



## RÈGLES DES ÉGOUTS

*Ces règles sont celles publiées en 2 parties sur le site du Muséum par Anthony Gill, Le Fantôme de l'Opéra, plus un extrait spécifique aux égouts de l'article paru dans le White Dwarf No.204 (édition GB) de Steve Anastasoff. Les tuiles des pièces d'égouts sont de Hirwen Harendal et viennent de son site les épées d'Arkandis. Vous les trouverez désormais dans le dossier pièces du vieux monde du site du Donjon d'Esselçay.  
Traduction Fanrax le Nécromancien.*

Les sections d'égout peuvent facilement être incorporées à une quête. Mélanger les cartes avec le reste de vos cartes de donjon quand vous préparez votre plate-forme de donjon.

Les règles suivantes s'utilisent dans les égouts :

Pour sortir de l'eau (ou aller dedans), un guerrier doit passer un tour entier de la phase des guerriers. Déplacer le guerrier de la case où il se tient dans l'égout, à n'importe quelle case adjacente sur le trottoir (ou vice versa, si les guerriers veulent revenir en arrière dans l'eau). Les eaux d'égout sont toujours porteuses de peste, n'importe quel guerrier qui meurt dans des eaux d'égout subit également l'effet de la peste.

Tous les rats d'égout portent la peste. C'est comme ça !

Le feu et les eaux d'égout ne se mélangent pas. Le feu peut causer des explosions. Les lanternes sont la seule flamme sûre qui peut être utilisée dans les égouts.

<b>Origine du feu</b>	<b>Chance d'explosion</b>
Allumette/Briquet	5+ sur 1D6 par tour
Torche	4+ sur 1D6 par tour
Coup de feu	3+ sur 1D6 une fois
Explosifs	2+ sur 1D6 une fois

<b>Type de pièce</b>	<b>Dommages</b>
Pièce avec des quantités normales d'eau d'égout	1D6 à tous les occupants de la pièce, 1D3 à tous les occupants des pièces adjacentes.
Pièce avec l'écoulement constant d'eau d'égout	2D6 à tous les occupants de la pièce, 1D6 à tous les occupants des pièces adjacentes.
Pièce avec un grand lac d'eau d'égout	4D6 à tous les occupants de la pièce, 2D6 à tous les occupants des pièces adjacentes. 1D6 à tous les occupants dans les autres pièces

Pour tous les 4 points de dommages encaissés, un personnage est repoussé en arrière d'une case par l'explosion.

Les explosions peuvent causer les réactions en chaîne, explosant au début de chaque tour.

<b>Dommages Reportés</b>	<b>Chance d'explosion</b>
1D3 dans cette salle	5+
1D6 dans cette salle	4+
2D6 dans cette salle	2+

Chaque pièce peut seulement exploser une fois, toutefois les flammes peuvent déclencher une explosion plusieurs fois.

En ville (après l'aventure) les guerriers doivent payer 50 pièces d'or pour se baigner et nettoyer leurs vêtements, ou aucun magasin ne les laissera entrer. Sur 1 ou 2 sur 1D6, leurs vêtements sont complètement inutilisables.

## ÉVÉNEMENTS D'ÉGOUT

### ÉGOUT (TUILE DE WHITE DWARF) - EAU CORROSIVE



Les guerriers émergent dans l'égout lui-même, du côté gauche de la section. Ils doivent monter sur le trottoir et chercher promptement la sortie. Pour se déplacer dans l'eau qui a rempli l'égout, vous devrez compter qu'il est divisé en six cases. Il est assez évident de trouver où les lignes devraient être, mais si vous avez n'importe quel problème, se rappeler que la salle fait six cases de long sur trois de larges.

Chaque fois qu'un guerrier franchit une nouvelle case dans l'eau, vous devrez lancer 1D6.

