à mordre le guerrier qui tire la chaîne. Pour éviter la morsure, le guerrier doit réussir un test d'initiative. En cas d'échec, il perd 1 D6 Points de Vie sans déductions.

La grosse clé en or qui pend à la chaîne se retire assez facilement. Elle luit fortement et possède visiblement des propriétés magiques. Il s'agit de la clé de l'antre des minotaures [6].

Le Coffre au Trésor

Il est piégé. Si un guerrier tente de l'ouvrir, une fléchette jaillit et provoque la perte de 2D6 Points de Vie, sans modificateurs d'armure ou d'Endurance.

Vous trouvez 1000 pièces d'or dans le coffre, qui devront être réparties équitablement entre les guerriers, s'ils ont trouvé le moyen d'alourdir le coffre avec autre chose, afin que le puits reste bouché. Autrement les pièces devront rester dans le coffre car elles seules permettent au coffre de rester en place et d'éviter aux guerriers d'être submergés par les araignées géantes.

Le Squelette

Le squelette porte un heaume léger et une épée.

Le heaume donne à celui qui le porte un bonus de + 1 en Endurance et vaut dans son état actuel 250 pièces d'or.

L'épée est couverte de rouille et semble inutile mais après examen, elle s'avère être une Épée Berserk (voir carte).

A présent, les guerriers possèdent la clé de la porte magiquement fermée ! Ils doivent rebrousser chemin et revenir à la jonction (2) et voir ce qui se cache derrière la porte. Lorsque vous utilisez la clé pour ouvrir la porte, l'alarme ne réagit pas. Utiliser la clé pendant la phase des guerriers permet d'explorer comme d'habitude ce qui se passe derrière la porte.

6 ANTRE DES MINOTAURES

Lorsque la porte s'ouvre, un puissant mugissement retentit et une puanteur insoutenable envahit l'air. Face à vous, se trouve un quatuor de minotaures en furie, qui se trouvent là pour garder le passage.

Cette pièce contient deux minotaures. Résolez cet événement normalement, faites un jet pour le trésor sur le tableau de trésor des salles de donjon une fois que les minotaures sont morts.

7 ABIME DE FEU

Une crevasse dans le sol de pierre noire de cette salle laisse échapper des jets de flammes tournoyantes. Un pont rudimentaire traverse l'abîme et conduit vers une statue de dragon en bronze.

Initialement la pièce paraît vide. Au début de la première phase des guerriers après que ces derniers aient traversé le pont, s'ils y arrivent, (voir page 3 du livre d'aventure pour les règles sur la traversée) 12 chauve-souris géantes et 6 rats géants apparaissent et attaquent les guerriers.

Si les guerriers examinent la statue, ils découvriront une cache contenant 4D6 x 20 pièces d'or (à répartir entre eux), plus un objet tiré du tableau de trésors des salles de donjon pour chacun. Si les guerriers poussent plus avant leur examen, en réussissant un test d'Initiative, ils découvrent des runes inscrites sur le socle de la statue. Pour les comprendre, les guerriers doivent réussir un autre test d'Initiative. Les runes disent :

**C'est pour l'Eternité qu'est Protégé Mon Or.
Ma Seule joie. Mon Seul Réconfort.
Dérobez-le à vos Risques et Périls, car alors vous
Connaitrez ma Vengeance.**

Si un guerrier tente de voler l'or, il perd 3D6 Points de Vie car la statue du dragon s'anime et lui lance un jet de flammes. Le dragon recommence une fois par tour jusqu'à ce que le guerrier soit mort ou l'or rendu. Ils peuvent prendre l'or, mais le dragon protège âprement son bien !

Si les guerriers ne volent pas l'or et le laissent là où il est, ou qu'ils le rendent avant de partir, le dragon s'anime légèrement avant qu'ils ne sortent de la pièce et leur parle.

"Braves guerriers, écoutez bien ces mots. Prenez garde à la porte de cuir. Il n'y a que sans armes que vous réussirez à ouvrir cette porte maudite."

Une fois ces paroles prononcées, le dragon s'immobilise à nouveau sur son socle.

Si les guerriers attaquent le dragon, reportez vous à son profil dans le bestiaire. Ils ne feront pas long feu mais gardez à l'esprit que le dragon n'est pas là pour les tuer mais pour garder le trésor...



8 CRYPTÉ

Près de l'entrée de cette pièce sombre et humide se trouve un tombeau. Ce dernier est surplombé par le gisant d'un grand chevalier.

A moins que vous ne décidiez que les orques de la salle de garde patrouillent dans le coin, cette pièce ne contient pas de monstres.

Le Fantôme

Au début de chaque tour que les guerriers passent dans la crypte, faites un test de volonté pour chacun d'eux. Les guerriers qui réussissent le test remarquent une forme évanescence qui sort d'un mur et s'avance vers eux. Il s'agit de la forme spectrale d'Ungrun Grunnson. Vous auriez intérêt à lancer un dé et à marmonner pendant le premier tour, et de ne pas parler du fantôme aux joueurs avant le tour suivant. Vous pouvez semer le trouble chez eux en lâchant des phrases du type « qu'est-ce qu'il fait froid ici ! ». S'ils remarquent le fantôme, ce dernier dit d'une voix faible :

« Alors, qu'est-ce qui vous a retardé ? Il y a maintenant près de cinq ans que j'attends que ce sale froussard de Barbe de Fer vienne me venger et qu'est-ce qu'il m'envoie, un ramassis de nullités ! »

Ungrun toise les guerriers pendant un moment avant de continuer.

« Bien, je suppose qu'il faudra faire avec. »

Ensuite il se dirige vers le mur où se trouve le couloir secret [9].

Le Tombeau

Pour retirer la stèle, un guerrier seul doit réussir un test de Force avec un malus de -4. Pour avoir une bonne chance de la lever, les quatre guerriers peuvent essayer ensemble (voir les grandes des règles des guerriers se portant assistance). Ils peuvent faire une tentative par tour.

Si la stèle n'a pas été explorée et les pièges désarmés, un nuage de gaz toxique envahit la pièce. Chaque guerrier dans la pièce doit faire un test d'Endurance au moins égal à 7 (1D6 + Endurance). En cas d'échec, il perd 1 D6 + 1 Points de Vie, sans prendre en compte l'Endurance et l'armure. En cas de succès, il perd 1 D3 Points de Vie, sans déductions.

A l'intérieur du tombeau se trouvent les restes d'un guerrier serrant toujours une épée. Curieusement, après tout le temps passé la lame est toujours éclatante, il s'agit d'une Lame d'Or Marin (voir le tableau des trésors de donjon).



La trappe

Les guerriers ne notent la présence de la trappe que lorsqu'ils passent dessus. Elle est fermée et scellée et ne peut être ouverte qu'au moyen de la Force brute. S'en prendre à la trappe nécessite un tour complet. Elle peut être touchée automatiquement et a une Endurance de 5. Si les guerriers réussissent à infliger 20 dommages en un seul tour, ils ont fait un trou suffisamment grand pour passer.

Sous la trappe se trouve un escalier qui plonge vers l'étage 2.

La Porte Secrète

Cette porte secrète ne peut être trouvée qu'après un minutieux examen du mur pendant au moins un tour. Le mur ne peut être examiné que par un guerrier à la fois. Si les recherches aboutissent, le guerrier remarque alors une petite pierre dépassant du mur.

Vous avez trouvé dans un des murs une pierre mobile, et lorsque vous appuyez dessus, une porte secrète se déclenche, révélant un couloir poussiéreux qui se perd dans les ténèbres. A mi-chemin dans le couloir, vous trouvez un squelette de nain, il doit s'agir d'Ungrun lui-même, ou plutôt de ce qu'il en reste.

9 COULOIR CACHE

Si les guerriers s'arrêtent pour examiner les restes d'Ungrun, ils trouvent un petit parchemin, une bourse contenant 20 pièces d'or et un marteau de guerre de belle facture. S'ils brûlent ses restes où qu'ils cherchent d'une façon ou une autre à lui donner les derniers sacrements, chacun d'eux gagnera 1 point de chance supplémentaire lors de la prochaine partie..

Le Parchemin

Il est taché de sang et couvert de runes, écrites d'une main tremblante, que seul un nain peut déchiffrer. Donner au Nain l'information 2.

Le Marteau de Guerre

Cette arme provoque 1 point de dommage supplémentaire à chaque touche et vaut 150 pièces d'or. Seul un Nain peut la manier.

La Porte Runique

La porte qui se trouve devant vous semble être recouverte de peaux sur lesquelles sont inscrites des runes.

La porte de cuir porte une rune d'avertissement. Si un des guerriers essaye (lors de son exploration) d'ouvrir la porte pendant qu'il porte une arme ou une armure, il reçoit une décharge d'énergie jaillie de la rune. Le guerrier peut tenter de réussir un test d'initiative pour esquiver l'éclair (total de 7 avec 1D6 + Initiative). S'il échoue, il perd 1 D6 Points de Vie, modifiés par l'Endurance. Si un second guerrier armé tente d'ouvrir la porte, il perd 2D6 Points de Vie, modifiés par l'Endurance. Le troisième à essayer perd 3D6 Points de Vie, modifiés par l'Endurance, etc...

Si le guerrier qui ouvre la porte n'est pas armé et qu'il ne porte pas d'armure (l'enlever lui prend un tour), la rune n'a aucun effet et la porte s'ouvre normalement (rappelez-vous l'avertissement du dragon !). En fait, si le guerrier en question (sans arme, sans armure) ouvre la porte, ses compagnons peuvent le suivre en étant armés et en portant son équipement. Le guerrier sans armes peut laisser la porte se fermer derrière eux et passer un tour à se rhabiller. Pendant qu'un guerrier ne porte aucune arme, l'adversaire bénéficie d'un bonus pour le toucher de +2.

10 ANNEAU DE POUVOIR

Une lumière vert pâle et des fumées épaisses baignent cette pièce dans une étrange atmosphère. Vous voyez un cercle tracé sur le sol et vous entendez une mélodie sourde et entêtante.

Lorsque les guerriers entrent dans cette pièce, ne placez pas de monstres durant la phase des monstres. Laissez-les croire que la pièce est vide. Puis, au début de la prochaine phase de Pouvoir, avertissez les joueurs que des ombres semblent se matérialiser et qu'ils peuvent entendre un grognement.

Lorsque la fumée se dissipe, les guerriers aperçoivent 2 minotaures dans le cercle magique ainsi qu'un chamane orque qui se tient à l'autre bout de la pièce. Dans une de ses mains griffues, il porte un livre et une grosse clé est suspendue à une chaîne autour de son cou.

Nezcrochu est un chamane orque, comme on en trouve dans le tableau des monstres de niveau 1 et il peut utiliser la magie orque. Dès que les minotaures sont morts ou qu'il est mis en danger ou même blessé, il glisse un anneau à son doigt et disparaît. Ne laissez pas les guerriers le tuer ! S'il est blessé, il laisse une traînée de sang jusqu'à la trappe de la crypte.

Une fois que les minotaures sont morts, les guerriers peuvent examiner la pièce. Ils ne trouvent pas grand chose digne d'intérêt si ce n'est un petit rouleau de parchemin et le livre du chamane, qu'il a oublié de prendre dans la précipitation de la fuite.

Le Livre du Chamane.

La première page porte les annotations suivantes :

« Liv' de Nezcrochu - Seucrai - Pas touche (Mêlez-vous d'c'qui vous r'gard') »

La majorité est incompréhensible mais quelques pages concernent l'Etoile de L'Aube et sont écrites dans un dialecte orque à peu près lisible.

