



. LE TOMBEAU DE GLACE .

*Par Lau "Nightwalker" Søndergaard; Version originale: Warhammer Quest Archives
Par Philip von Mischmen, Répurgateur de l'Empire,
Chasseur de sorcières, de créatures fantomatiques et démoniaques.*

C'est une aventure pour 4 guerriers de-niveau 1. Un maître de jeu est indispensable pour diriger cette aventure. Le maître de jeu doit lire cette aventure soigneusement avant de la jouer. Si vous êtes un joueur ne pas lire plus loin. Le maître de jeu vous fournira toutes les informations nécessaires.

NOTES POUR LE MAÎTRE DE JEU

MONSTRES TROP CORIACES OU TROP FACILES À BATTRE :

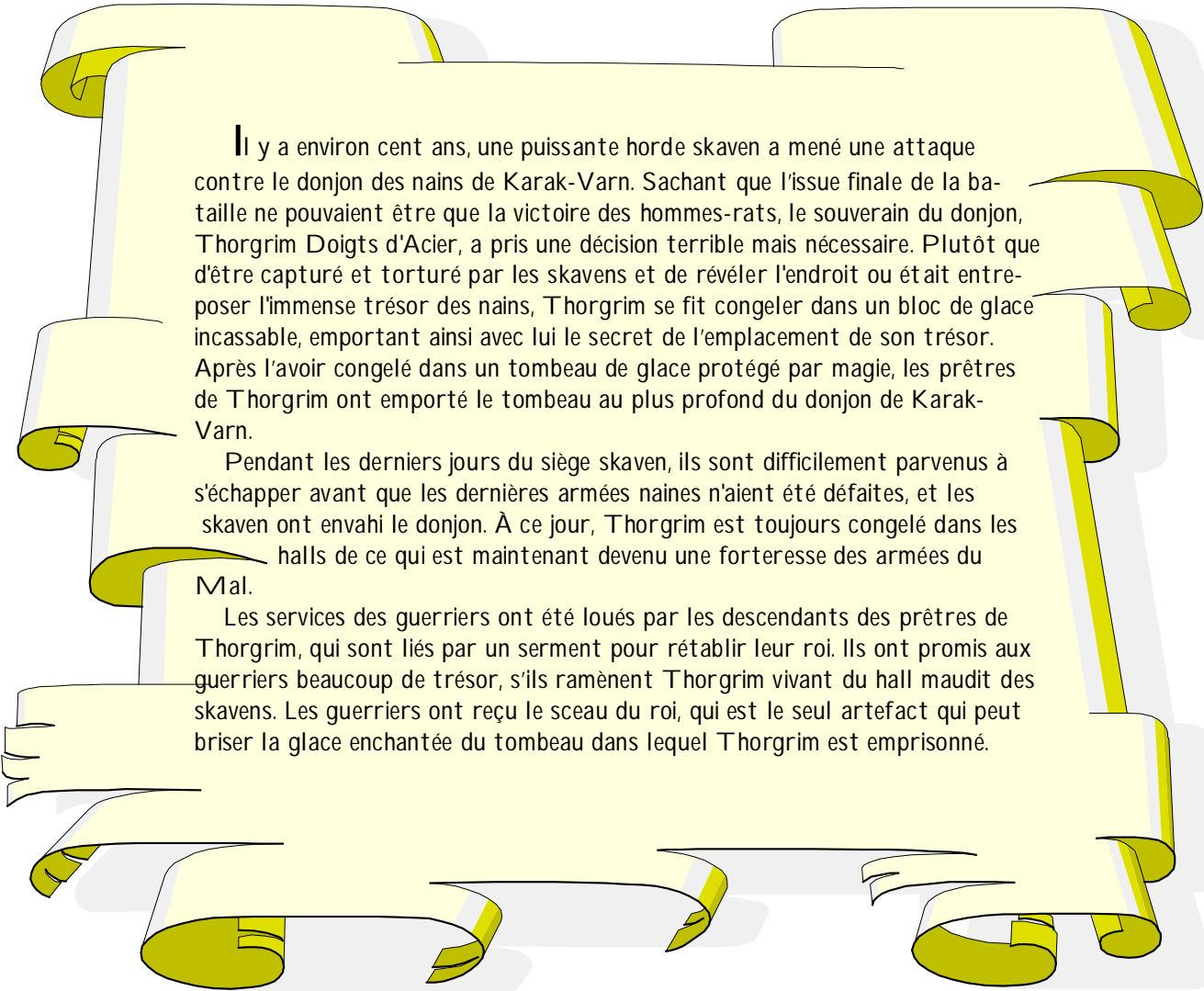
Si certains des monstres de l'aventure sont trop durs ou trop faciles à tuer pour les guerriers, les remplacer simplement par quelque monstres plus appropriés. Faites attention quand vous remplacez des monstres trop coriaces, car ceux-ci pourraient être essentiels au jeu. Au lieu de remplacer réellement un tel monstre, ce pourrait être une bonne idée de ne changer que certaines de ses caractéristiques, comme l'endurance, les dommages, l'armure, etc....

TRÉSOR :

Dans cette aventure, chaque pièce a ses monstres et ses trésors indiqués. Quand les guerriers tuent des monstres dans une salle, comme d'habitude ils obtiennent la valeur en or des monstres, mais ils ne prennent pas de carte de trésor ou ne jettent pas les dés sur les tables de trésor à moins cela soit spécifiquement indiqué. En outre, si un guerrier recherche un trésor, ne lui donner aucun autre trésor que ceux décrit dans l'aventure. Si aucun trésor n'est mentionné, c'est parce qu'il n'y a aucun trésor à trouver.