Sur un résultat de 2 à 6 le guerrier peut continuer de se déplacer normalement. Cependant, sur un résultat de 1 le guerrier a rencontré quelque chose d'inattendu (probablement horrible et gluant) sous la vase. Lancer les dés sur le tableau suivant pour découvrir ce qu'il lui arrive:

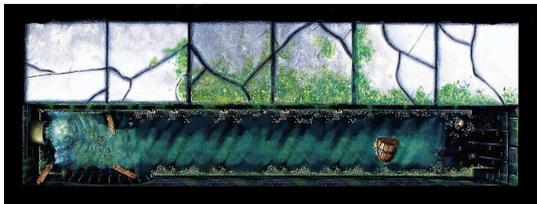
- 1 - 2 Le guerrier sent un frottement contre sa cheville. Quelque chose se déplace doucement sous l'eau. Avant qu'il ait le temps de réagir, un tentacule s'enroule autour de sa jambe, et tire la victime sous la surface de l'eau croupie. Le guerrier subit 1D6 blessures sans les modificateurs pour l'endurance ou l'armure, avant de parvenir à combattre la créature sous-marine.
- 3 - 4 Soudainement le sol se dérobe sous votre guerrier, car il fait un pas dans un trou d'évacuation. Avant qu'il ne regagne le bord, il se rend compte qu'il a laissé tomber quelque chose en bas du trou. Jeter aléatoirement une carte de trésor.
- 5 - 6 Sous la surface de l'eau croupie, des années de boue se sont accumulées, rendant le fond extrêmement glissant. Le guerrier ne peut pas garder sa position, et glisse sous la surface, avalant une grande lampée de l'effluent extrêmement désagréable. Il ne peut plus rien faire jusqu'à la fin de la phase suivante des guerriers, car il est trop occupé à vomir.

Cependant, si les guerriers essaient d'escalader le mur d'où sortent les deux bouches d'égout, ils peuvent monter plus facilement, mais il y a une chance pour qu'ils soient frappés par un jet soudain d'effluent se précipitant hors des bouches. Lancer 1D6 pour n'importe quel guerrier essayant d'escalader les bouches. Sur un résultat de 1 à 3 il parvient à monter avant que les bouches ne le lavent et ne le rejettent en arrière dans l'eau. Cependant, sur un résultat de 4 à 6 il est frappé par un jet soudain et inattendu d'effluent, qui le jette en arrière au fond de l'égout. Lancer immédiatement sur le tableau ci-dessus pour voir ce qui se produit pendant qu'il patauge dans la gadoue.

### Événement

- 1 - 3 Oh Non!**  
Un guerrier à côté du bord (choisi au hasard) tombera dans l'eau.
- 4 - 6 Avarice.**  
Les guerriers voient un trésor flotter sur l'eau d'eaux des égouts.

### COULOIR 1 - SUBSTANCE GLISSANTE



Quand un 1 normal est obtenu pour toucher, son auteur glisse et chute en arrière, le rendant inopérant jusqu'à ce que ce soit à nouveau son tour d'agir.

### Evénements

- 1 - 3 Oops !**  
Tous les joueurs lancent 1D6. Le plus bas perd l'équilibre et tombe, Il entraîne dans sa chute tous les personnages adjacents, qui mettent un tour à se relever.
- 4 - 6 Marcher dans la boue**  
Tous les guerriers ont leurs bottes couvertes de boue, ils tombent et restent immobile pour 1 tour sur un 1 pour toucher dans toutes les pièces à moins qu'ils ne passent un tour pour nettoyer leurs chaussures.

### COULOIR 2 – ECOULEMENT DU PLAFOND



*Écoulements d'eaux acides du plafond.*

Au début de chaque tour, tous les guerriers doivent lancer 1D6. Sur 1 ou 2, l'eau acide s'égoutte sur les guerriers, leur infligeant 1 blessure sans modificateurs.

### Événements

- 1 - 3 Éclaboussures !**  
Pour les prochains 1D6 tours, les quantités d'eaux qui s'égoutteront du plafond augmentent. Les guerriers peuvent alors être affectés sur 1 à 4 à la place de 1 ou 2.
- 4 - 6 Au sec**  
Pour les prochains 1D6 tours, aucune goutte d'eau ne tombera du plafond.

## COULOIR 3 - TUYAU CASSÉ



*Un tuyau cassé au milieu du couloir pulvérise sur deux cases de l'eau d'égout.*

N'importe quel personnage qui entre en contact avec les deux cases contigües même pour les traverser, subira 1D3 dommages sans aucun modificateur.