Donnez aux joueurs l'information 3.

Sur une autre page se trouve une carte de Karak Azgal dessinée à la hâte. L'autre de Nezcrochu semble être la partie supérieure, tandis que bien en dessous se trouve le repaire du Chaos. Une flèche en bas de la page signale probablement la localisation de l'Etoile de L'Aube.

Le livre est signé Nezcrochu. Près de son gribouillis se trouve le nom de Magrak le Fléaux, inexplicablement reproduit quatre fois avec une écriture exactement identique.

Le Parchemin.

Si les guerriers déplient le parchemin, lancez un dé et prenez l'air grave. En fait, il n'y a rien d'alarmant, il s'agit d'un parchemin de sort. Il est à l'usage exclusif du sorcier qui gagne une carte de sort pour représenter le sort inscrit sur le parchemin. Ce sort ne peut être lancé qu'une seule fois car le parchemin s'autodétruit juste après. Il se lance automatiquement, sans utiliser aucun pouvoir.

Quand les guerriers partent, assurez-vous bien qu'ils remarquent la trappe située dans la crypte, qui à présent est ouverte, et rappelez-leur que cet escalier descend vers les niveaux inférieurs.

Note au maître de Jeu : Nezcrochu portait la clé de la trappe et lorsque était invisible il est parti se réfugier vers les niveaux inférieurs. Mais dans sa panique, il a oublié de refermer la trappe derrière lui sauf si les guerriers l'on détruite avant.



Que doivent faire les guerriers ? Partir ou continuer sur le champ ? Si les guerriers veulent sortir, il doivent franchir à nouveau l'Abîme de Feu.

MORT SOUS KARAK AZGAL

Etage 1

L'antre de Nezcrochu

Cercle cabalistique

10

Nezcrochu
4 Minotaures
6 Hommes-Bêtes

9

Corps d'Ugrun

5

1D6+6 Araignées géantes
+ 1D3 araignées à chaque tour

Squelette

7

Statue Dragon

8

Sarcophage

4

Coffre trésor

Puits maudit

Abime de Feu

Secrète

Secrète

12 Chauves-souris
6 Rats géants

Herse

Fosse

Crypte

6

4 Minotaures

3

8 Orques avec épées
6 Gobelins avec arcs

MATERIEL

- 1 Escalier
- 1 Jonction
- 3 Couloirs
- Repaire
- Salle de garde
- Puits maudit
- Cercle cabalistique
- Abime de feu
- Crypte
- Puits
- Coffre trésor
- Statue dragon
- Herse
- 2 Clés
- Squelette
- Parchemin info 2
- Parchemin de sort
- Livre
- Pions fosse
- Pion trappe
- Pion escalier
- Pions porte secrète
- Cartes fioles
- Carte Heaume
- Carte épée Bersek
- Carte Lame d'or marin
- Carte marteau de guerre
- Table
- Sarcophage
- Cheminée
- Fiche Nezcrochu

MONSTRES

- 5 Minotaures
- 12 Snoltings
- 12 Gobelins épées
- 6 Gobelins archers
- 8 Orques avec épées
- 6 Orques avec arcs
- 12 Araignées géantes
- 12 Chauve-souris
- 6 Rats géants
- 12 Hommes-bêtes
- Nezcrochu

1

2

Alarme

Trappe

3

Salle de garde

Une table
une barricade

Escalier

Entrée

Magique

Cheminée

Repaire

Antre des Minotaures

ETAGE 2 - L'ANTICHAMBRE DE LA MORT.

Le second étage doit être traité comme s'il s'agissait d'une aventure nouvelle, donc, que les guerriers décident de faire une pause, de passer par une ville ou de continuer directement, ils entament cette aventure au maximum de leur total de Points de Vie et de Pouvoir. En cas de besoin, vous pouvez rendre l'affaire plausible en expliquant que chaque guerrier a trouvé une potion qui le remet en pleine possession de ses moyens. Par contre, si vous voulez rendre le donjon difficile, vous pouvez les obliger à continuer avec leurs Points de Vie actuels. Rappelez-vous qu'il s'agit d'un nouveau donjon, le leader peut changer si vous le désirez.

Événements imprévus :

Lorsqu'un événement imprévu arrive à l'étage 2, lancez un dé et consultez la suite des événements sur le tableau suivant :

- 1 Une momie apparaît
- 2 1D6+4 Goules apparaissent
- 3 2D6 Squelettes apparaissent
- 4 2D6 Zombies apparaissent
- 5 6 Rats Géants et 6 Chauve-Souris Géantes apparaissent
- 6 Les guerriers trouvent un peu d'or, consultez le tableau de trésor des salles de donjon (page 67) pour en déterminer la quantité exacte.

Lorsque vous commencez l'étage 2, ne posez aucune section de donjon avant l'Entrée.



Si les guerriers retournent dans une ville pour renflouer leurs stocks ou tout simplement pour dépenser leur or, effectuez le voyage comme d'habitude mais gardez bien le compte des jours écoulés loin du donjon.

S'ils se dirigent vers une ville, par exemple, cela leur prend six semaines à l'aller et autant au retour (sans Hasards sur le retour vers le donjon), plus le temps passé sur place.

Pendant que les guerriers sont au loin, Nezcrochu tente de conclure un pacte avec les guerriers du Chaos qui sont maîtres de l'étage 2. Même si ce n'était pas réellement ce que Nezcrochu voulait, (il espérait en fait les attaquer avec ses hommes et leur reprendre la hache et l'étoile) à présent que ses sbires ont été tués, ceux-là feraient de bons alliés.

Bien sûr, si les guerriers se dirigent vers une ville, les choses évolueront pendant ce temps. Les guerriers du Chaos auront été prévenus et auront pris des dispositions.

Si les Guerriers font une Pause :

Lisez ce qui suit à leur retour dans le donjon.

Quand vous êtes de retour dans Karak Azgal, rien ne semble avoir changé. Seule une pellicule de neige, soufflée à l'intérieur par le vent, recouvre les cadavres et le sol apportant un léger changement par rapport à votre dernière visite.

Comme normalement il n'y a plus de monstres à cet étage, vous n'êtes pas obligé de reconstituer tout le parcours, les guerriers peuvent traverser ce niveau sans s'occuper des règles en faisant un trajet fictif. (Vous pouvez vouloir leur faire passer le test de l'Abîme de Feu).

Toutefois, les guerriers du Chaos ont eu le temps de préparer le retour des guerriers et de poser des pièges et de les cacher dans

la neige. Le leader doit faire trois tests d'Initiative avec un modificateur de -1 pour voir si le groupe évite les pièges.

S'il échoue au premier test, il se prend dans un fil de détente, situé à l'entrée du donjon, qui fait jaillir des faux du mur et provoque la perte d'1 D6+1 Points de Vie à chaque guerrier.

S'il échoue au second test, ils reçoivent un bloc de pierre du plafond de l'Abîme de Feu. Tirez un pion de guerrier pour savoir qui est touché par le bloc et perd 1 D6+3 Points de Vie.

S'il échoue au troisième test, ils déclenchent une alarme en passant par la trappe vers le niveau Z et les guerriers entendent un gong retentir dans le sous-sol. Ils peuvent maintenant emprunter l'escalier.

Si les Guerriers Continuent dans la Foulée :

Si les guerriers continuent, les guerriers du Chaos n'auront pas eu le temps de mettre des pièges en place et, après une traversée sans problème de l'étage, les guerriers descendent par la trappe de la crypte, empruntant l'escalier...

L'Escalier

La carte du chamane indique que l'escalier conduit «au simetière». Après environ une heure de descente dans des tunnels obscurs, vous arrivez à une porte fermée.

Chaque guerrier doit à présent faire un test d'Initiative. Ceux qui le réussissent remarquent des signes récents d'activité, des empreintes de pas près de la porte, des lambeaux de vêtements et des débris de nourriture qui ne sont ni moisis ni pourris. La poignée de la porte a l'air d'être utilisée souvent et n'est pas rouillée.

Si les guerriers n'ont pas pris de pause, la porte n'est pas fermée, n'oubliez pas qu'ils ne sont que quelques minutes derrière Nezcrochu.

Si par contre, ils prennent le temps de retourner vers la ville la plus proche, la porte est verrouillée et ne peut être ouverte que par deux guerriers réussissant un test de Force avec un bonus de +1 sur le résultat.

1 ENTREE

Placez une section de couloir sur la table, comme sur la carte de la page ci-contre. Placez les quatre guerrier en commençant par le leader dans les quatre cases de la section de couloir, de façon à être face l'autre bout de la pièce. Vous êtes à présent prêts à commencer le premier tour.

La porte mène à un couloir, à son autre extrémité se trouve une porte noire sur laquelle un crâne est peint à la peinture rouge. Du moins, cela ressemble-t-il à de la peinture...

2 L'ARENE

Le sol de cette salle donne sur une fosse dont les bords crasseux sont garnis de pointes rouillées. Dans le mur opposé, se trouve une porte fermée par deux verrous de fer identiques couverts de runes et de sceaux.

La porte de cette salle n'est pas fermée. Aussitôt que les guerriers sont entrés, faites-les attaquer par 1 D6+4 squelettes.

Une fois que les guerriers sont venus à bout des squelettes, ils peuvent examiner l'arène. Si le Nain ou le Sorcier examine avec soin l'énorme porte située à l'extrémité de l'Arène, faites un test de volonté, en affectant un bonus de +2 au sorcier. En cas de succès, il détecte une puissante magie à l'oeuvre. La porte est trop résistante pour être défoncée. Si les guerriers essayent, lisez ce qui suit au moment de leur tentative.

"Avec un sifflement et des craquements assourdissants, votre coup vous est renvoyé et c'est vous qui perdez des Points de Vie."

Près de la porte d'entrée se trouve une trappe. Si un guerrier passe un tour à examiner cet endroit et qu'il réussit un test d'initiative, il entend un cri étouffé qui vient de sous

la trappe. La trappe peut être touchée automatiquement, elle possède une Endurance de 5 et 6 Points de Vie.

Le Prisonnier

Une fois que les guerriers ont défoncé la trappe, ils découvrent une cellule sombre et crasseuse dans laquelle se trouve un prisonnier barbu. Si les guerriers acceptent de l'aider, il leur en sera très reconnaissant !

Dans la cellule se trouve une clé (celle qui ouvre la porte secrète du Coude [3]), une chandelle et un briquet à amadou. Si vous allumez la chandelle, elle brillera pendant 2D6 tours comme une lanterne.

Après l'avoir questionné, les réponses du prisonnier sont :

"Qui je suis ? Un infortuné captif des terribles créatures qui vivent ici. Un marchand qui s'est aventuré trop loin. Je vous dois la vie. Merci."

Ce qui est important, c'est qu'il n'a pas dit aux guerriers tout ce qu'il sait, mais après avoir été mis à l'aise il révélera ses secrets. Si les guerriers le laissent libre sans l'interroger, il s'enfuit. S'ils le questionnent, utilisez les règles sur l'interrogatoire, afin de déterminer ce qu'il leur dit.

Au premier tour d'interrogatoire couronné de succès, il avoue s'appeler Alberto Laransched. Un historien impérial transformé en aventurier, qui ayant appris quels trésors existaient sous Karak Azgal, avait présomptueusement cru qu'il pourrait les dérober à leurs actuels gardiens. Il se met alors à pleurnicher en disant quelque chose du genre :

"A présent, laissez-moi partir. Je vous ai dit tout ce que je savais."