ÉVÉNEMENTS IMPREVUS :

Pour chaque niveau de donjon de cette aventure, il y a un tableau spécifique d'événements imprévus. Quand un événement imprévu se produit, lancer les dés sur le tableau appropriée au lieu d'employer le tableau normal du livre des règles avancées.



Il y a environ cent ans, une puissante horde skaven a mené une attaque contre le donjon des nains de Karak-Varn. Sachant que l'issue finale de la bataille ne pouvait être que la victoire des hommes-rats, le souverain du donjon, Thorgrim Doigts d'Acier, a pris une décision terrible mais nécessaire. Plutôt que d'être capturé et torturé par les skavens et de révéler l'endroit où était entreposé l'immense trésor des nains, Thorgrim se fit congeler dans un bloc de glace incassable, emportant ainsi avec lui le secret de l'emplacement de son trésor. Après l'avoir congelé dans un tombeau de glace protégé par magie, les prêtres de Thorgrim ont emporté le tombeau au plus profond du donjon de Karak-Varn.

Pendant les derniers jours du siège skaven, ils sont difficilement parvenus à s'échapper avant que les dernières armées naines n'aient été défaites, et les skaven ont envahi le donjon. À ce jour, Thorgrim est toujours congelé dans les halls de ce qui est maintenant devenu une forteresse des armées du Mal.

Les services des guerriers ont été loués par les descendants des prêtres de Thorgrim, qui sont liés par un serment pour rétablir leur roi. Ils ont promis aux guerriers beaucoup de trésor, s'ils ramènent Thorgrim vivant du hall maudit des skavens. Les guerriers ont reçu le sceau du roi, qui est le seul artefact qui peut briser la glace enchantée du tombeau dans lequel Thorgrim est emprisonné.

Si les guerriers réussissent, c'est à vous en tant que maître de jeu, que les descendants des prêtres ont demandé de donner une récompense appropriée pour leurs efforts. Si les guerriers ont lâchement renoncé au défi qu'ils ont relevé, la récompense sera maigre. Cependant, s'ils ont risqué leurs vies à plusieurs reprises, la récompense qu'ils recevront devra être conséquente.

NIVEAU 1 DU DONJON :

C'est là que débute l'aventure. Dans ce niveau, les guerriers feront face aux gardes postés à l'entrée de la tanière des skavens. La garde comprend le chef de clan skaven Ashin, et la petite bande de skaven qu'il commande. Ashin a un anneau qui sera d'une importance essentielle pour les guerriers plus tard dans l'aventure.

Tableau d'événements imprévus pour le niveau 1 du donjon :

Lancer 1D6 et consulter le tableau suivant :

1D6	Monstres
1	1D3 minotaures
2 - 5	1D6 + 1D3 guerriers des clans skavens
6	12 snotlings

NIVEAU 2 DE DONJON :

Maintenant, les guerriers découvrent réellement le domaine de l'armée skaven. Pour poursuivre au niveau 3, les guerriers doivent battre 3 minotaures, puis résoudre un petit puzzle qui nécessite l'anneau d'Ashin.

Tableau d'événements imprévus pour le niveau 2 du donjon :

Lancer 1D6 et consulter le tableau suivant :

1D6	Monstres
1 -2	1 minotaure
3 - 4	2D6 guerriers des clans skavens
5 - 6	1D6 gobelins + 1D6 archers gobelins

NIVEAU 3 DU DONJON :

Pendant que les guerriers descendent vers le tréfonds des halls de Karak-Varn, ils commencent à rencontrer toutes sortes de monstres fétides. Vers la fin du niveau 3, les guerriers seront confrontés à un sorcier skaven et sa légion de skaven. En outre, les guerriers seront en face aux halls du destin.

Tableau d'événements imprévus pour le niveau 3 du donjon :

Lancer 1D6 et consulter le tableau suivant :

1D6	Monstres
1	2 minotaures
2	1D6 + 1D3 guerriers des clans skavens
3	2D6 guerriers des clans skavens
4	2D6 gobelins
5	1D6 +2 orques
6	1D3 chauves-souris géantes + 1D3 rats géants + 1D3 araignées géantes

NIVEAU 4 DE DONJON :

C'est le niveau final du donjon, dans lequel les guerriers trouveront le tombeau de Thorgrim. Un sinistre skaven, le champion Orage de Vermines, et ses subordonnés ont été élus en tant que gardiens du tombeau, et ils feront tout leur possible pour empêcher les guerriers de libérer le roi nain.

Tableau d'événements imprévus pour le niveau 4 du donjon :

Lancer 1D6 et consulter le tableau suivant :

1D6	Monstres
1	2 minotaures
2	12 araignées géantes
3	12 rats géants
4	12 chauves-souris géantes
5	10 guerriers des clans skavens
6	10 archers gobelins

NIVEAU 1 DU DONJON

LA MALÉDICTION SKAVEN

1 - L'ENTRÉE : *Vous vous tenez au début d'un couloir qui plonge dans l'obscurité. Un vent froid souffle des cavernes qui vous attendent. Vous ne pouvez vous empêcher de penser aux horreurs qui pourraient se trouver à l'intérieur de cette sinistre forteresse.*

MdJ : C'est le début de l'aventure des guerriers.

2 - LA JONCTION EN T :

La lumière de la lanterne semble lutter contre l'obscurité qui vous entoure. Juste devant vous sur le plancher gît le squelette d'un nain. Trois possibilités s'offrent à vous.

Placer le pion squelette dans la jonction en T comme représenté sur la carte du niveau 1 du donjon. Dès qu'un guerrier pénètre dans la salle, le squelette s'anime. Il parle lentement d'une voix caverneuse au premier guerrier qui est entré dans la salle :

"Sauve-toi... Quitte cet endroit tant que tu le peux encore ! A l'intérieur, une mort certaine t'attend partout. Comme tous les autres, je suis forcé de rester ici pour l'éternité. Des morts supplémentaires n'y changeront rien. Disparaît... Quitte ces salles maudites..."