### Événement

#### 1 - 3 **Quelle Chance !**

Tous les joueurs lancent 1D6. Une gemme tombe du tuyau aux pieds du guerrier qui a obtenu le résultat le plus élevé. La gemme vaut 1D6x50 pièces d'or.

#### 4 - 6 **Rincé**

Tous les guerriers touchés par le jet du tuyau sont éclaboussés par un liquide rougeâtre qui leur donne une attaque supplémentaire pour le prochain tour.

## COULOIR 4 – PASSAGE A CIEL OUVERT



*Des barres en métal ont remplacé le plafond de ce secteur, et le monde extérieur peut être vu. Si les guerriers souhaitent, ils peuvent hurler à l'aide une fois par tour. Sur 1 ou 2, des monstres viennent. Sur un 6, un passant vient à l'aide des guerriers. Il ira chercher de l'aide, et les libèrera 2D6 tours plus tard.*

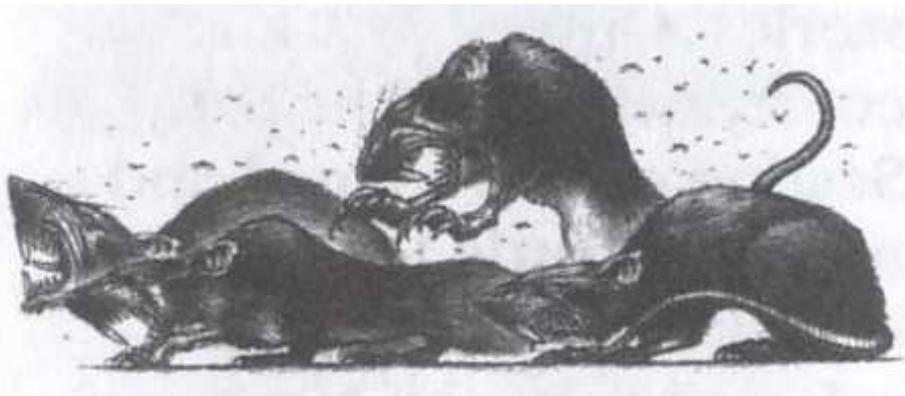
### Événement

#### 1 - 3 **Passant**

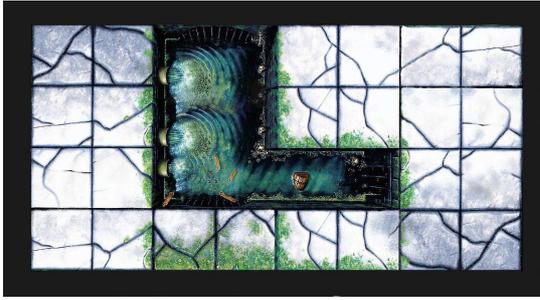
Un homme se trouve justement à proximité. Si les guerriers veulent être libérés, ils doivent le déclarer maintenant.

#### 4 - 6 **La pièce des nuages**

La lumière du soleil inonde le secteur. Tous les guerriers sont aveuglés pour un tour, et sont à -1 pour toucher.



## COULOIR 5 – MOUSSES ROUGEYANTES



*Un champignon rougeâtre couvre le mur. N'importe quel guerrier qui touche le mur perdra 1 point de vie sans aucun modificateur. Le champignon éclaire d'une lueur rouge le couloir et toutes les salles adjacentes naturellement, aucune lumière n'est nécessaire*

### Événement

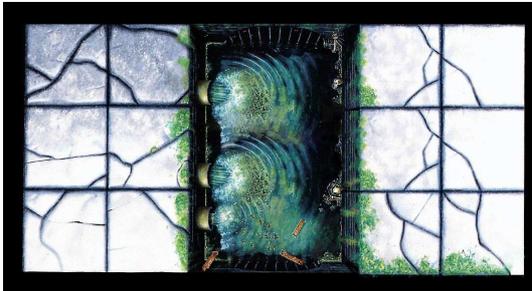
#### 1 - 3 Spores soporifiques.

Le champignon est agressé par la présence des guerriers, et crache des spores dans l'air. Tous les personnages doivent réussir un test de volonté ou tomber endormi pour 1D6 tours.