Au second tour d'interrogatoire couronné de succès, vous vous apercevez qu'il est au courant de l'existence de l'Etoile de l'Aube et qu'il sait qu'elle se trouve à Karak Azgal. Il ne sait pas où elle se trouve précisément ni ce qu'elle est, mais il a mis la main sur certains textes qui prétendent qu'elle possède des pouvoirs sur la vie. Il y a bien des siècles, elle était le catalyseur d'un temple situé au plus profond de Karak Azgal dans lequel des visiteurs venaient pour être soignés. Avec l'effritement des relations entre elfes et nains, cette histoire devint une légende.

Même pressé de questions, il ne dit plus un mot. Si les guerriers le laissent partir, il les quitte en se répandant en remerciements. S'ils se décident à l'emmener avec eux, il agit comme un humain normal avec le profil suivant:

Points de vie:	11	Endurance:	3
Mouvement:	4	Initiative:	3
Combat:	3	Attaques:	1
Tir:	5+	Armure:	-1D6
Force:	3	Dommages:	

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

Bien qu'il ne veuille pas combattre et qu'il se cache à la moindre vue d'un monstre, il cherche à promouvoir ses propres intérêts et à fuir pour pouvoir tendre une embuscade aux guerriers par la suite.

Informations au Maître de Jeu - A ne pas révéler :

Laransched est en fait un nécromancien pas très adroit. Il travailla en effet dans les bibliothèques d'Altdorf, mais il y a bien longtemps. Depuis lors, il a installé un repaire sous Karak Azgal, cherchant à trouver l'Etoile de l'Aube pour ses pouvoirs sur la vie. Récemment, il fut emprisonné par des guerriers du Chaos nouvellement arrivés, tandis que ses morts vivants continuaient à vagabonder dans le donjon.

Laransched voit dans les guerriers une chance de prendre une revanche sur ceux qui l'ont capturé. Si les guerriers pouvaient le débarrasser des guerriers du Chaos, il trouverait bien un moyen de les éliminer à leur tour...

Dérobade...

Au début de chaque phase de pouvoir, le leader doit faire un test d'initiative. En cas d'échec, Laransched réussit à fausser compagnie au groupe afin de pouvoir l'attaquer par la suite. S'il n'a pas réussi à fausser compagnie au groupe avant de rencontrer

des momies ou des guerriers du Chaos, il réussit automatiquement à se sauver à ce moment.

3 COUDE

On y accède par une porte secrète, qui ne peut être trouvée que si les guerriers examinent le couloir 1, que vous pouvez décrire ainsi :

Vous découvrez une porte cachée dans un des murs du tunnel mais elle est fermée.

La porte ne peut être ouverte qu'avec la clé de la cellule se trouvant dans l'Arène.

Le couloir est éclairé par une torche accrochée au mur. Elle peut être enlevée et utilisée pour l'exploration par un des guerriers s'il le désire. A l'autre bout du couloir se trouve une porte de fer entrouverte.

Si les guerriers poursuivent l'examen de ce couloir, ils trouvent une seconde porte secrète qui pivote et débouche sur une jonction (5).

4 LA SABLIERE

Lisez ce qui suit à la fin de la première phase des guerriers au cours de laquelle au moins un des guerriers est entré dans la pièce. Si tous les guerriers sont entrés, parfait, plus il y en a mieux c'est. S'il est avec eux, Laransched trouvera une excuse pour ne pas entrer car il sait ce qui va se produire ensuite.

Une fois que vous avez passé le pas de la porte, celle-ci se referme violemment. La pièce possède des murs hauts et lisses faits de granit et il semble n'y avoir aucune autre porte. Six corps en décomposition se trouvent sur le sol, probablement les derniers guerriers prisonniers dans cette pièce.

La porte est désormais solidement fermée. Si tous les guerriers sont prisonniers dans cette pièce, Laransched retournera vers son repaire (7) afin d'y chercher ses livres et l'aide de ses serviteurs (araignées et rats géants) pour bloquer le couloir d'entrée (1), et attendre le retour des guerriers.

Le tour suivant, avant même que les guerriers n'aient entrepris quoi que ce soit d'autre, ceux qui se trouvent dans la pièce doivent faire un test d'initiative avec un malus de -2. Si un seul échoue, le piège se déclenche

Le Piège

En furetant partout, vous actionnez un levier caché. Une trappe s'ouvre au-dessus de vous et du sable commence à tomber, remplissant lentement la pièce. Au même moment, les six cadavres commencent à s'animer et leurs mains agrippent leurs armes rouillées tandis qu'ils se mettent debout, ce sont des goules!

A chaque tour que les guerriers passent dans cette pièce, faites un test de Force par guerrier. Ceux qui échouent perdent 1 point de Mouvement et un 1 point de Combat tandis qu'ils luttent contre le sable. Rappelez leur que si l'une de leurs caractéristique vient à être réduite à 0, ils tombent raides morts ! Toutefois, dès que l'un des guerriers voit son Mouvement et son Combat réduits à 1 point, le sable s'arrête soudainement. Il est bon, à ce moment, de laisser les joueurs dans l'expectative !

Notez que comme elles n'ont pas d'endroit où fuir, les goules ne sont pas sujettes à leurs règles normales sur la fuite (voir le bestiaire).

La Porte Dérobée

Une fois que le sable arrête de tomber, les guerriers devront réussir un test de Force pour se frayer un chemin à travers la pièce. Leurs caractéristiques reviennent alors à la normale. Si un guerrier fouille la pièce, il trouvera une porte surélevée. Elle est accessible grâce à des prises de pieds dans les murs qui sont à présent remplis de sable. Une fois que les zombies seront morts, ce sera un jeu d'enfants que de grimper et d'atteindre la porte, qui n'est d'ailleurs par fermée.

Evénements Imprévus

Notez que comme la pièce est hermétiquement fermée, peu importe le résultat obtenu par le sorcier lors de ses jets de dés de la phase de pouvoir car aucun événement imprévu ne se produit

pendant que vous êtes dans la sablière. Rien ne vous empêche par contre de jeter les dés histoire de faire paniquer les joueurs.

A Présent les Guerriers sont-ils séparés ?

Si tous les guerriers ne sont pas pris dans la sablière, ils seront alors séparés. Comme cela a été mentionné, ils peuvent retirer la torche du mur, ils ne sont donc pas perdus dans le noir et livrés à une mort certaine !

Ils se rencontreront probablement lorsqu'ils émergeront de la jonction dans le couloir (6). Vous pourrez toujours les inquiéter en disant que vous voyez des lumières approcher. Bien sûr l'idéal serait que dès que les guerriers sont séparés, vous puissiez séparer les joueurs de façon à traiter les groupes séparément.

Si les guerriers sont séparés et que ceux de la sablière sont dans le noir, tant qu'ils ne bougent pas et qu'ils ne vagabondent pas, tout va bien (il peuvent crier à travers la porte à l'intention des autres). Ils devront attendre que les autres les trouvent.

5 JONCTION

La porte secrète débouche dans une des alcôves d'un couloir qui s'étend à droite et à gauche. Près de vous, se trouve un râtelier d'armes sur lequel on peut encore trouver de vieilles armes, des épées rouillées et des armures corrodées.

Si un des guerriers examine attentivement le râtelier, lisez ce qui suit :

La plupart des objets sont sans intérêt, ils s'écrouleront en poussière dès que vous y toucherez. Par contre, dans une poche d'un pourpoint de cuir, vous trouvez une petite gemme.

S'ils identifient correctement la gemme (un test d'initiative réussi, le sorcier est celui qui a les meilleures chances), ils découvrent qu'il s'agit d'un joyau d'énergie (voir l'objet 12 de la rubrique Objets Magiques du tableau de trésors des pièces de donjon pour plus de détails).

6 COULOIR

Ce passage étroit possède trois portes qui mènent vers l'inconnu.

(En fait, une porte secrète conduit vers la Sablière). Il se pourrait que grâce à cette porte secrète ils évitent la Sablière et apparaissent à côté du râtelier d'armes. Si cela est le cas, lorsqu'ils explorent le couloir 6, ils trouveront la porte secrète qui les fera retourner vers le piège. Le piège fonctionne alors comme cela est précisé précédemment. Les guerriers devront une fois de plus s'échapper par la porte dérobée du couloir 6.

7 REPAIRE DU NECROMANCIEN

Une multitude de chandelles noires jette une lumière vacillante dans cette pièce. Un bureau se trouve contre un des murs, sous un miroir. Dans un autre coin, un lit défait. Un tapis élimé couvre le soi. Vous voyez également sur le mur un parchemin poussiéreux couvert de diagrammes et de signes cabalistiques.

Le contenu du repaire du nécromancien dépend du trajet emprunté par les guerriers pour arriver jusque là. S'ils ont été pris dans la Sablière 4, qu'ils ont exploré le Tombeau de la Momie 8 ou l'Entrepôt 9 avant, Laranschild y est déjà passé en emportant un parchemin de dissipation, des Bottes de Rapidité et son livre. C'est également le cas s'il a réussi à échapper aux guerriers avant qu'ils n'arrivent ici.

Si les guerriers viennent directement dans cette pièce, avant Laranschild, elle est défendue par 12 rats géants et 6 chauve-souris géantes et tous ces objets s'y trouvent encore.

Le Livre d'Alberto

Ce livre relié en peau est un traité de nécromancie, le nom inscrit à l'intérieur de la couverture est celui d'Alberto Laranschild. Il s'agit là d'une pauvre transcription et, si le sorcier fait un test de volonté et d'initiative avec un bonus de +1 pour les deux, il peut déterminer que les sorts ne fonctionneront pas car des parties essentielles sont manquantes.

Un chapitre décrit ce que Laranschild sait à propos de l'Etoile de l'Aube, n'apportant pas beaucoup plus que les renseignements déjà obtenus: donnez aux guerriers l'Information 4.

Cette histoire peut servir de prétexte à des frictions entre l'Elfe et le Nain, c'est une chose que vous devrez entretenir à condition que cela ne dégénère pas trop.

Il s'agit d'un livre maléfique et il serait sage de le brûler. Si les guerriers l'emportent, ils s'apercevront qu'il n'est d'aucune utilité et qu'il pourrait même être un motif d'arrestation lors de leur prochaine halte en ville. Tant que le livre est en possession du groupe, les Evénements Imprévus se produisent sur un résultat de 1 ou 2 lors des jets de dés de la phase de Pouvoir (mais ne le dites pas). Ce livre est une mauvaise acquisition.

Le parchemin

Si les guerriers examinent avec soin les diagrammes du parchemin, ils s'apercevront qu'il s'agit en fait d'un schéma stylisé de l'Arène 2 d'où part une ligne pointillée qui semble conduire dans les profondeurs de la montagne, vers un lieu marqué d'une croix. La légende dit :

« La porte est ouverte jusqu'à ce que la lune redevienne pleine une fois de plus. »

Si les guerriers font un test d'initiative pour savoir à quelle période nous sommes, ils s'aperçoivent qu'il ne leur reste plus que deux jours pour trouver l'Etoile et s'enfuir. En fait cela n'a que peu de répercussion sur le jeu mais cela vous permet de mettre un peu la pression sur les joueurs.

Trésor

Les guerriers découvrent également un parchemin anti-magie (Voir carte; utilisable que par un sorcier, permet d'annuler un sort adverse); et une paire de Bottes de Rapidité (+1 en Mouvement). Rappelez-vous que si vous avez traîné en chemin Laranschild est revenu prendre ses bottes, son parchemin et son livre.