Ayant dit ceci, le squelette s'écroule sur le sol.

3 - TANIÈRE DES SKAVEN :

Comme vous ouvrez la porte, huit guerriers skavens tournent la tête et vous regardent fixement, assez surpris. Un râtelier d'arme se dresse contre le mur dans le coin du Nord-Ouest.

Il y a huit skavens dans la pièce. Ils doivent être placés dès que les guerriers ouvriront la porte. Si un guerrier examine le râtelier d'arme, la seule chose utile qu'il trouvera est une épée de Puissance (trésor de pièce de donjon armes et armures n° 35 du livre de règles avancées).

4 - LE COIN :

L'air humide de ce couloir est étouffant. Comme vous entrez dans le couloir, vous commencez à vous sentir pris de vertiges.

Un gaz soporifique remplit le couloir. Pour chaque tour complet passé par un guerrier dans le couloir, il doit faire un test de volonté pour voir s'il s'endort. Si oui, le guerrier dort pour deux tours entiers. Quand un guerrier se réveille, il a perdu deux points de vie. Le gaz vient d'un petit trou dans le mur Sud. N'importe quel guerrier peut arrêter le gaz en trouvant le trou et en l'obturant d'une pierre, d'un chiffon ou autre chose. Si ceci est fait, il faudra un tour entier pour que le gaz soporifique disparaisse, et jusque-là, les guerriers doivent encore faire les tests de volonté.

5 - NID D'ARAIGNÉES GÉANTES :

La salle semble être vide, excepté un coffre dans le coin Nord-Ouest.

Cette salle est le nid de 10 araignées géantes. Elles sont toutes au plafond prêtes à tomber sur les guerriers. Dès qu'ils seront tous dans la pièce, les araignées géantes les attaquent. Les araignées réussiront automatiquement à surprendre les guerriers et auront le bénéfice d'attaquer en premier. Toutes les araignées géantes doivent attaquer immédiatement les guerriers.

Si un guerrier explore la salle, il trouve 6D6 x 10 pièces d'or et une épée de pierre (trésor de pièce de donjon armes et armures n° 21 du livre de règles avancées) cachée dans une petite cavité dans le mur du Nord. Le coffre est vide.

6 - PORTAIL DU CHAOS :

C'est le puits de combat. Deux minotaures sont dans le puits, luttant ensemble, mais pendant que vous entrez dans la salle, ils cessent leur combat au corps à corps et tournent leur attention vers vous.

Placer les deux minotaures dans le puits de combat dès que les guerriers entreront dans la salle. Un des minotaures a un talisman de jais ((trésor de pièce de donjon objets magiques n° 16 du livre de règles avancées) autour de son cou. Il ne s'en sert pas car il en ignore la nature, mais le sorcier l'identifiera immédiatement. La porte dans le mur Ouest est ouverte. C'est un portail magique. Quand un guerrier ouvre la porte, lui dire qu'il se tient devant un portail qui mène dans l'au-delà. Si un guerrier entre dedans, il est téléporté à n'importe quelle case sur n'importe quelle section déjà découverte par les guerriers (le MDJ décide où, mais un joueur ne peut pas se perdre dans l'obscurité pour cette raison). Cependant, un joueur peut également être aspiré à contrecœur dans l'au-delà. Pour chaque tour passé par un guerrier sur une case adjacente au portail, il y a une chance de 4+ sur un 1D6 qu'il soit aspiré dans l'au-delà. Naturellement, un guerrier ne peut seulement être aspiré dans l'au-delà que si la porte est ouverte. Si un guerrier a été aspiré dans l'au-delà, traiter ceci juste comme s'il était entré dans le portail tout seul.

7 - TANIÈRE DE SKAVEN :

Comme vous ouvrez la porte, vous constatez que la salle est très obscure. Vous pouvez à peine distinguer l'environnement proche.

Sept guerriers des clans skavens attendent les guerriers. En raison du manque de lumière dans la chambre, ils sont embusqués et attendent les guerriers. Ils attaqueront par surprise les guerriers dès qu'ils seront tous entrés dans la salle. Dans ce but, chaque skaven aura une valeur d'attaque de 5+. Une porte secrète existe dans le mur Nord. Elle s'ouvre en appuyant sur un très petit bouton dans le mur est. Le bouton est dissimulé par quelques plantes grimpantes sur le mur, et ceci le rend plus difficile à trouver.

Par conséquent, quand un guerrier fouille la salle, lancer les dés comme d'habitude pour trouver la porte secrète, et relancer de nouveau un dé pour trouver le bouton avec un modificateur -1.

8 - QUARTIERS DES GOBELINS :

Après avoir ouvert la porte, vous apercevez six archers gobelins se tenir au milieu de la salle, leurs arcs dirigés dans votre direction. Une odeur fétide règne dans la salle.

Placer les gobelins dès que les guerriers ouvriront la porte. Il y a deux chausse-trappes dans la chambre. Quand un guerrier fait un pas sur un des pièges, lui annoncer que le plancher se dérobe soudainement sous lui et qu'il tombe dans un puits. Comme maître de jeu, vous décidez de la manière de résoudre cet événement. Vous pouvez utiliser la page 151 du livre de règles avancées pour plus d'information sur les puits piégés. Il y a une porte secrète dans le mur Est.

9 - CHAMBRE DU TRÉSOR :

Comme vous ouvrez la porte secrète, une fulgurante rafale de vent vous balaye. La salle est infestée de toutes sortes de créatures fétides. Un coffre fermé est placé dans le coin Sud-Est de la salle, et dans le coin du nord-est se trouve un baril.