#### 4 - 6 Spores tueurs.

Le champignon est agressé par la présence des guerriers, et crache des spores dans l'air. Tous les personnages doivent réussir un test de volonté ou tomber endormi pour 1D6 tours. Ceux qui dorment subissent 1D6 dommages sans modificateurs.

## COULOIR 6 – TUYAU DE VAPEUR.



*Un tuyau d'eau chaude a éclaté, remplissant ce secteur de vapeur bouillante.*

N'importe quel guerrier dans cette pièce à la fin du tour perdra 1 point de vie sans aucun modificateur. Pour franchir les 2 cases de l'égout transversal, les guerriers devront réussir un test d'initiative, sinon ils tombent dans l'eau. Il leur faut un tour entier pour sortir de l'eau.

### Événement

#### 1 - 3 Vapeur lourde.

Tous les guerriers perdront 1 point de vie supplémentaires à la fin de ce tour.

#### 4 - 6 Hors de la vapeur.

Il n'y aura aucune vapeur dans ce passage pendant 2D6 tours.



## COIN - ODEUR D'ÉGOUT



*Une odeur puissante des eaux d'égout remplit ce couloir.*

À la fin de chaque tour, tous les guerriers doivent faire un test de volonté ou perdre 1 point d'endurance pour le prochain tour.

### Événement

#### 1 - 3 **Odeur accablante.**

Tous les tests de volonté de ce tour seront à -2

#### 4 - 6 **Odeur incommodante.**

N'importe quel guerrier qui ne réussit pas son test de volonté ce tour tombe dans les pommes.



Les pièces suivantes utilisent les tuiles classiques de Warhammer Quest

## ESCALIER - DANS L'OBSCURITÉ

*Le plancher de cet escalier est enduit d'une boue verdâtre, et n'importe quel guerrier qui se déplace doit lancer 1D6. Sur un 1, il glisse en bas des escaliers, subissant 1D6+2 dommages pour chaque marche dégringolée. Tous les guerriers situés sur une marche inférieure tombent également. Si plusieurs guerriers se retrouvent en bas de l'escalier, ils resteront à terre enclins jusqu'à ce qu'ils soient capable de se déplacer sur une case vide.*

### Événement

**1 - 6** Tous les joueurs lancent 1D6. Le plus faible résultat glisse soudainement.

## JONCTION EN T 1 - ZONE ECLABOUSSEE

*L'eau d'égout s'égoutte du plafond, imbibant n'importe quelle case sous la zone. Il y a quatre zones éclaboussées, la zone 1 près de la porte gauche, la zone 2 près de la porte droite, la zone 3 près de la porte inférieure, et la zone 4 au milieu. À la fin de chaque tour, lancer 1D6. Pour déterminer quelle zone est touchée, et n'importe quel guerrier dans la zone subit 1D3 dommages sans aucun modificateur. Si le résultat est 5 ou 6, il n'y a aucune éclaboussure.*

### Événement

**1 - 3 Splash!**

Ce tour, les 4 zones seront éclaboussées.

**4 - 6 Gros éclats.**

La zone désignée à l'issue de ce tour est particulièrement éclaboussée, et n'importe quel guerrier dans la zone subira 3D6 dommages sans aucun modificateur.

## JONCTION EN T 2 - MURS GLUANTS

*Les murs de ce secteur sont enduits d'un mucus vert. N'importe quel guerrier qui touche le mur doit faire un test de force pour se décoller du mur. Pendant qu'il est collé au mur, le guerrier est à +2 pour être touché.*

### Événement

**1 - 3 Arme coincée.**

Tous les joueurs lancent 1D6. Le joueur qui obtient le score le plus bas réalise que son arme est coincée au mur...

**4 - 6 Pièces de monnaie !**

Coincées dans le mucus il y a 2D6 pièces de monnaie d'une valeur de 20 pièces d'or chacune. 2 peuvent être retirés à la fois.

## JONCTION EN T 3 - PLANCHERS VISQUEUX

*Une substance visqueuse couvre le plancher de ce secteur.*

Chaque guerrier, avant de se déplacer, doit faire un test de force à +2 pour libérer ses jambes.

### Événement

**1 - 3 Uh oh**

Tous les joueurs lancent 1D6. Le guerrier qui obtient le score le plus bas tombe sur le plancher en dégageant ses bottes, il est complètement immobilisé. Il restera complètement englué jusqu'à ce qu'un autre guerrier puisse l'aider en réussissant un test de force avec +2 de malus, ou en s'en tirant seul en obtenant un 6 sur 1D6.