Si les guerriers demandent expressément à regarder derrière le miroir, ils trouveront un sac contenant 200 pièces d'or. Elles s'y trouvent encore, même si Laranschild est déjà passé.

8 TOMBEAU DE LA MOMIE

Peu de choses restent dans cette pièce à part un sarcophage ouvragé posé dans un coin. Mais à en juger par les débris d'urnes, cette salle a autrefois contenu des richesses inouïes. Il semble que l'endroit ait été le théâtre de combats d'une rare violence si l'on en juge par le nombre de squelettes qui s'y trouvent.

Si les guerriers prennent le temps de chercher, ils trouvent une épée plantée dans une dalle et qui semble receler un pouvoir magique. Il s'agit de la Lame de Couronne (Arme Magique numéro 23 du tableau de trésor des salles de donjon).

Si le sorcier prend la peine de l'examiner, il s'apercevra vite qu'elle possède une aura magique.

Si un des guerriers prend l'épée, six des squelettes qui se trouvent par terre s'animent et une momie sort du sarcophage, tous prêts à attaquer lors de la prochaine phase des monstres.

9 ENTREPOT

La porte du tombeau conduit à une salle poussiéreuse où de la nourriture avait été empilée pour la vie après la mort du roi défunt. La majorité a pourri et est devenue inutilisable.

Il y a dix urnes bien scellées qui n'ont pas l'air d'avoir été ouvertes. Les guerriers les trouveront s'il fouillent la pièce.

Si les guerriers tentent d'ouvrir toutes les urnes il leur faudra un tour pour le faire. Assurez-vous bien que vous savez quel guerrier ouvre quelle urne. La première urne ouverte contient quatre bandages.

A chaque nouvelle urne ouverte lancez un dé :

- 1 Gaz Empoisonné.** Le guerrier perd 1D6 Points de Vie, sans prendre en compte l'armure ou l'Endurance. Voir les règles sur les poisons.
- 2 Gaz Pestilentiel.** Le guerrier perd 1 D6 Points de Vie, sans prendre en compte l'armure ou l'Endurance. Voir les règles sur la peste.
- 3-4 1 D6 rations de bonnes provisions.**
- 5 Deux bandages et deux rations de bonnes provisions**
- 6 Deux potions de soins.**

10 TEMPLE DU CHAOS

Vous entrez dans une salle vaste et oppressante au fond de laquelle se trouve un autel. Des flammes dansent dans un brasero et baignent la salle d'une dense lumière rouge. Il s'agit d'un temple dédié au Chaos et sur l'autel se trouve l'idole d'un démon. Près de l'idole se trouve Nezcrochu, le chamane orque que vous avez déjà rencontré.

A peine avez-vous tiré votre épée que quatre guerriers du Chaos jaillissent des ténèbres dans un même bruit d'armure. Chacun possède une lame dont les reflets rouge sang sont ceux des flammes. L'un d'entre eux possède une grosse clé de fer autour du cou.

En émergeant, les quatre guerriers du Chaos déclarent à l'unisson :

« *Que venez-vous chercher ici, pauvres mortels ?* ».

Ils ne sont pas très communicatifs et quelle que soit la réponse des guerriers, ils répondent encore une fois tous ensemble

"Il vous faut partir ou mourir."

Chaque guerrier doit alors faire un test d'initiative de "Réflexion". Ceux qui réussissent remarquent que les quatre guerriers du Chaos font exactement les mêmes gestes. Le tour se termine alors, les guerriers du Chaos ne pourront pas attaquer avant la prochaine phase des monstres.

Au cours du combat, Nezcrochu reste à côté de l'idole à jeter des sorts. Tant qu'il reste à une case de l'idole, il bénéficie d'un bonus de + 1 lorsqu'il jette les dés pour lancer un sort. A présent les guerriers du Chaos sont ses seuls alliés et il réalise qu'il vaincra ou mourra avec eux.

Il n'y en fait qu'un seul véritable guerrier du Chaos, celui qui a la clé autour du cou. Tant qu'il n'est pas tué, les autres non plus même si leurs Points de Vie tombent à 0 ou en dessous. Une fois que le guerrier du Chaos avec la clé est mort, les autres s'évanouissent dans une clameur terrible.

Si les guerriers réduisent le nombre des Points de Vie de Nezcrochu à 0, il s'effondre comme s'il était mort. Ils peuvent tout simplement couper la corde qui retenait la clé à son cou. Même dans son état comateux, Nezcrochu réussit à mettre son anneau et à disparaître une fois de plus (peut-être pour revenir dans une autre aventure).

Une fois les guerriers du Chaos morts, les guerriers ont les deux clés. Chacune d'elles se loge dans une des serrures de la porte de l'Arène.

Trésor

Si les guerriers fouillent la pièce, ils trouvent une alcôve au pied de l'autel. Elle contient un Charme de Compréhension (Objet Magique 53 du tableau des trésors des salles de donjon) et une Epée Sacrée (Arme Magique 53 du tableau des trésors des salles de donjon). Répartir sur un jet de 1D12. Il y a également une carte qui indique précisément où se trouve l'Etoile de l'Aube. (Les guerriers du Chaos était, là encore, bien supérieurs à Laransched.)

La Carte

La carte confirme que le passage qui se trouve à l'autre extrémité de l'Arène, qui fut créée par Laransched, est magique pendant une brève période de temps et conduit vers le niveau le plus profond de Karak Azgal, là où est cachée l'Etoile.

Le problème est que bien qu'il ait réussi à lier la porte aux niveaux inférieurs, il lui faut quand même les deux clés pour l'ouvrir. L'une se trouve au cou de Nezcrochu et l'autre est détenue par les guerriers du Chaos. Laransched s'est fait duper par les guerriers du Chaos: après lui avoir fait créer le passage, ils l'emprisonnèrent dans l'oubliette de l'Arène, afin qu'ils ne puisse pas les gêner pendant leur recherche de la deuxième clé.

Les guerriers en possession des clés doivent faire un test d'initiative de Réflexion pour trouver qu'il y a deux serrures et un autre pour trouver quelle clé s'adapte à chacune.

La Statue du Chaos

Si les guerriers restent dans la pièce plus d'un tour après avoir trouvé l'alcôve et les trésors, une voix maléfique venue de la statue se fait entendre :

"Qui a osé tuer mes champions ? Vous devez mourir."

Tirez un pion de guerrier. Ce guerrier est touché par un éclair d'énergie qui jaillit des yeux du démon. Il provoque la perte de 2D6 Points de Vie, sans prendre en compte l'armure. Ce phénomène se produit une fois par tour jusqu'à ce que les guerriers quittent la pièce.

Si les guerriers attaquent le démon, il ne fait rien pour se défendre ou s'enfuir (après tout, il ne s'agit de rien d'autre qu'une statue). Il peut être touché automatiquement. Il possède une Endurance de 5 et 30 Points de Vie. Toutefois, si un guerrier réussit un jet naturel de 1 pour toucher, le coup rebondit et le frappe lui-même. Si les guerriers détruisent le démon, il vole en éclat révélant au milieu des débris une gemme d'une valeur de 800 pièces d'or.

Si les guerriers décident d'arrêter les frais et de fuir, Il est clair que le démon ne les poursuivra pas.

De Retour dans l'Arène...

Si à ce point de l'aventure, les guerriers n'ont toujours pas vaincu Laransched, il leur tend une embuscade dans l'Arène lorsqu'ils y reviennent. Il a son livre, des Bottes de Rapidité, un parchemin de dissipation magique et 300 pièces d'or. S'ils sont encore vivants il a également avec lui les 12 rats géants et les 6 chauve-souris géantes de son repaire (pièce 7), plus six goules qu'il vient juste d'invoquer.

A chaque tour, il tentera de lancer un sort nécromantique. Lancez 1D6 et reportez-vous au tableau suivant pour voir s'il réussit:

1 Se mélangeant dans les gestes compliqués que nécessite le sort, Laransched ne réussit qu'à marcher sur son manteau et à s'affaler au sol. Il peut rien faire pendant le reste du tour à part se remettre debout.

2 Un éclair de lumière et un nuage de fumée envahissent la pièce alors que Laransched transforme accidentellement un de ses serviteurs en lapin blanc. S'il reste des rats géants en vie, ce sera l'un d'entre-deux, sinon c'est une chauve-souris géante. Sinon un zombie. Si aucun monstre n'est encore en vie, Laransched se transforme lui-même en un lapin blanc qui s'enfuit piteusement vers les ténèbres. Avec un geste théâtral, Laransched invoque les pouvoirs des ténèbres pour qu'ils lui accordent une Amulette de Souffle. Pendant un instant, sa main est baignée de ténèbres, puis lorsqu'elles se dissipent sa main tient alors... une allumette de souffre!

3 « *Non, non, crie-t-il, une Amulette de Souffle, j'ai dit* ».

4-6 Laransched réussit à lancer un sort de nécromancie. Reportez vous au tableau de magie nécromantique du bestiaire.

Une fois que Laransched est mort, les guerriers peuvent utiliser les deux clés pour ouvrir la porte vers le néant qui se trouve à l'extrémité de l'Arène.

La Porte du Néant - Dans l'Arène

A mesure que les guerriers s'en approchent, la porte émet des ondes maléfiques. Les clés s'adaptent parfaitement et la porte s'ouvre sans problèmes, révélant un tunnel semblant creusé à même les ténèbres, qui s'enfonce dans les profondeurs. Des voix

désincarnées appellent les guerriers à y pénétrer, tandis que le sol palpite et semble saigner.