Placer quatre chauves-souris géantes, trois rats géants et cinq araignées géantes dans la pièce dès que les guerriers ouvriront la porte secrète. Le coffre est ouvert. Il contient trois potions magiques de soins (trésor de pièce de donjon objets magiques n° 35 du livre de règles avancées). Le baril contient 12D6 x 10 pièces d'or. En outre, il y a une armure légère (endurance +2) cachée dans une petite alcôve dans le mur nord.

10 - LE COULOIR :

Le couloir finit sur une solide porte en bois.

Rien de spécial.

11 - LA TANIÈRE D'ASHIN :

Lorsque les guerriers ouvrent la porte de cette pièce, ils se trouvent face à face avec un chef de clan skaven et sa garde personnelle. Au milieu de la salle il y a une fontaine, et dans le coin nord-est il y a une porte piégée.

Outre Ashin, il y a de 12 skavens dans la pièce. Placer tous les monstres n'importe où dans la pièce dès que la porte sera ouverte. Ashin est un chef de clan skaven, et son profil peut être trouvé à la page 110 du livre de règles avancées. Cependant, noter qu'Ashin possède un anneau d'ambre. C'est un anneau de protection qui lui donne +2 en endurance. La porte piégée est ouverte et derrière elle se trouve l'escalier qui descend vers le niveau 2 du donjon.

Si les guerriers survivent, s'assurer qu'ils récupèrent l'anneau d'ambre d'Ashin avant de descendre au niveau 2, car il sera d'une importance essentielle pour eux plus tard.

NIVEAU 2 DU DONJON

LA TANIÈRE DU MINOTAURE

1 - LES ESCALIERS :

Devant vous, l'extrémité des escaliers. Une sortie au Sud mène plus loin dans les cavernes de Karak-Varn

C'est le commencement du niveau 2.

2 – SALLE DES GARDES:

Comme vous ouvrez la porte, vous faites face à une petite patrouille de gardes skavens. Sinon, la salle est complètement vide, excepté un puits de boue dans le coin Nord-Est.

Il y a quatre skavens dans la pièce. Dès que la porte est ouverte, placer ces quatre skavens embusqués dans l'ombre, prêts à attaquer les guerriers. Étant le maître de jeu, vous décidez quand ils attaqueront. Afin d'accomplir leur attaque par surprise, les skavens ont une valeur d'attaque de 5+.

Dans le puits de boue se trouve une paire de bracelets d'or brillants. Si un guerrier les prend il souffre d'1D6 dommages sans déductions d'endurance, d'armure, etc... C'est en raison de la boue, qui est un acide extrêmement corrosif. Les bracelets eux-mêmes donnent au guerrier +1 en endurance s'il les passe aux poignets. Ils ne peuvent pas être employés par le magicien.

3 - LE COULOIR :

Dans ce couloir une patrouille de six guerriers plus deux archers orques montent la garde. Il y a deux autres portes dans le couloir, mais la porte Est est bloquée par une herse.

Placer les orques dès que la porte du couloir sera ouverte. Placer le pion de herse dans la porte de l'est. La herse est verrouillée, mais elle peut être ouverte avec la clef de la pièce 5.

4 - LE COULOIR :

C'est juste un couloir vide. Une grande peinture est accrochée sur le mur ouest.

Une porte secrète est cachée dans le mur Ouest derrière la peinture.

5 - TANIÈRE DES SKAVENS :

Après avoir ouvert la porte secrète, vous faites face à 10 guerriers skavens. Le plancher est couvert d'os brisés. Cependant une pile d'os particulièrement importante se trouve dans le coin Sud-Ouest.

Placer les 10 guerriers des clans skavens dès que les guerriers ouvriront la porte secrète. Dans la pile d'os, une clef de fer rouillée peut être trouvée. C'est la clef de la herse.

6 - CHAMBRE DE TRÉSOR :

Dans cette pièce, six guerriers gobelins armés avec des lances et six archers gobelins montent la garde. Deux coffres sont appuyés contre le mur Est.

Placer les gobelins dès que la herse sera relevée. Un des coffres contient deux potions magiques de soins (trésor de pièce de donjon objets magiques n° 35 du livre de règles avancées). 100 pièces d'or et une flèche tueuse (trésor de pièce de donjon objets magiques n° 14 du livre de règles avancées). L'autre coffre contient 600 pièces d'or.

7 - LE COIN :

Dans le couloir, un minotaure monte la garde afin de repousser tous les intrus. En dehors du minotaure, la salle est vide.

8 - CELLULE :

Comme vous ouvrez la porte, vous voyez quatre archers gobelins préparer leurs arcs.

Placer les gobelins sur les quatre cases à l'extrémité Nord de la salle. Il y a également un puits piégé dans la pièce. Il est placé dans les quatre cases au centre de la salle et sera activé dès que n'importe quel guerrier marchera sur n'importe laquelle de ces cases. Comme maître de jeu, vous décidez comment résoudre cet événement. Si un guerrier fouille la salle et réussit sa recherche, il trouve 10D6 pièces d'or cachées dans un petit trou dans le mur Sud.

9 - LE COULOIR :

Apparemment, il n'y a aucun monstre dans le couloir. Un vent froid semble entièrement vous entourer. Il fait très froid ici...

Pour chaque tour qu'un guerrier passe dans ce couloir, il devra faire un test caractéristique (endurance peut-être ?). S'il ne réussit pas le test, il subit 1D6 dommages sans modificateur d'endurance, d'armure, etc.... Si un guerrier fouille la salle et réussit sa recherche, il trouve 1D6 x 10 pièces d'or dans le coin Sud-Est.