**4 - 6 Oooh!**

Un trésor est collé sur le plancher. Faire un test de force avec +3 de malus pour libérer le trésor. Répartir normalement.

## FLAMMES DE KHAZLA - PUIITS DES EAUX D'ÉGOUT

*Un puits se trouve dans le coin de cette pièce.*

N'importe quel guerrier qui se tient sur le puits doit lancer 1D6. Sur 1 à 3, il tombe dedans pour ne jamais être revu...

### Événement

#### 1 - 3 **La Main mystérieuse.**

Tous les guerriers à côté du puits lancent 1D6. Le guerrier qui obtient le score le plus bas est saisi par une main mystérieuse sortant du puits. Il doit alors réussir un test de force ou être tiré dans le puits, pour ne jamais être revu ...

#### 4 - 6 **Uh oh!**

Un guerrier à côté du puits (au hasard) laisse tomber accidentellement un de ses objets dans le puits. (au hasard) s'il a une corde, il peut descendre dedans pour le récupérer. Lancer 1D6. Sur 1 ou 2, une force invisible coupe la corde, et le guerrier n'est jamais revu.

## FLAMMES DE KHAZLA - POISON POUR LES RATS

*Les constructeurs de cet égout ont placé du blé mélangé avec un poison magique sur un autel pour que les rats le consomment.*

N'importe quel guerrier mangeant le blé empoisonné guérit 1D6 blessures, mais perd 1 point de vie à la fin de chaque tour jusqu'à ce qu'il sorte un 6 dans la phase de pouvoir. Il y a les 2D6 portions de blé empoisonné sur l'autel. Le blé empoisonné peut être jeté dans un espace vide, et les rats géants se jetteront dessus pour le manger, au lieu d'attaquer un guerrier. Ils mourront alors à la fin du tour du rond. (Pas de pièces d'or gagné dans ce cas. Les Skavens ne mangeront pas le blé).

### Événement

#### 1 - 3 **Illusion d'un banquet.**

un des guerriers prit au hasard est victime d'une illusion, il croit que le poison est un grand banquet. Il doit alors faire un test d'Initiative ou manger 1 portion de blé empoisonné.

#### 4 - 6 **Approvisionnement magique.**

2D6 portions de blé empoisonné apparaissent sur le pilier.

## PASSAGE EFFONDRE - MAGMA D'EAUX D'ÉGOUT

*Un magma d'eaux d'égout acides inonde les cases entre les murs.*

Chaque fois qu'un guerrier se tient sur une des cases, il subira 1 blessure, les eaux d'égout brûlant ses pieds.

### Événement

#### 1 - 3 **Mauvaise marche.**

Un guerrier tombe dans un trou caché par le magma et plonge dans les eaux d'égout, subissant 1D6+2 dommages sans aucun modificateur.

#### 4 - 6 **Passage sûr.**

Les guerriers trouvent un passage sûr pour traverser, et sur 3+ par case, ne devront pas marcher dans les eaux d'égout.

## PASSAGE EFFONDRE 2 - PASSAGE DES MORSURES DE RAT

*Des millions d'yeux rouges rougeoient entre les roches dans ce passage.*

En se déplaçant sur les cases entre les rochers, lancer 1D6 sur chaque case. Sur un 1, le guerrier est mordu et subit 1 dommage sans modificateur. Il doit alors relancer jusqu'à ce que le résultat ne soit pas un 1.

### Événement

**1 - 3 Rats féroces.**

Toutes les morsures de rat se produisent sur 1 à 3, et relancer jusqu'à ce que le résultat ne soit pas un 1, 2 ou 3.

**4 - 6 Essaim de rats.**

Tous les guerriers entre les rochers subissent 1D6 dommages sans aucun modificateur.

## PONT DU DESESPOIR - CHUTE D'EAU DES EAUX USEES

*Une chute d'eau presque belle des eaux d'égout jaillit de l'un ou l'autre côté du pont, éclaboussant de temps en temps le pont et ses alentours.*

Chaque fois que la phase de pouvoir est de 2 ou 3, n'importe quel modèle sur le pont est éclaboussé par les eaux d'égout, et subit 1D3 dommages sans aucun modificateur.