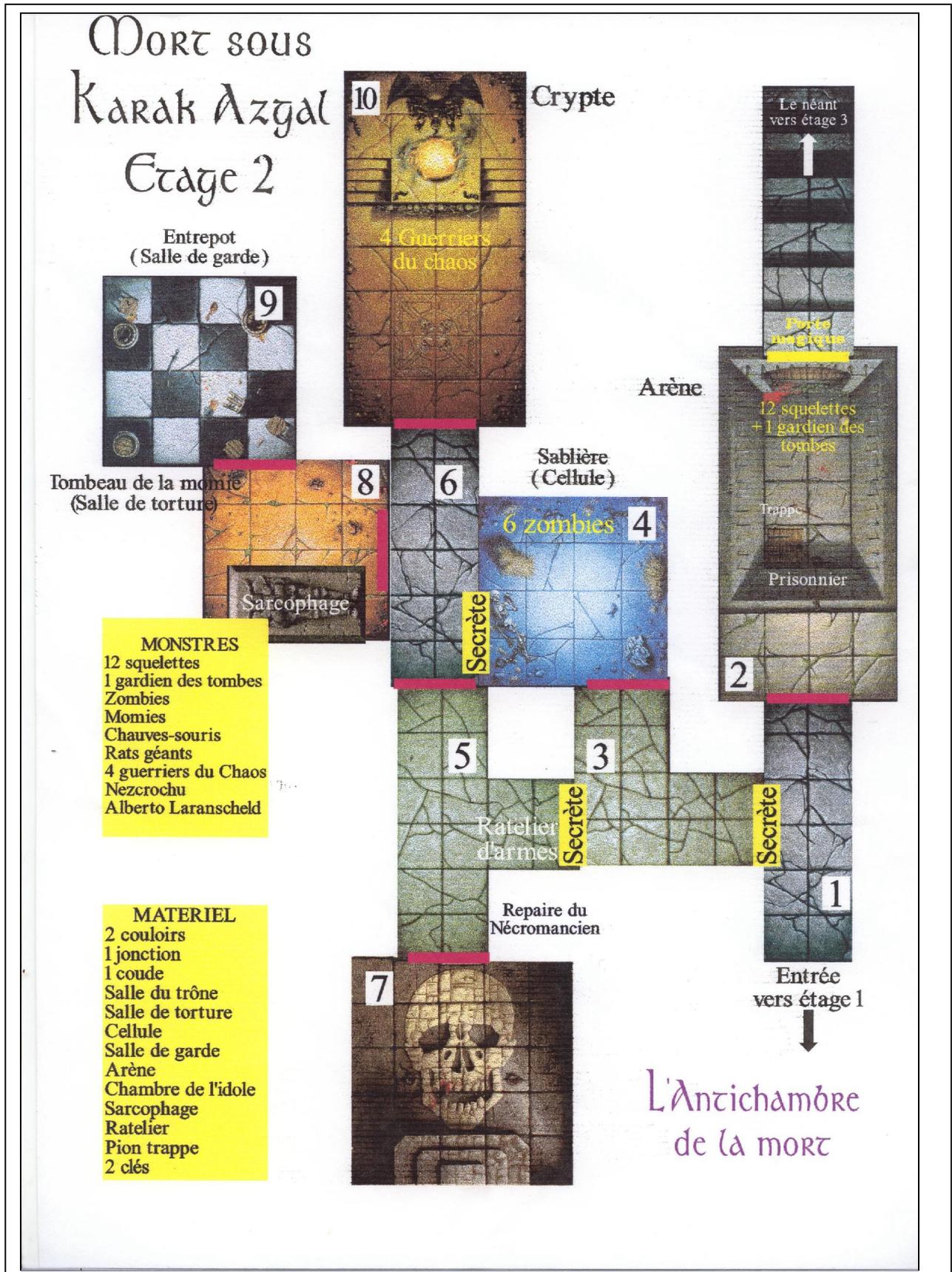
Si les guerriers décident de ne pas entrer, leur aventure est terminée. Il n'y a pas d'autres moyens d'arriver dans les niveaux les plus profonds de Karak Azgal. Après les avoir laissé réfléchir quelque temps, amenez les à décider ceux qui osent et ceux qui restent. Ne leur donnez pas de conseils, obligez-les simplement choisir par eux-mêmes.

Lorsqu'un guerrier pénètre dans le tunnel, retirez sa figurine du plateau, sans autre commentaire.

Une fois que les volontaires sont entrés, lisez leur les lignes suivantes:

A peine entrés, vous êtes englouti par les ténèbres. Il ne semble pas qu'il y ait de chemin, que ce soit pour aller de l'avant ou pour rebrousser chemin. Des mains tentent de vous saisir alors que des voix murmurent vos noms. Vous réalisez que vous êtes seuls dans le noir et que vous allez sûrement mourir...

Alors, fermez le livre et commencez à remballer. S'il est l'heure de rentrer, les joueurs devront attendre votre prochaine rencontre pour savoir ce qui leur est arrivé. Si les joueurs insistent pour continuer, préservez le suspense en prenant au moins le temps de boire un café avant de commencer la prochaine partie de l'aventure.



.ETAGE 3 – LE Puits DES TENEBRES.

Cette aventure est la dernière partie de la campagne Mort sous Karak Azgal. A la fin, les guerriers devraient pouvoir accéder au niveau 2. Elle commence juste après qu'au deuxième étage vous ayez traversés la Porte du Néant. Démarrez cette partie du jeu en rappelant aux joueurs qu'ils sont perdus dans une obscurité où ils ont été assez idiots pour s'aventurer... puis lisez-leur les quelques lignes qui suivent..

Un froid glacial vous parcourt les membres. Des grincements sinistres et des hurlements lugubres vous assaillent de toutes parts. Enfin, après ce qui vous paraît être des minutes ou des années, vos sens reviennent et avec eux la perception d'une sorte de mouvement rapide. Un mouvement de chute...

Laissez les joueurs s'interroger quelques instants avant de continuer.

Le temps passe puis vous voyez sous vos pieds une faible lueur, qui se met à devenir de plus en plus brillante. Quelques secondes plus tard, vous tombez sur le soi d'un tunnel avec un bruit sourd, quelque part au plus profond de Karak Azgal.

Ce séjour dans le néant a ramené tous les guerriers à leur total de Points de Vie de départ. Mais lorsqu'ils touchent le sol, chacun perd 1 D6 Points de Vie, sans prendre en compte l'armure ou l'Endurance.

Événements Imprévus

Si un événement imprévu se produit pendant que les guerriers explorent le troisième étage de Karak Azgal, lancez un dé sur la tableau des événements de donjon (voir page 61 de ce livre). Tous les événements imprévus du troisième étage sont des événements spéciaux plutôt que des rencontres de monstres.

1 LE TUNNEL

Placez une section de couloir sur la table selon le plan du troisième étage. Laissez les joueurs placer leurs figurines dans les cases centrales du couloir, en commençant par le leader, tournés dans n'importe quelle direction ; vous êtes prêts à commencer le premier tour.

Ce couloir est un piège magique très simple. Lorsque les guerriers passent par une porte, rajoutez une section de couloir et ainsi de suite de façon à faire un couloir sans fin. Si vous êtes à court de section de couloir, prenez simplement les premières et placez-les à la suite des autres. Le couloir est une boucle magique sans fin. Si les joueurs ne s'en aperçoivent pas, leurs guerriers sont condamnés à marcher éternellement dans la même direction. Il existe plusieurs moyens de s'en apercevoir.

Si l'un des guerriers reste en arrière, il verra les autres entrer par la porte située derrière lui.

Vous pouvez en outre leur faire faire un test d'initiative pendant qu'ils sont en route. S'ils le réussissent, ils voient la lueur de leur lanterne devant eux. S'ils attendent pour tendre une embuscade rien ne se produit. S'ils s'avancent vers la lueur, elle recule. Il ne leur faudra pas longtemps pour comprendre ce qui se passe !

Le seul moyen de sortir de ce couloir est de trouver la porte secrète. Il faut obtenir un 6 au moment de la fouille.

La Porte Secrète

Une fois que les guerriers ont trouvé la porte secrète, placez-la sur la section de donjon et annoncez :

La porte s'ouvre facilement et un air chaud et fétide s'engouffre dans le couloir, déposant sur le soi une fine couche de poussière.

2 LE COULOIR

Il y a trois portes dans ce couloir : une droit devant, une à droite et une à gauche. La porte devant vous est en bronze et

bardée de fer. Les deux autres portes sont simplement en bois avec des charnières de cuivre.

La porte située devant eux est fermée. Si les guerriers insistent pour essayer de la forcer, laissez-les faire un test de Force et lancez vous-même quelques dés. Quels que soient les résultats, le vôtre ou le leur, ils ont échoué. Forcer la porte prend un tour complet et deux guerriers peuvent tenter la chose en même temps. Aussitôt qu'ils tentent de forcer la porte, ils déclenchent une arbalète piégée. Tirez un pion de guerrier pour déterminer lequel d'entre eux est touché. La victime perd 1 D6 + 2 Points de Vie. Le carreau est empoisonné et si cette attaque réduit ses Points de Vie à 0, elle doit faire immédiatement un test d'Endurance. En cas d'échec, même s'il est soigné, le guerrier subira un -1 en Force permanent (voir les règles sur le poison dans le bestiaire).

La porte de droite mène à la pièce 3, le Cercle Magique.

Celle de gauche conduit à la pièce 10, la dernière demeure de Grimcrag.

3 LE CERCLE MAGIQUE

Des bougies dégoulinantes baignent la pièce d'une lumière irrégulière, leurs flammes vacillantes éclairent par intermittence les symboles magiques peints sur le sol. La pièce est saturée d'une odeur de décomposition entêtante.

Lancez un dé pour déterminer ce que cette pièce contient :

1 à 3	1 D3 squigs sauvages
4 à 6	1 D3 squigs et leurs maîtres gobelins.

Attendez que tous les guerriers soient dans la pièce, puis dites-leur qu'ils entendent un grondement sourd. Soudain le plafond situé au-dessus de la porte s'effondre, bloquant définitivement la retraite. Placez le pion Eboulement sur les quatre cases situées devant la porte. Tout guerrier se trouvant sous l'éboulement perd 2D6 Points de Vie et est déplacé dans une case adjacente au gabarit à l'intérieur de la pièce. Assurez-vous que les guerriers sont bloqués dans la pièce et ne peuvent pas faire demi-tour.

Une fois tous les monstres morts, lisez ces quelques lignes :

« Dans le coin opposé de la pièce, près de la porte, se trouve un tas d'objets. »

Placez le pion indiqué par le plan ci-contre sur la section pour représenter l'endroit. Au cours de la prochaine phase des guerriers, ces derniers pourront s'en approcher.

Les Objets

Si les guerriers examinent la pile d'objets, ils trouvent :

Un parchemin : blanc et apparemment sans intérêt. Si le sorcier examine ce parchemin, il détermine automatiquement qu'il est magique.

Un sac rouge : il contient 200 pièces d'or.

Une dague : ouvragée et munie d'un fourreau serti. Si le sorcier l'examine, il trouve tout de suite qu'elle est magique. N'importe quel guerrier qui examine attentivement la dague (Examiner un Objet, avec un bonus de + 1), remarque qu'une des petites gemmes du pommeau semble contenir un nain furieux. Ce que les guerriers ne savent pas c'est qu'il s'agit de l'âme de Grimcrag emprisonnée par une puissante magie. La dague vaut 100 pièces d'or mais est inutile en combat.

4 COUDE

Dans les sections 4, 5 et 6, il ne se passe aucun événement imprévu, même si un 1 est obtenu pendant la phase de Pouvoir. Que cela ne vous empêche pas de lancer des dés pour inquiéter les joueurs

5 LA CHAMBRE DU Puits

Au centre de la pièce, se trouve un puits dans le sol, une chaîne plonge dans ses profondeurs. Dans le coin opposé de la pièce, se trouve une solide grille de fer d'où s'échappe une puanteur

insupportable. Dans l'autre coin, se trouve un coffre de fer d'où filtre une vapeur verte. Il n'y a aucune autre issue dans la pièce.

Dès que les guerriers pénètrent dans la pièce, ils sont pris en embuscade par 7 hobgobelins qui étaient dissimulés dans l'ombre.

Lorsque le dernier des hobgobelins meurt ou s'enfuit dans les ténèbres, il crie :

«Z'êtes foutus, pauv'fous. Skrunch va vous bouffer pour son p'tit dej !»

Une fois que les hobgobelins sont morts, les guerriers peuvent fouiller la pièce. Au début de la phase des guerriers suivant celle où ils ont tué le dernier hobgobelin, les guerriers peuvent examiner les objets de la pièce. Chaque guerrier peut examiner un objet par tour.

Si les joueurs décident que les guerriers, examinent globalement la pièce, plutôt que de juste se diriger vers les objets évidents, laissez le joueur qui décide de fouiller faire un test d'initiative avec un bonus de + 1 - S'il le réussit, lisez ces quelques lignes :

Tu remarques que le plafond au dessus du puits est usé et érodé comme le lit d'une rivière.