10 - LA TANIÈRE DU MINOTAURE :

Comme vous ouvrez la porte, vous vous trouvez face à face avec trois minotaures fous de rage. Il y a une lourde porte en bronze à l'Ouest.

Placer les trois minotaures comme vous le souhaitez, dès que les guerriers ouvriront la porte de la salle.

Puzzle de l'anneau d'Ashin : Sur le milieu de la porte en bronze le texte "anneau pour l'accès" est gravé grossièrement en écriture skaven. Du côté gauche de la porte, une petite cloche argentée est fixée au mur. Sous la cloche il y a une petite niche vide. La porte n'a aucune poignée. Naturellement, les guerriers ne réussiront pas à l'ouvrir en sonnant la cloche. En fait, chaque fois qu'un guerrier actionne la cloche, une charge électrique est émise par la porte, et il subit 3 blessures sans modificateur d'endurance, d'armure, etc.... Les mots "sonnent pour l'accès" ont une autre signification. Les guerriers devront placer l'anneau d'ambre d'Ashin dans la niche. Dès que ceci sera fait, la porte s'ouvre. C'est LA SEULE façon d'accéder à la pièce 11 (le couloir).

11 - LE COULOIR :

Ce couloir est particulièrement obscur. Devant vous, un escalier semblent descendre plus bas dans le donjon.

Placer le pion d'escalier à l'extrémité du couloir. L'escalier mène vers le niveau 3 du donjon.

NIVEAU 3 DU DONJON

LE DESTIN ATTEND

1 – L' ESCALIER :

L' escalier est obstrué par une lourde porte en fer.

C'est le commencement du niveau 3. Une porte secrète existe dans le mur Ouest.

2 - LA JONCTION EN T :

Un vent violent empli la salle dès que vous ouvrez la porte. Vous apercevez quatre gardes skavens.

Hormis les quatre gardes skavens, la pièce est vide. Trois autres portes sont visibles.

3, 4 et 5 – QUARTIERS DES GARDES SKAVENS :

Comme vous ouvrez la porte de la salle, vous vous retrouvez face à face avec huit répugnants gardes skavens.

Rien à noter hormis les huit gardes skavens dans chaque pièce.

6 - LE COIN :

L'air dans ce couloir est chaud, un peu brumeux et très humide. Cependant, vous ne pouvez pas voir d'où la chaleur provient.

Si un guerrier fouille la salle et réussit sa recherche, il trouve 1D6 x 10 pièces d'or et un grand bouclier sous le plancher. (voir la page 29 du livre des règles avancées pour les règles sur le grand bouclier)

7 - LE COULOIR :

Comme vous pénétrez dans le couloir, vous ne voyez rien de spécial. Il est illuminé par une torche accrochée au mur.

Un guerrier peut prendre la torche avec lui s'il le souhaite. La torche brûlera pendant 2D6 tours.

8 - TANIÈRE DU SORCIER SKAVEN :

Lors de l'ouverture de la porte, vous êtes confronté à un sorcier skaven et sa garde personnelle.

C'est la tanière de Raath. Raath est un sorcier skaven, et son profil se trouve à la page 113 du livre de règles avancées. Cependant, Raath est également équipé d'une épée bénie (trésor de pièce de donjon armes et armures n° 61 du livre de règles avancées). Hormis Raath, il y a 10 guerriers des clans skavens dans la pièce. Placer tous les skavens comme vous le souhaitez, dès que les guerriers ouvriront la porte de la salle. Si un guerrier fouille la salle, il peut trouver 10D6 x 5 pièce d'or dans un reliquaire caché dans une alcôve secrète dans le mur Ouest. Le reliquaire est piégé avec un dard (non empoisonné). Comme maître de jeu, vous décidez comment résoudre cet événement. Vous pouvez utiliser la page 151 du livre des règles avancées pour plus d'information sur les pièges.

9 - LE HALL DU DESTIN :

La salle dans laquelle vous allez entrer est très grande. À son extrémité, il y a deux escaliers qui mènent tous les deux à un petit piédestal, sur lequel se tient une grande statue de gargouille. Au pied de la statue, il y a un trou dans le plancher, dans lequel un feu magique fait rage. Il n'y a aucun monstre dans la pièce.

Dès que tous les guerriers entreront dans la salle, la porte se ferme derrière eux avec un grand claquement. Alors la statue de la gargouille devient vivante. La gargouille n'attaque pas. Au lieu de cela, elle accueille les guerriers. La gargouille demande alors à chaque guerrier quel destin il choisit. Le chemin de la force, ou le chemin de la sagesse.

Chaque guerrier doit écrire sa réponse sur un morceau de papier, et vous le donner. Ensuite après avoir reçu la réponse de chaque guerrier, vous pouvez révéler ce qu'ils ont choisi. La gargouille parle de nouveau. *"Ceux qui ont choisi le chemin de la force doivent quitter la salle par la porte de l'Est, et ceux qui ont choisi le chemin de la sagesse doivent partir de cette salle en utilisant la porte de l'Ouest"*.

Cependant, avant que quiconque ne parte de la salle, la gargouille utilise sa puissante magie pour guérir tous les guerriers jusqu'à ce qu'ils récupèrent tous leurs points de vie. Elle régénère également, toutes les autres caractéristiques qui ont été réduites (peut-être en raison du poison), elles sont reconstituées à leur valeur du début. Noter qu'une caractéristique ne peut pas être diminuée, seulement accrue. Tandis que les guerriers sont dans cette chambre, aucun événement imprévu ne peut se produire.

10 - LE CHEMIN DE LA FORCE :

La salle semble être complètement vide, excepté un coffre fermé dans le coin Sud-Est.