### Événement

**1 - 3 Trésor gratuit.**

Un trésor jaillit hors des chutes et tombe sur le pont. Un guerrier peut passer un tour pour le récupérer.

**4 - 6 Montée subite.**

Au prochain tour, une éclaboussure se produira sur 2 à 5 à la place de 2 ou 3.

## CACHOT - PORTES DES ÉGOUTS

*Une herse complètement rouillée défend la porte, elle est en position haute permettant aux guerriers de passer.*

À l'intérieur du cachot, un levier est en position haute. Un guerrier peut faire un test de force pour tirer le levier à la position basse, fermant la herse. Un test de force est également exigé pour la rouvrir.

### Événement

**1 - 3 Fermeture brutale.**

La herse tombe soudain interdisant tout passage. Si la grille est déjà baissée, faire l'événement 4 - 6.

**4 - 6 Rouille fatale.**

Le mécanisme ouvrant la herse rouillée s'est rompu, et la grille est coincé dans la position qu'elle occupe maintenant. Un test de force peut être fait à -3, mais si un 1 est obtenu, la herse est définitivement coincée.

## CUL DE SAC - COLMATAGE D'ÉGOUT

*Les eaux d'égout de se sont accumulées de l'autre côté du barrage.*

Si les guerriers trifouillent le barrage, lancer 1D6. Sur 6, le barrage se rompt, inondant les couloirs avec des eaux d'égout. Tous les guerriers subissent 1D6 dommages sans aucun modificateur et sont repoussés de 3D6 cases ou jusqu'au prochain angle droit

### Événement

**1 - 3 Vague d'eau d'égout.**

Si le barrage cède, il causera 2D6 dommages, et poussera les guerriers de 5D6 cases en arrière. Permanent.

**4 - 6 Fente dans le barrage.**

Lancer 1D6. Sur 1 ou 2, le barrage cède. (+2 s'il a été jamais trifouillé)

## SALLE DE GARDE

*Fondamentalement, il y aura toujours des monstres attendant ici les guerriers la première fois qu'ils entrent.*

### Événement

**1 - 6** Plus de monstres viennent...



## CHAMBRE DE TORTURE – GARDE-MANGER DES RATS

*Dans cette pièce réside 6 rats géants, s'alimentant des restes squelettiques des guerriers précédents.*

Les rats sont trop gros pour faire une attaque suicidaire. Ils attaqueront normalement.

### Événement

**1 - 3 Ouch!**

Tous les guerriers lancent 1D6. Le guerrier qui obtient le score le plus bas fait un pas sur une épée rouillée, subissant 1D6 blessures modifiées seulement par l'endurance.

**4 - 6 Chouette !**

Tous les guerriers lancent 1D6. Celui qui obtient le score le plus haut, trouve un trésor dans le coin.

## PUITS DU SORT MALHEUREUX - PIÈCE DE VIDANGE

*Ceci semble être la salle de drainage pour la majeure partie des eaux d'égout, bien qu'elle soit sèche à l'heure actuelle...*

### Événement

#### 1 - 3 **Maladie contagieuse.**

Tous les guerriers lancent 1D6. Celui qui obtient le résultat le plus bas commence à se sentir malade pour 1D6 tours. Il perdra 1 point de vie au début de chaque tour, et attaquera avec -1 pour toucher.

#### 4 - 6 **Sac mouillé.**

Tous les guerriers lancent 1D6. Celui qui obtient le résultat le plus bas note que son sac est plein d'eau d'égout. Tous les parchemins, cartes, etc... sont détruits et boire n'importe quel breuvage magique du sac pour le reste de cette aventure ajoutera à l'effet du breuvage magique la perte de 1D6 points de vie.

## LE REPAIRE DU CHAMANE – INONDATION PAR LES ÉGOUTS

Les guerriers entreront dans cette pièce par la partie supérieure. Le secteur inférieur est inondé par les égouts à la hauteur de la taille d'un humain, et tous les couloirs à partir de ce moment là seront également inondés. L'inondation s'arrêtera au Pont du sort malheureux, à l'abîme du Désespoir, à l'Abîme de feu, etc... Toute pièce avec un puits ou un dénivelé. Être dans les eaux d'égout fait subir 1D3 blessures par tour à tous les guerriers. Aucun monstre ne sera produit dans les eaux d'égout.