La Grille de Fer

Elle peut être soulevée sur un test de Force réussi. Un seul guerrier à la fois peut faire une tentative. Une fois la grille soulevée, elle révèle un puits rempli d'une gelée verte gluante qui recouvre divers objets. L'odeur est insoutenable. Si un guerrier fouille dedans et sort un des objets, il s'apercevra qu'il s'agit de débris humains (crânes, côtes, fémurs, etc.). La gelée est extrêmement corrosive et celui qui y touche perd 1 Point de Vie, sans prendre en compte l'armure ou l'Endurance. Une fois rassemblés, les os n'infligent pas de dommages. En cours d'examen, (test d'initiative de réflexion) le guerrier remarque que les os portent des gravures et des symboles indéchiffrables.

Le Coffre de Pierre

Aussitôt que le couvercle de pierre est soulevé, chaque guerrier doit faire un test d'initiative physique pour éviter un piège. Si le guerrier échoue, il est enveloppé de vapeurs fétides et perd 1D6 Points de Vie, sans prendre en compte l'Endurance et l'armure. S'il réussit, il arrive à retenir son souffle jusqu'à ce que les fumées soient dissipées.

Dans le coffre vous trouverez les objets suivants. Les guerriers devront essayer d'identifier les objets s'ils veulent savoir de quoi il s'agit.

Une Épée de Puissance (voir le tableau de trésors des salles de donjon Armes et armures, objet 35).

Un Heaume de Vision (voir le tableau de trésors des salles de donjon Armes et armures, objet 45).

Une Amulette de Fureur (voir le tableau de trésors des salles de donjon Objets magiques, objet 13).

Un Manteau d'Invisibilité (voir le tableau de trésors des salles de donjon Objets magiques, objet 23).

Vous trouvez également dans le fond du coffre, un caillou ressemblant à du charbon enroulé dans un chiffon. (Note - Il s'agit de l'Etoile de l'Aube ! Elle a été trempée dans du goudron afin de ne plus brûler les monstres qui y touchaient.)

La Chaîne et le Puits

Il est important que le maître de jeu minimise l'importance du puits et de la chaîne tant que les guerriers n'ont pas examiné le coffre ou la grille de fer. S'ils ont l'air de vouloir examiner le puits en premier, faites courir un rat sur le coffre ou toute autre tentative pour attirer leur attention vers la grille ou le coffre.

Si un des guerriers tire sur la chaîne qui pend dans le Puits, faites-lui faire un test de Force avec un bonus de - 1 au jet de dé. Chaque guerrier supplémentaire à tirer sur la chaîne ajoute + 1 au jet de dé.

En cas d'échec, (assurez-vous de faire rater les premières tentatives), lisez les quelques lignes suivantes:

Vous sentez quelque chose remuer mais la chaîne ne semble pas venir. Elle est très rouillée et vous aurez besoin de beaucoup de force pour la hisser.

S'ils réussissent un des tests de Force suivants, lisez les quelques lignes suivantes :

La chaîne finit par venir et vous tombez à la renverse lorsqu'elle cède. La porte par laquelle vous êtes entrés se referme brutalement, vous entendez un grondement

assourdissant et une colonne d'eau bouillonnante jaillit du puits, commençant à remplir la pièce.

Les guerriers ont à présent deux tours pour trouver la porte secrète et s'échapper par là en n'oubliant pas de la refermer derrière eux. S'ils n'y arrivent pas, ils se noient. Vous pouvez, si vous êtes magnanimes leur laisser un tour de plus, pendant lequel ils surnagent à quelques centimètres du plafond, leur lanterne éteinte et une mort imminente les menaçant. Vous aurez peut-être à les aider mais faites-leur quand même quelques frayeurs.

6 LA RESERVE A BIERE

Vous êtes dans une pièce sombre et lugubre pleine de barriques et de fûts. Une odeur de bière bon marché vous agresse les narines. Il n'y a apparemment aucune autre sortie que la pièce inondée.

Cette pièce n'est gardée par aucun monstre et aucun événement imprévu ne s'y produit (mais ne le dites pas aux joueurs; si le sorcier fait 1, lancez un dé et grimacez). La porte de cette salle est étanche et, une fois fermée, vous êtes à l'abri d'une éventuelle inondation.

Quelle que soit l'application avec laquelle les guerriers fouillent la pièce, ils ne trouvent aucune porte secrète. Cependant, dans un des coins de la pièce se trouve une alcôve pleine d'os. Après inspection, les os portent les mêmes symboles que ceux de la pièce 5. S'il réussit un test de Volonté (le Sorcier n'a pas de modificateur, le Nain -1, l'Elfe -2, le Barbare -3) un guerrier peut détecter une puissante aura de magie autour des os.

Les Fûts

Les fûts contiennent une bière forte. S'ils le désirent, les guerriers peuvent prendre une cuite (le barbare doit faire un test de Volonté pour éviter de boire) qui les met hors service pendant 2D6 tours. Il ne faut qu'un tour pour ouvrir un fût et boire suffisamment pour être ivre (on vous a bien dit qu'elle était forte !). Si les guerriers décident de prendre cette liberté, vous pouvez après tout vous autoriser un petit événement imprévu. Pendant qu'ils sont soûls, les guerriers ont -1 à tous leurs jets pour toucher, tandis que les monstres bénéficient de + 1 pour les leurs.

Les Os

Les os sont la clé pour sortir de cette pièce. Le fait de rajouter des os humains au tas de l'alcôve permet d'ouvrir une porte magique. Si les guerriers ont emportés des os de la Chambre du Puits, ils pourront les ajouter au tas. S'ils n'ont même pas pris un crâne ou deux, vous devrez lors de leur examen de la pièce glisser une phrase du style :

En fouillant la pièce, vous trouvez dans un coin un tas de vieilles hardes dans lequel se trouve un fémur humain.

Si les guerriers ne relèvent pas l'idée, précisez...

En regardant les os de l'alcôve, vous remarquez que les os du dessus de la pile semblent plus récents que ceux du dessous.

Ou peut-être...

Le tour de l'alcôve est couvert de runes et de symboles similaires à ceux des os que vous avez.

Et si vraiment les guerriers ne comprennent rien, essayez...

Après un examen plus attentif de l'alcôve vous constatez qu'il reste un espace libre et qu'il semble correspondre aux os que vous portez actuellement.

Lorsqu'ils placent les os sur la pile, lisez-leur ces quelques lignes.

A peine les os placés, une vibration terrible emplit la pièce et une zone de ténèbres apparaît dans un coin de la pièce. A mesure que ses contours deviennent plus nets vous voyez apparaître une trappe obscure dans le sol.

La Trappe

La trappe n'est pas verrouillée mais semble étrangement in substantielle au contact. Elle s'ouvre facilement, révélant un trou noir ressemblant à un conduit de cheminée muni d'une corde qui s'enfonce dans le noir.

Le joueur a juste à annoncer qu'il emprunte ce passage et à s'y engager pour descendre le long de la corde. Dès qu'un guerrier pénètre dans le trou, mettez-le de côté et donnez lui l'information 5.

Chaque guerrier doit décider si oui ou non il s'engage dans le trou (bien qu'il n'y ait pas d'autre issue et que le choix semble

restreint). Donnez l'information 5 à tous joueurs pénétrant dans le trou. Après que le dernier joueur se soit engagé, révélez

l'information suivante :

Après quelques minutes de descente, vous émergez tous dans une salle par un trou dans le plafond. La corde se termine à quelques centimètres du sol.

Placez les guerriers dans la pièce 7, dans l'ordre dans lequel ils sont rentrés dans le trou. Si les guerriers ne réalisent pas qu'ils sont passés par une porte magique, faites leur faire un test de Volonté pour leur faire comprendre.

7 LE REPAIRE DE SKRUNCH

Lorsque vous placez la section, mettez-la n'importe où de façon à ce que les joueurs ne connaissent pas son lien avec le reste du donjon, les joueurs ne savent pas encore à ce moment de la partie si oui ou non ils sont reliés au reste du donjon car ils ont été téléportés. Préparez-vous à replacer cette section en relation avec les autres mais plus tard, lorsque les guerriers auront fait le lien avec leur précédent trajet.

Au moment où vous descendez, de la fumée vous emplit les narines. Vous vous rendez alors compte que vous venez de pénétrer dans un repaire de monstres. Au moment où vous tirez votre épée, la confirmation arrive sous la forme d'un terrible rugissement et une bande d'orques vous tombe dessus.

Les guerriers apparaissent dans la pièce au début de la phase de Pouvoir. Les orques de la pièce sont prêts et attaquent immédiatement, ils tendent en fait une embuscade. Les monstres sont :

- 6 orques sauvages avec des arcs.
- 1 chamane orque sauvage.
- 1 orque noir (Skrunch) avec un objet magique, une arme magique et une armure magique (voir bestiaire).

Les orques et le chamane se tiennent en retrait du combat, se contentant de tirer à l'arc ou de lancer des sorts. Skrunch à l'inverse se précipite au contact. Une fois que tous les orques ont été tués, les guerriers reçoivent le montant d'or approprié, plus un objet de trésor de salle de donjon.

Sur une petite table, dans un coin, se trouvent des notes et des plans, sans aucun doute orques. Vous y trouvez également une lettre sur le point d'être adressée au mystérieux allié des orques. Donnez aux joueurs l'information 6. La plupart des autres papiers sont blancs ou couverts de plans invraisemblables pour des nouvelles armes ou des nouveaux sortilèges orques.

Si un guerrier examine avec soin la table, ce qui lui prend un tour entier, il trouve un petit pot de liquide jaune, portant l'étiquette:

Peinture Spéciale ANTI INVISIBLE

Les orques utilisent de l'encre invisible pour envoyer leurs messages à leurs alliés. Si les guerriers prennent certaines des pages blanches et passent de la peinture du pot dessus, ils verront des messages apparaître. Ils sont envoyés par Donnemort, le seigneur du sang de Khorne et parlent des plans d'invasion de l'Empire. Ils suggèrent également qu'une porte du Chaos existe à quelques pas de là et conduit vers les étendues dévastées des Désolations du Chaos. Il semble qu'une invasion majeure ait été planifiée en utilisant la porte. Skrunch et ses gars ayant la charge d'établir une tête de pont et de rassembler les monstres qui rôdent dans Karak Azgal.

Si les guerriers se le rappellent, ils ont trois parchemins blancs qu'ils ont trouvés dans la pièce 3. S'ils passent de l'encre sur ces parchemins, un message apparaît, il s'agit d'un dessin de ce qui représente un cristal complexe, appelé « La Etoile » et de trois sorts.

Le premier sort explique comment enchâsser la gemme dans une gangue de ténèbres (et oui ! Le bout de charbon est l'Etoile de l'Aube. Un guerrier qui réussit un test d'initiative à -2, réalise qu'il s'agit de l'Etoile).

Le second explique comment capturer l'âme d'une créature (il s'agit de l'âme de Grimcrag qui est prisonnière du pommeau de la dague de la pièce 3. Un guerrier qui réussit un test d'initiative à -2 le comprend).

Le troisième permet d'ouvrir une porte magiquement fermée (la porte de la pièce 11 peut être ouverte grâce à ce sort. Il faut qu'un

guerrier réussisse un test d'initiative à -2, pour que les guerriers le réalisent).

Il est probable que dès que les guerriers auront réalisé que l'étoile se trouve dans la gangue de charbon, ils tenteront de la briser. Ceci est impossible et, si le sorcier réussit un test de Volonté, il sait que seule une puissante magie peut libérer l'étoile.