Une fois que tous les guerriers ayant choisi le chemin de la force sont entrés dans la salle, la porte se ferme derrière eux dans un claquement assourdissant. La porte est maintenant impossible à rouvrir, même avec des sorts. Le coffre est verrouillé et ne peut pas être ouvert non plus.

Venant de nulle part, les serviteurs du chaos apparaissent soudainement. Placer un guerrier du chaos dans la pièce pour chaque guerrier présent. Une fois que ces puants valets du chaos ont été battus, les ressorts du coffre s'ouvrent automatiquement. Dans celui-ci se trouve la clef de la porte. Les guerriers peuvent maintenant sortir de la salle. Tandis que les guerriers sont dans cette chambre, aucun événement imprévu ne peut se produire.

11 - LE CHEMIN DE LA SAGESSE :

La salle semble être complètement vide, excepté un coffre fermé dans le coin Sud-Ouest.

Une fois que tous les guerriers ayant choisi le chemin de la sagesse soient entrés dans la salle, la porte se ferme derrière eux dans un grincement strident. La porte est impossible maintenant à ouvrir, même avec des sorts. Le coffre est verrouillé et ne peut pas être ouvert non plus. Venant de nulle part, un petit gobelin apparaît. Placer le gobelin n'importe où dans la pièce. Il souhaite la bienvenue aux guerriers, et leur donne quatre bijoux. Un diamant, un rubis, une émeraude et un saphir. Noter que ce n'est pas un bijou par personne. Les guerriers recevront quatre bijoux quel que soit le nombre de guerriers présents dans la pièce. Maintenant le gobelin commence à expliquer ce qu'ils doivent faire.

Pour pouvoir sortir de la salle, les guerriers doivent utiliser les bijoux qu'il leur a donné. Il y a quatre fentes dans la porte. Les fentes sont marquées 1, 2, 3 et 4. Chaque fente peut contenir un bijou. Les guerriers doivent trouver la bonne combinaison des bijoux. Une fois que tous les bijoux sont placés correctement dans la fente, le coffre s'ouvrira, et dans celui-ci les guerriers pourront trouver la clef de la porte. Le gobelin donnera aux bijoux incorrectement placés le nom de "crânes", et il nommera les bijoux bien placés "couronnes". Ainsi, chaque fois que les guerriers ont placé les bijoux, le gobelin leur indiquera quel résultat ils ont réalisé (Exemple : trois crânes et une couronne signifie que trois sont mal placés et un bien placé).

Chacun son tour, un guerrier place tous les bijoux. Un seul guerrier peut essayer à la fois. Ainsi les guerriers seront forcés "de jouer à leur tour". Si aucun guerrier n'est disposé à essayer, tirer simplement un pion de guerrier.

Naturellement, le placement des bijoux dans une combinaison fautive sera puni. Chaque fois que les bijoux sont placés incorrectement, un rayon d'énergie jaillira de la porte et touchera le guerrier qui a placé les gemmes. Si un guerrier a placé les gemmes incorrectement, il doit TOUS les enlever, et recommencer. Les dommages qu'un guerrier subit dépendent du nombre de guerriers présents dans la chambre :

1 guerrier : 1 blessure quel que soit le nombre de crânes.

2 guerriers : 1 blessure sur un résultat de 1 ou 2 crânes, 2 blessures sur un résultat de 3 ou 4 crânes.

3 guerriers : 1 blessure sur un résultat de 1 crâne, 2 blessures sur un résultat de 2 crânes ou plus.

4 guerriers ou plus : 1D6 blessures par crâne.

Comme maître de jeu, vous décidez de la bonne combinaison. Tant que les guerriers sont dans la chambre, aucun événement imprévu ne peut se produire. Et se rappeler :Ce qui peut sembler compliqué n'est souvent rien d'autre qu'un simple jeu de esprit !

QUITTER LE NIVEAU 3 :

Dès que les guerriers auront accompli leurs tâches, ils devront se réunir dans la pièce 9. La gargouille les déplacera alors par télépathie au niveau 4 du donjon. En conséquence, les guerriers ne trouveront pas la sortie du donjon sans parcourir l'ensemble du donjon. Puisqu'ils ont été déplacés par télépathie à un endroit complètement inconnu. Les guerriers n'ont aucune idée de la façon de quitter le donjon.

NIVEAU 4 DU DONJON

LE ROI PERDU

1 - LA SALLE DE TELEPORTATION :

L'air froid vous entoure. Cette salle est vraiment sombre. Elle est illuminée par seulement une torche sur le mur Est, et la lumière qu'elle émet semble se battre avec l'obscurité.

C'est la salle où les guerriers commencent après avoir été déplacés au niveau quatre par télépathie par la gargouille. Placer les guerriers n'importe où dans la pièce.

2 - LE COULOIR :

Le couloir est sombre. Aucune lumière n'existe ici. Vous notez quelque chose de particulier: le couloir n'a pas de plafond. Au-dessus de vous, vous apercevez un ciel gris, couvert de nuages. Lorsque vous regardez vers le bas, vos yeux se posent sur six orques qui ricanent au fond de la pièce.

Il y a six guerriers orques dans la chambre. Si un guerrier fouille la salle, il peut trouver une corde de 10 mètres de long posée dans un des coins.

3 - LE COULOIR :

Comme vous ouvrez la porte, cinq archers gobelins préparent leurs arcs à l'extrémité opposée du couloir.

Rien hormis les cinq archers gobelins.

4 - ANCIENNE TANIÈRE DE SKAVEN :

Une odeur pestilentielle règne dans cette pièce. Apparemment c'est la tanière d'un groupe de skavens. De la paille pourrie que les skavens ont visiblement utilisé comme lits pour se coucher s'étale sur le plancher.