### Événement

#### 1 - 3 **Boîte.**

Une boîte flotte devant les guerriers. Un guerrier peut toucher les eaux d'égout pour ouvrir la boîte, il perd 1 point de vie. Une fois la boîte ouverte, lancer 1D6.

1            1D6 rats géants en embuscade

2 -        La boîte est vide

3

4 -        Trésor de donjon

6

#### 4 - 6 **Sentiment vertigineux.**

Tous les joueurs lancent 1D6. Le guerrier qui obtient le score le plus bas doit réussir un test de volonté ou tomber sans connaissance pour 1D6 tours.



## CELLULE - CELLULE D'ÉGOUT

*Dans cette pièce, 1D6 prisonniers ont été enchaînés aux murs et abandonnés à la mort.*  
Un morceau de Malepierre a été laissé au centre de la salle, torturant lentement les victimes par son rayonnement brûlant. Il faut à chaque guerrier un tour entier pour libérer un prisonnier, qui remerciera le guerrier en lui versant 50 pièces d'or une fois arrivé en ville.

### Événement

**1 - 3 Big Bang.**

La Malepierre éclate, tuant tous les prisonniers, et infligeant 2D6 dommages modifié à tous les guerriers. Ensuite lancer sur le tableau des monstres.

**4 - 6 Trop tard.**

Un prisonnier est trop malade et meurt. Ensuite lancer sur le tableau des monstres.

## HALL DE LA MORT - PIÈCE DE FILTRE

*Tout les gros débris charriés par les eaux d'égout sont filtrés dans cette salle.*

Un guerrier peut passer son tour en fouillant les débris. Lancer 1D6.

1 - 2            Quelque chose coupe le guerrier qui subit 1D3 dommages sans modificateurs.

3 - 4            Rien n'est trouvé

5                Le guerrier trouve 1D6x50 pièces d'or.

6                Le guerrier trouve un trésor est. Un seul trésor par guerrier peut être trouvé.

### Événement

**1 - 3 Quesque c'était ?**

Quelque chose semble se déplacer sous les débris. Les guerriers doivent maintenant faire un test de peur à 5 avant de continuer les recherches, ou pas.

**4 - 6 Gemme brillante.**

Le prochain guerrier qui obtient un 5 sur son jet de recherche trouve une gemme d'une valeur de 1D6x150 pièces d'or.

## LA TANIÈRE DU MONSTRE - LE REPAIRE DES RATS

*Des centaines de grands trous ont été rongées dans le mur.*

Chaque tour, les guerriers sont pris en embuscade par un nombre de rats géants égal au nombre de points obtenu dans la phase de pouvoir.

### Événement

**1 - 6 Retraite.**

Pour les prochains 2D6 tours, aucuns rats supplémentaires n'émergeront.

## CERCLE DE PUISSANCE - ZONE DE MAGIE NOIRE

*Ce secteur s'illumine d'une inquiétante lueur verdâtre, et est rempli de mauvaise énergie. Chaque sorcier skaven peut lancer 1 sort supplémentaire chaque tour.*

### Événement

- 1 - 3 Poof!**  
Un sorcier skaven apparaît, seul.
- 4 - 6 Drain Magique.**  
Aucun sort ne peut être lancé ce tour.

## ARENE - LAC DES EAUX USEES

Il y a une porte à chaque extrémité de la section, la fosse de l'arène est remplie d'eaux d'égout, et n'importe quel guerrier qui souhaite continuer doit marcher sur la corniche étroite autour de la fosse. Pour chaque section du rebord parcouru, lancer 1D6. Sur 1, le guerrier tombe dans les eaux d'égout, subissant 1D6 dommages sans aucun modificateur. Il peut alors revenir sur la corniche sur 4 à 6 sur 1D6, ou nager vers le bord opposé. Quand la porte est atteinte, le guerrier doit lancer 1D6 sur un résultat de 1 ou 2, il tombe dans la fosse.