8 LA JONCTION

Lorsque les guerriers pénètrent dans ce couloir, placez les trois portes comme indiqué sur le plan. La porte qui mène à la dernière demeure de Grimcrag ne s'ouvre que dans ce sens : depuis l'autre côté on ne voit qu'un mur de roc.

9 LA SALLE AU TRÉSOR

Cette salle en grès est faiblement éclairée par de rares torches. Contre le mur opposé se trouvent trois coffres alignés côte à côte. L'un d'eux est ouvert et une lueur dorée s'en échappe.

La pièce est gardée par 7 snotlings. De plus, dès que les guerriers sont tous entrés, 6 archers gobelins apparaissent à la jonction derrière eux.

Une fois que tous les monstres sont morts, les guerriers gagnent leur valeur en or. Il n'ont cependant pas le droit à une carte de Trésor.

Les coffres sont gardés par des pièges. Les cases contenant une trappe sont marquées par un T, celles faisant tomber un bloc de roche sont marquées par un B. Si un guerrier marche sur une de ces cases, il doit réussir un test d'initiative ou perdre 2D6 Points de Vie, en étant écrasé par un rocher ou en tombant dans une trappe. Il faut un tour complet et un test de Force réussi pour que les autres guerriers puissent le tirer en sécurité sur une autre case. Si l'un d'eux tombe dans une trappe, il leur faudra une corde. Les snotlings sont trop légers pour déclencher les pièges.

Si le guerrier réussit à éviter un piège en sautant de côté, remplacez-le sur sa case de départ.

Le seul moyen d'atteindre les trésors est de passer par la case X, pour atteindre le coffre ouvert. En passant en diagonale au milieu de deux pièges. Un guerrier voulant faire une telle tentative doit réussir un test d'initiative pour voir s'il est assez agile pour éviter les pièges. En cas de succès, une fois à côté des coffres, il peut les passer à ses compagnons. Le coffre ouvert contient

. 500 Pièces d'or.

. 1 Pierre de l'Aube. (objet 21 du tableau de trésor des pièces objectif)

. 2 Epées Fléaux. (objet 42 du tableau de trésor des pièces objectif)

. 1 Bouclier Enchanté. (objet 61 du tableau de trésor des pièces objectif)

Il faut un tour complet pour ouvrir chacun des autres coffres. Ils ne sont pas fermés mais simplement durs à ouvrir. Si les guerriers qui tentent de les ouvrir ne prennent pas la précaution de chercher s'ils sont piégés (test d'initiative à -1), ils doivent réussir un test d'initiative à -2 ou déclencher une bombe incendiaire qui enflamme toute la pièce. Ceci provoque la perte d'ID6 Points de Vie pour tout le monde, sans prendre en compte l'armure ou l'Endurance.

Lorsque la fumée se dissipe, le coffre a volé en éclats et son contenu est éparpillé dans la pièce. Chaque guerrier peut à présent se reporter au tableau de trésors Pour déterminer ses gains.

10 LA DERNIERE DEMEURE DE GRIMCRAG

Les guerriers ont pu trouver cette pièce plus tôt dans la partie en tournant à gauche au lieu d'à droite dans le couloir 3. Dans ce cas, la description suivante reste identique. Bien entendu, s'ils arrivent là directement, ils ne savent rien de la porte secrète par laquelle ils entrèrent plus tard...

Si les guerriers pénètrent dans cette pièce par la porte secrète donnant sur la jonction (8), vous pouvez relier toutes les sections en un seul donjon.

Cette pièce contient d'étranges statues: un nain grimaçant brandit une hache monstrueuse comme s'il allait frapper une bête féroce. Deux gobelins qui s'enfuyaient vers la porte sont eux aussi figés sur place. Il ne fait aucun doute que le nain est Grimcrag Grunsson pétrifié par une magie malfaisante mais toujours en vie.

La première fois que les guerriers pénètrent dans cette pièce, ils sont attaqués par 2D6 chauve-souris géantes.

La Statue de Scrag

Grimcrag ne peut être ramené à la vie que si un des guerriers frappe la statue du nain avec la dague de la pièce 3. La gemme du pommeau se brise alors, libérant l'âme de Grimcrag et faisant éclater la statue : un fier guerrier nain apparaît à sa place.

Si les guerriers pénètrent dans la pièce tôt dans le jeu, ils n'auront pas la dague et ne sauront pas quoi faire. Décrivez juste la pièce de façon aussi mystérieuse que possible et n'entrez pas trop dans les détails pour l'instant. La statue ne peut ni être déplacée ni endommagée.

Une fois que Grimcrag est réanimé, il remercie les guerriers de façon bourru et s'enquiert de savoir ce qu'ils font dans un aussi périlleux royaume. Bien que les guerriers soient de toute évidence très braves, ils sont loin d'être assez puissants et sont donc en grand danger.

« *Que savez vous des cockatrices ou des dragons, ces créatures qui peuvent vous pétrifier ou vous calciner en un instant ?* » leur demande Grimcrag et il leur explique alors qu'il a été immobilisé par la sorcellerie orque au moment où il allait exterminer encore quelques gobelins.

Si les guerriers ne s'en rappellent pas eux-mêmes, rappelez-leur de raconter la mort d'Ungrun et leurs quêtes de la hache et de l'Étoile de l'Aube. Grimcrag accuse le coup aux nouvelles de la mort d'Ungrun le Triste et des plans du Chaos, puis déclare :

" Vous avez prouvé votre valeur en arrivant jusqu'ici et en me libérant de la pierre où j'aurais pu rester pour l'éternité. A présent, je dois ramener l'Etoile à mon clan pour qu'enfin nous puissions récupérer notre livre des Rancunes. Notre honneur est restauré et cela grâce à vous, nous avons une grande dette envers vous "

Si les guerriers lui ont raconté toute l'histoire, il leur indique la porte qui se trouve au fond du couloir 2.

"Il est probable que le sort du parchemin que vous avez trouvé, réussira à ouvrir la porte" dit Grunson ". Mais qui sait ce qui se trouve derrière et quel danger nous y attend. Moi je dois retourner vers la lumière, rendre ce qui fut volé. Et vous brave guerriers me suivez- vous ou allez-vous passer cette maudite porte ? »

La porte

Si les guerriers passent la porte, lisez ces quelques lignes à haute voix :

Au moment où vous ouvrez la porte, Grimcrag vous donne quatre potions : "Cela vous rendra vos forces," dit-il. "Vous en aurez besoin, vous pouvez me croire. Peut-être vais-je vers ma mort car c'est un chemin difficile que celui que j'ai choisi et bien des lieues me séparent encore de la douce lumière du jour. Adieu, puissions-nous nous rencontrer un jour dans de meilleures circonstances."

Il disparaît alors dans les ténèbres, un rai de lumière se reflétant une dernière fois sur sa hache.

Les potions sont des potions de soins qui restaurent les Points de Vie des guerriers à leur total de départ et ajoutent 1 Point de Vie à leur total de départ de façon permanente.

Dans la phase des guerriers suivante, les guerriers peuvent lire l'invocation magique trouvée dans la chambre 7. Elle déverrouille la porte et ils peuvent pénétrer dans la pièce 11, la Chambre de la Fontaine.

Suivre Grimcrag

Si les guerriers suivent Grimcrag, lisez ceci à haute voix :

Grimcrag ouvre la route au milieu d'un royaume infernal peuplé de toutes sortes de monstres, guerriers ou sorciers. Bien qu'au plus profond de son cœur, il ne rêve que d'affronter les monstres qui infestent l'antique cité naine de karak Azgal, il sait que l'Etoile de l'Aube doit être ramenée et rendue. Alors et seulement alors, il sera libre de revenir faire peser tout le poids de sa vengeance sur les responsables de la mort d'Ungrun Grunson, son père.

Il se sent responsable de la vie des guerriers et, sans écouter son cœur, il les conduit à travers des tunnels et des passages depuis longtemps oubliés, évitant les monstres et les mauvaises rencontres jusqu'à ce qu'ils émergent à la lueur du jour.

Une fois de retour à l'air libre, ils se dirigent vers la demeure des Grunson où ils sont accueillis en héros. Chacun d'eux reçoit en cadeau un objet magique de renom (un objet du tableau des objets magiques des pièces objectives). Des messagers sont envoyés chez les elfes pour leur rendre l'Etoile de l'Aube. Les seules ombres au tableau sont le fait que la mort d'Ungrun Grunson n'a toujours pas été vengée et la menace de complot contre l'Empire...

Les guerriers sont à présent libres d'aller en ville dépenser leur or et s'entraîner. Leur aventure se termine là.

Vous pouvez si vous le désirez continuer l'aventure des guerriers en simulant un maléfice qui les ramènerait dans la dernière chambre de l'aventure (la Chambre de la Fontaine), juste après leur entraînement. D'un autre côté, vous ne manquez peut-être pas d'idées de donjon dans lesquels envoyer vos guerriers nouvellement promus.

11 LA CHAMBRE DE LA FONTAINE

Cette chambre est longue et étroite et le bruit mélodieux de l'eau courante sur la pierre se fait entendre. A l'autre bout de la pièce se trouve une trappe dans le sol.

Dès que les guerriers pénètrent dans la pièce, la trappe s'ouvre et trois minotaures jaillissent dans la pièce pour charger les guerriers.

Lorsque les minotaures sont morts, les guerriers gagnent les pièces d'or et le trésor habituel.

A présent, les guerriers ont le choix. Ils peuvent descendre les marches pour examiner la fontaine. Ne leur suggérez pas de boire à la fontaine, laissez-les décider par eux-mêmes. Chaque guerrier qui boit à la fontaine récupère son total de Points de Vie du départ. Chacun peut emporter (en supposant qu'il possède un récipient) assez d'eau pour récupérer 1D6 Points de Vie par récipient lors de ses prochaines aventures.

Si les guerriers décident qu'à présent il temps de suivre Grimcrag, ils sont un peu perdus, il ne fait aucun doute qu'ils réussiraient à retourner vers le couloir magique [1] mais Grimcrag avait vraisemblablement un moyen d'en éviter les effets qu'eux ignorent. Les guerriers n'ont donc aucune autre option que la trappe.

En Descendant les Marches

L'escalier est long et sinueux, il s'enfonce encore plus profondément au cœur des montagnes. Qui sait vers où se dirigent les guerriers ? Certainement pas moi, car c'est la fin de l'aventure ! A présent, c'est à vous qu'il revient d'écrire la suite de l'histoire si vous le voulez.

Et Maintenant ?

Les guerriers trouvent-ils les Royaumes du Chaos ? Qui est Donnemort, le seigneur du sang de Khorne ? Reverront-ils Nezcrochu ? Alberto Laranschild est-il encore en vie, les guerriers le rencontreront-ils une fois de plus ? Grimcrag s'est-il échappé ou l'Etoile de l'Aube est-elle retombée entre des mains maléfiques ? Si oui, lesquelles ? Pourquoi, comment ? Les guerriers auront-ils leur chance d'accéder au niveau 2 (ce serait bien !) ? Toutes ces questions restent délibérément posées à la fin de l'aventure et c'est à vous, le maître de jeu, d'y répondre.

A présent que les guerriers ont terminé la première partie de leurs aventures, c'est à vous de décider où leurs pas les conduiront en utilisant les conseils de ce livre et de les conduire vers de nouvelles aventures et de nouveaux trésors. Quel que soit votre choix, il serait bon que les guerriers arrivent rapidement dans une ville pour faire une pause et s'entraîner afin d'accéder au niveau 2.