Si un guerrier fouille la salle il trouve 5D6 x 10 pièces d'or cachées dans la paille.

5 - LA JONCTION EN T :

Il y a trois autres sorties dans cette jonction.

Rien spécial.

6 - LA SALLE D'AUTEL :

Dans la pièce, il n'y a rien de plus que les restes d'un vieil autel, apparemment de fabrication skaven.

L'autel a été conçu de sorte que les skavens puissent adorer leur dieu, le rat à cornes. Maintenant, l'autel est abandonné. Tandis que les guerriers sont dans le temple, le dieu détectera que quelqu'un de non croyant est entré dans son sanctuaire. A ce point, si les guerriers sont trop forts et que l'aventure ne représente pas un grand défi pour eux, vous pouvez envisager de les faire souffrir en leur infligeant une punition du dieu des skavens, le rat à cornes lui-même.

7 - LE COULOIR :

Le couloir dans lequel vous allez entrer semble vide.

Le couloir est réellement complètement vide. Ceci pourrait être un bon endroit pour une embuscade contre les guerriers.

8 - TANIÈRE DE SKAVEN :

Comme vous ouvrez la porte, vous vous trouvez face à face avec une horde puante de skavens. Un coffre est appuyé sur le mur Nord.

Il y a 2D6 skavens dans la pièce. Après que les monstres soient défaits, chaque guerrier peut lancer 1D66 sur le tableau de trésor des salles de donjon. Les guerriers peuvent choisir s'ils préfèrent lancer le dé sur le tableau armes et armures ou le tableau d'objets magiques. Ces objets peuvent être trouvés dans le coffre. Le coffre est ouvert.

9 - LE TOMBEAU DE GLACE :

Vous avez atteint votre but. C'est la salle dans laquelle le roi est emprisonné dans sa tombe de glace. Cependant, toute la salle est infestée des plus mauvais skavens.

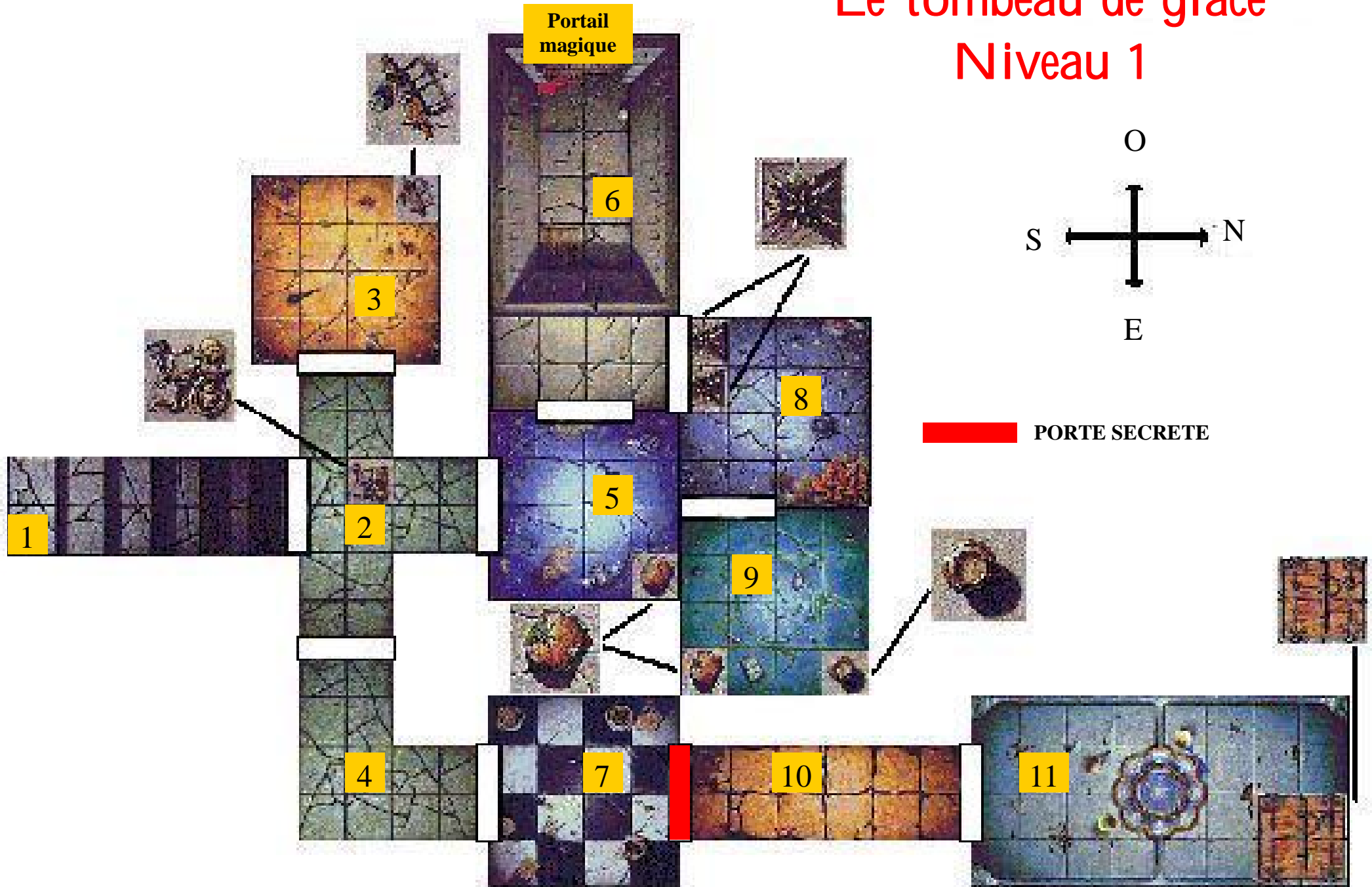
Dans cette chambre se trouve le sorcier skaven Darkon Orage de Vermines. Le profil de Darkon peut être trouvé à la page 113 du livre de règles avancées. Sans compter que dans la chambre, Darkon est protégé par 10 guerriers des clans skavens. Une fois que les guerriers ont défait les skavens, ils peuvent libérer le Roi Thorgrim du tombeau en insérant son sceau dans une petite fente dans la glace. Le roi se réveillera et remerciera de nombreuses fois les guerriers. Thorgrim connaît le secret de la porte dans le mur Est. C'est la sortie que ses prêtres ont utilisé quand ils l'ont amené dans le donjon. Thorgrim invitera les guerriers à se sauver avec lui. Cependant, si les guerriers ne sont pas prêts à partir maintenant (peut-être que quelque chose est encore inconnu), le roi s'échappera tout seul, et indiquera le secret de la porte aux guerriers.