### Événement

- 1 - 6 Oops!**  
Les corniches sont très glissantes et le guerrier chute dans les eaux d'égout sur 1 à 3 sur 1 D6.

## CRYPTE - SALLE DE COMMANDE

*C'est la salle de commande principale du système des égouts.*

N'importe quel guerrier à côté du tombeau peut passer son tour arrêtant les eaux. Toutes les eaux d'égout s'écouleront au loin, et aucune eau d'égout ne s'égouttera des plafonds ou de n'importe où.

### Événement

- 1 - 3 Réinitialisation automatique.**  
Si le réseau d'égout a été neutralisé par un guerrier, il se remet en marche automatiquement, au bout de 1D6 tours
- 4 - 6 Alerte aux intrus.**  
Le panneau de commande active un robot de sécurité qui combat comme un guerrier du chaos.



## ABÎME DU FEU - CHAMBRE DE VIDANGE

Une rivière d'eau d'égout coule sous le pont de corde, et toutes les règles de l'abime de feu s'appliquent normalement. Les guerriers doivent lancer 1D6 supplémentaire sur le tableau des risques de l'abime, à moins qu'ils ne réussissent un test de volonté pour supporter la puanteur atroce de la rivière d'eau d'égout.

### Événement

**1 - 6 Affaissement des berges.**

Tous les guerriers sur le pont doivent lancer 1D6. Sur 1 ou 2, ils doivent lancer 1D6 supplémentaire sur le tableau des risques de l'abime de feu.

## PIÈCE DE LA FONTAINE – FONTAINE D'EAU PURE

Dans cette fontaine il semble qu'il coule de l'eau potable cristalline. N'importe quel guerrier peut boire à la fontaine une fois par tour, ils sont guéris d'une blessure par prise de boisson.

### Événement

**1 - 3 Mauvais Rat.**

Un rat géant mort tombe du plafond, dans la fontaine. L'eau est maintenant souillée, et causera la perte de 1 point de vie au lieu de guérir une blessure.

**4 - 6 A sec.**

La fontaine a seulement assez d'eau encore pour 1D6 boissons.

## REPAIRE DU SEIGNEUR DE GUERRE - L'ÉGOUT A INONDE LA TANIÈRE

Les eaux d'égout couvrent chaque pouce de cette tanière. Chaque fois qu'un guerrier fait un pas, lancer 1D6. Sur 1, lancer un autre D6.

- |       |                                 |
|-------|---------------------------------|
| 1     | Il glisse vers l'avant          |
| 2     | Il glisse vers l'arrière        |
| 3     | Il glisse à gauche              |
| 4     | Il glisse à droite              |
| 5 - 6 | Il chute simplement sur sa case |

Le glissement dans n'importe quelle direction sur un autre guerrier le fera glisser également, entraînant une réaction en chaîne. Après s'être déplacé d'une glissade, le guerrier tombera au sol.

### Événement

**1 - 6 Uh oh...**

Un guerrier choisi au hasard dans la pièce glissera.

## SALLE DU TRÔNE DU ROI DES MORTS - GRANDE SALLE DES ÉGOUTS

Placer les portes sur les rebords supérieurs de la rampe d'accès. N'importe quel guerrier qui met un pied sur la rampe glissera en bas. Lancer 1D6. Sur un résultat de 1 à 5, le guerrier dévale la rampe et disparaît pour ne jamais revenir. Sur un résultat de 6, le guerrier se rattrape et peut se déplacer sur la rampe.

### Événement

#### 1 - 6 **Bye-Bye!**

N'importe quel guerrier qui passe sur la rampe descend directement et n'est jamais revu.

## CHAMBRE DE L'IDOLE - PIÈCE DE REPOS

Cette salle a été conçue pour être à l'abri des eaux d'égout, elle sert de salle de repos pour les équipes qui travaillent dans les égouts. Pas d'eau d'égout ici.

### Événement

#### 1 - 3 **Bruits effrayants**

La bande d'aventuriers entend des bruits effrayants probablement les voix des ouvriers morts. Les guerriers doivent maintenant quitter cette pièce aussitôt que possible.

#### 4 - 6 **Filons maintenant !**

1D3 fantômes apparaissent dans la pièce. Ils attaqueront à moins que les guerriers quittent la salle en moins de 2 tours.