Peut-être leurs pas les conduiront-ils à travers une porte du Chaos vers Middenheim ou dans une des cités montagneuse de l'extrême ouest de l'Empire, où les guerriers pourront se refaire une santé et racheter de l'équipement avant de trouver la raison mystérieuse (et probablement dangereuse) qui relie Middenheim à Karak Azgal...

Note au maître de jeu : Vous aurez besoin de photocopier les textes suivants et de les découper. Les Informations seront à donner aux joueurs à certains moments clés de l'aventure, le scénario vous précisera quand. Chaque Information est numérotée pour qu'il soit plus facile de les identifier.

INFORMATION 1

Barbe de Fer Grunnson, fils de Grimcrag Grunnson, fils de Ungrun Grunnson le Triste, devint le chef du clan Grunnson après la mort de son père il y a quelques années sous Karak Azgal.

Grimcrag avait toujours été un guerrier courageux, intrépide auraient dit certains, et il avait réussi à entraîner un groupe de guerriers de sa trempe vers les ruines de Karak Azgal à la recherche d'un trésor. Des légendes racontent leurs hauts faits dans les salles du royaume souterrain des nains. Ils vainquirent des centaines de peaux vertes dans les ténèbres, tuèrent de nombreux minotaures, des dragons ogres, des hommes bêtes et des créatures du Chaos sans honneur.

Dans les boyaux et les tunnels de la cité ils découvrirent des excavations qui n'étaient pas d'origine naine et qui plongeaient toujours plus profondément vers les entrailles de la terre. Ces tunnels sans âge abritaient des créatures maléfaisantes et c'était elles que cherchaient Grimcrag depuis tant d'années.

Dans ces salles maudites, Grimcrag rencontra son fatal destin, sacrifiant sa vie pour donner du temps à ses compagnons. Grimcrag tint ses adversaires en respect pendant des heures, les corps des tués commençaient à faire devant lui un rempart de peaux écailleuses. Epuisé et blessé, perdant du sang à plusieurs endroits, il livra bataille, tandis que son chant de mort résonnait dans les tunnels déserts. Ses compagnons réussirent à fuir et plus personne n'entendit jamais parler de Grimcrag.

Lorsque les aventuriers qui l'avait accompagné rencontrèrent le père de Grimcrag, ils lui racontèrent la triste histoire de la disparition de son fils. Ungrun hurla et pleura longtemps, s'arrachant la barbe à l'idée de la perte de son fils. Perte à double titre car il avait emporté la hache des Grunnson, une arme magique d'une grande puissance. A la pensée de cette hache dans les mains maléfiques des créatures qui à présent régnaient sur Karak Azgal, son sang ne fit qu'un tour et le vieux nain prit les armes pour aller chercher le corps de son fils et revendiquer la hache de ses ancêtres. De lui non plus on n'eut plus jamais de nouvelles.

Le mystère environnant la disparition de Grimcrag est épais car depuis leur entrée dans Karak Azgal plus aucune nouvelle de lui ou de sa hache ne parvint jusque chez les nains. Qu'est-ce que cherchait vraiment Grimcrag ? même ses compagnons n'avaient pas d'idée précise du vrai but de sa quête.

A présent le devoir oblige Barbe de Fer à élucider le mystère des disparitions de son père, de son grand-père et de la hache de ses ancêtres. C'est pour cela qu'il a engagé des aventuriers pour explorer et fouiller Karak Azgal. L'aventure des guerriers débute lorsqu'ils pénètrent dans Karak Azgal par une entrée peu connue du versant ouest. La rune de Grimcrag est gravé au dessus de l'entrée indiquant qu'il est entré par ici.

INFORMATION 6

Lé gars du Chaos et c'te rakaille de Nezcrochu sont après la gemme. Y pensent qu'on a la grosse hache mais elle a été changé en pier' par 1a kokatrice (aveu squeeeka et L'pointu mais çai pas grave c'est k'des gobbos). Eadbanga, il a suivi les instruksions et il a kouvert la gemme d'truk noir. Ca fait plus mal quand k'on 1a touche. Alors chef, kes ken fait, Es'ke le plan ça marche bien ?

SKRVNCH.

PS : Merci pour l'Epée Maudite. Ça tue bien:

INFORMATION 2

trouvez l'étoile de l'aube
et vous rencontrerez votre destin
un pouvoir incommensurable
devant lequel même la mort recule
mortel pour le sorcier qui la vole
car en vérité c'est elle qui m'a coûté la vie
l'étoile qui apponte pouvoir et richesse
apporte aussi misère danger et discorde.

INFORMATION 3

L'MARCHÉ
J'AI UNE CLÉ. VOUS ZOT' Z'AVEZ L'AUT'CLÉ.
VOUS ZOT' (LES GARS DU CHAOS) Z'AVEZ DROIT À
LA HACHE DE LA MORT.
MOI J'PREND L'ÉTOILE
ET TOUT L'RESTE ON PARTAGE CINKANTE,
CINKANTE QU'ON MEURT SUL'CHAMP 51 WON
ROMP L'MARCHÉ.

INFORMATION 4

Voici une transcription en pattes de mouches, qui raconte comment l'Étoile n'est jamais entrée dans la légende. Elle fut en fait volée lors d'un raid orque durant lequel le temple fut profané et détruit. Cela provoqua de nombreuses frictions entre les elfes et les nains car les elfes avaient confié l'Étoile à la garde des nains contre la promesse qu'ils veilleraient dessus avec la plus grande vigilance. Sa perte fut un sujet de grande honte pour les nains et ne favorisa pas beaucoup les rapports entre ces deux races orgueilleuses.

Le seigneur haut elfe Caladron Imrodel dont la famille avait aidé les nains à fabriquer l'Étoile demanda réparation au clan responsable. En proie à la honte, les nains commirent l'erreur de demander quelle était la réparation désirée. Et l'elfe choisit le Livre des Rancunes du clan. Le jour où l'Étoile serait restituée, le clan retrouverait son Livre des Rancunes. Le nom du clan fautif était Grunnson...

INFORMATION 5

Ne montrez pas cet indice aux autres joueurs. Votre guerrier descend le long d'une corde qui pend dans les ténèbres. Plus il descend et plus la corde semble sans fin. De même, s'il cherche à remonter, il ne peut plus atteindre son point de départ. Il n'a aucun moyen de contacter les autres joueurs et eux n'ont aucun moyen de savoir si oui ou non il est encore en vie. Ne leur dites rien. Prenez un air effrayé et rendez-moi cette note.

MORT sous Karak Azgal

Étage 3

MONSTRES

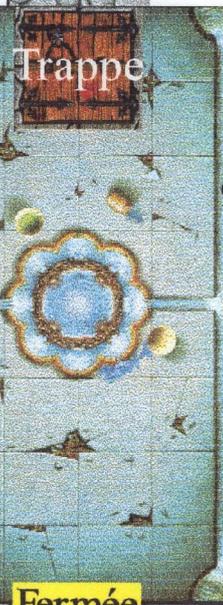
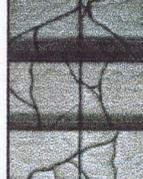
12 squelettes
 1 gardien des tombes
 6 zombies
 4 guerriers du Chaos
 Chauves souris
 Minotaures
 Snoltings
 Squigs
 Squigs + gobelins
 Archers gobelins
 Archers orques
 Chamane orque sauvage
 Nezcrochu
 Alberto Laransheld
 Skrunch chef orque

MATERIEL

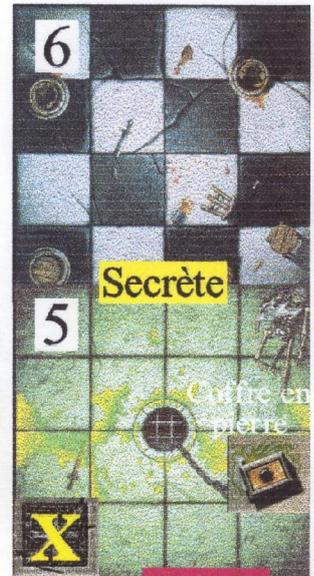
2 couloirs
 1 jonction
 1 coude
 Salle du trône
 Salle de torture
 Cellule
 Salle de garde
 Arène
 Chambre de l'idole
 Sarcophage
 Ratelier
 Pion trappe
 Table labo

Sortie
 ↑

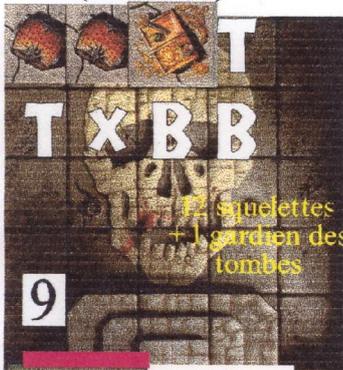
4 Guerriers du chaos



Reserve à bière (Salle de garde)



Salle du Trésor (Salle du trône)



2 pions trappes
 2 pions bloc de rochers

Chambre de la Fontaine

X Trappe en fer + puits de gelée verte



Coffre en pierre

Fermée

Cercle magique



Repaire de Skrunch (Salle de torture)



Pion objets



4

Porte à sens unique

Entrée
 ce couloir est une boucle magique

Le puits des ténèbres

Race et type	Mo	CC	CT	Fo	En	PV	In	At	Or	Ar	Dom	Règles spéciales
Etage 1 : L'antre de Nezcrochu												
Minotaure	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	Peur 5
Snotling	4	1	-	1	1	1	2	1	10	-	Spécial	Embuscade A; Attaques groupées
Gobelin	4	2	5+	3	3	2	1	1	20	-	1	Equipé de [1-3] Arc ou [4-6] lance (combat en rang)
Orque	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	Equipé de [1-3] Arc ou [4-6] Epée
Araignée géante	6	2	-	5	2	1	-	1	15	-	1	Toile (1D3)
Nezcrochu	4	3	4+	3	5	16	3	1	590	-	1	Magie Orque 1; Résistance Magique 6+; Arme Magique
Etage 2 : L'Antichambre de la Mort												
Alberto Larancheld	4	3	5+	3	3	11	3	1	250	-	1	Voir texte pour les règles de magie; Résistance Magique 6+; Régénération 1D6
Goule	4	2	-	3	4	4	3	2	80	-	1	Fuite; Peur 4
Squelette	4	2	5+	3	3	5	2	1	80	-	1	Equipé de [1-3] Arc ou [4-6] Epée; Peur 5; Régénération 1D6
Momie	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	Peur 7; Pourriture sépulcrale (1D3)
Guerrier du Chaos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	--
Etage 3 : Le Puits des Ténèbres												
Squig sauvage	5	4	-	5	3	3	5	2	200	-	1	Jamais bloqué; Attaque de Squig sauvage
Squig dressé	5	4	-	5	3	3	5	2	200	-	1	Jamais bloqué
Chasseur de Squigs Gobelin	4	2	5+	3	3	2	2	1	25	-	1	Troupeau de Squigs
Hobgobelin	4	3	4+	3	3	4	2	1	50	1	1	Embuscade-Magie A; Fuite
Orque sauvage	4	3	4+	3	4	5	2	1	65	5	1	Equipé d'Arc (F4); Tatouages 6+
Chamane Orque sauvage	4	3	4+	3	5	16	3	1	590	5	1	Magie Orque 1; Résistance Magique 6+; Arme Magique; Tatouages 5+
Skrunch	4	4	4+	4	4	7	2	1	90	1	1	Objet Magique; Arme Magique
Chauve-souris géante	8	2	-	2	2	1	-	1	15	-	1	Embuscade A; Vol