10 - LA SORTIE DE SECOURS :

Vous avez trouvé une sortie du labyrinthe. Vous laissez rapidement le donjon pestilentiel derrière vous, et vous apercevez la lumière.

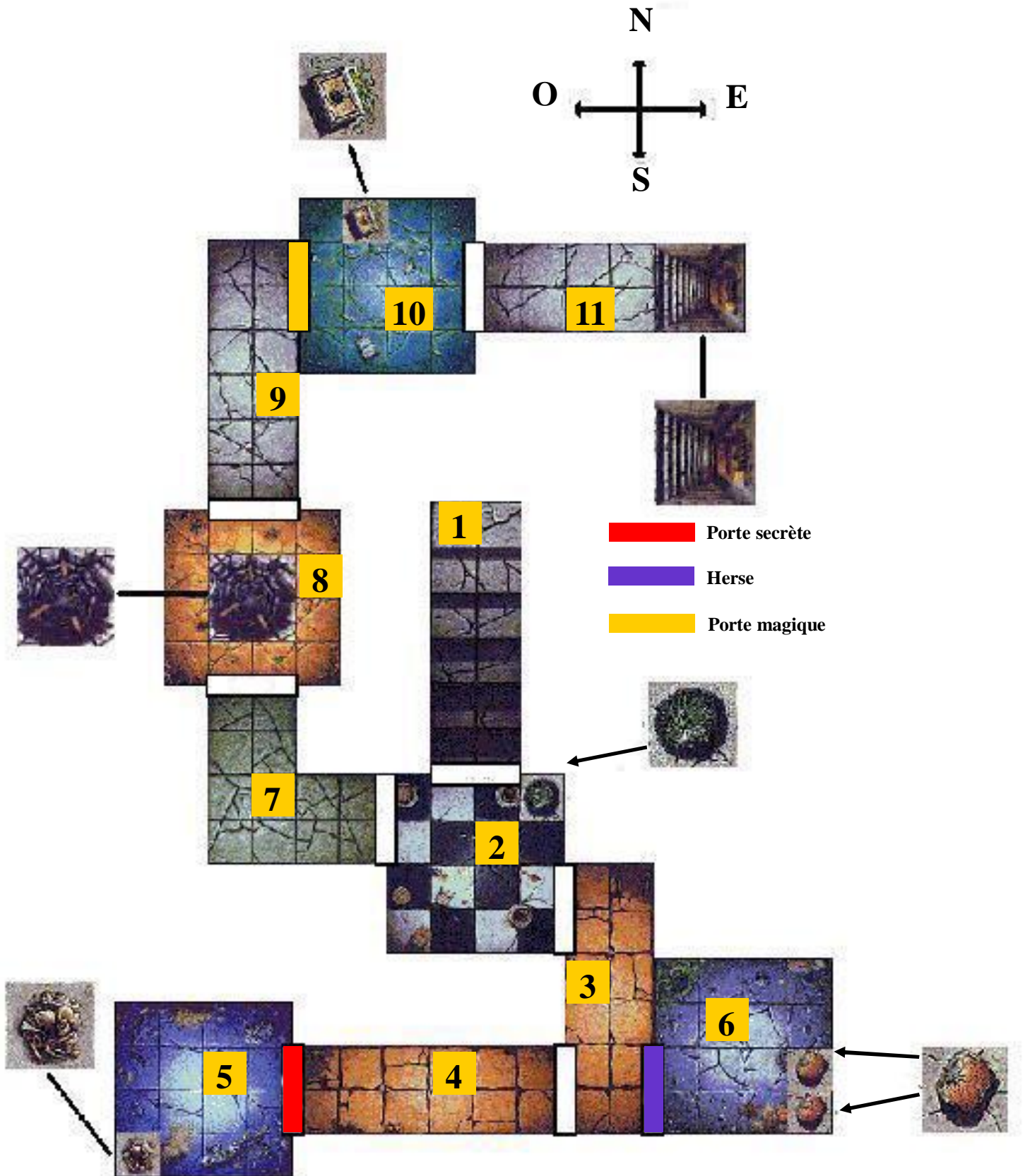
C'est la sortie de secours des guerriers. L'aventure finit ici !

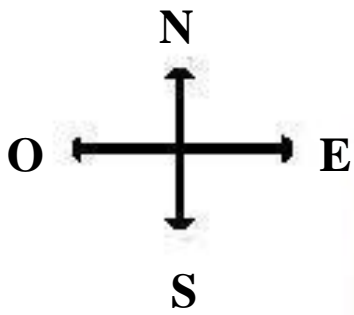
Le tombeau de glace Niveau 1



Le tombeau de glace

Niveau 2





Le tombeau de glace Niveau 3

Le tombeau de glace

Niveau 4

