



Les trois thaumaturges

Une aventure pour 4 guerriers¹ de niveau 1, créée par rungollum, du forum warhammer-forum.com

Mise en garde

Ce qui suis ne devra être lu que par le maître du jeu. Si vous voulez profiter de cette aventure en tant qu'aventurier, cessez ici votre lecture.

Introduction

Cette aventure se déroule en quatre partie : une introduction, un premier donjon, un passage par une ville, puis un second donjon. Lisez attentivement l'entièreté des événements avant de jouer cette aventure pour la première fois. Pour plus de facilités, un résumé de l'histoire est disponible à la fin.

Monstres et trésors

Chaque salle possède ses trésors prédéfinis, il n'est donc pas nécessaire d'attribuer des trésors supplémentaires. Les guerriers reçoivent comme d'habitude de l'or lorsqu'ils tuent des monstres.

Événements imprévus

Pour chacun des deux donjons, vous trouverez un tableau des événements imprévus.

L'aventure commence

*L'aventure commence dans un petit village situé à environ 15 km au nord-est de Talabheim, une cité de l'empire. Nos 4 héros viennent de terminer leur entraînement de base, et rêvent maintenant de richesses et de trésors. Ils possèdent chacun 1D3*5 po, en plus de l'équipement inscrit sur leurs fiches respectives.*

Ce village comporte peu de bâtiments intéressants : une petite auberge, qui joue aussi le rôle de taverne, et un poste de garde.

¹ Conseil : évitez de faire jouer un héros vampire ou nécromancien, pour plus de cohérence de l'histoire.

Auberge :

Repas : 3 po

Bière ou autre boisson : 2 po

Chambre pour la nuit : 6 po

Chambre + repas + 1 boisson : 10 po

Si les héros pénètrent dans l'auberge, ils aperçoivent un groupe de 3 hommes en train de jouer à des jeux de hasard tout en buvant une bière et 2 gardes, occupés à boire un coup tranquillement. L'aubergiste, un grand homme trapu, possède un tatouage en forme de dragon sur l'épaule gauche. Il est debout derrière son comptoir, perdu dans ses pensées, vraisemblablement.

Un des trois joueurs, plutôt petit et trapu, âgé d'environ 30 ans, tourne légèrement la tête vers les héros avant de regarder le coup de dé effectué par son adversaire. Ce dernier, de taille moyenne, âgé d'environ 40 ans, pousse un juron, tandis que le premier ramasse un petit tas de pièce posé au milieu de la table.

Les hommes acceptent volontiers de jouer avec les héros, sauf avec l'elfe, qu'ils jugent trop efféminé. Néanmoins, si les héros acceptent de participer, les gardes leur demande de déposer leurs armes près d'eux, afin d'éviter tout conflit. Si les héros refusent, les joueurs préfèrent ne pas jouer avec eux. S'ils cherchent la bagarre, ils se font rapidement arrêtés par les deux gardes, aidés d'une patrouille qui passait devant l'auberge. Ils se retrouvent alors au poste de garde (*voir plus loin*).

Si les héros acceptent de déposer les armes, ils peuvent jouer au jeu suivant :

- 1) Le héros mise une certaine somme sur un nombre entre 1 et 6.
- 2) Les hommes de la taverne lancent un dé. Si le résultat est celui annoncé par le héros, celui-ci gagne 5 fois sa mise. Sinon, il la perd.
- 3) Si les héros (ensembles) gagnent au minimum 100po, les joueurs de la taverne quittent celle-ci, un peu énervés.

Si les héros tentent de discuter avec les joueurs, ceux-ci répondent que même les informations sont payantes dans ce village. Si les héros décident de leur payer un coup (à chacun !), ils informent volontiers les héros que s'ils cherchent l'aventure, ils feraient mieux de s'adresser aux gardes.

Si les héros parlent aux gardes, ceux-ci les informe que leur capitaine, au poste de garde, à peut-être une mission pour eux.

Poste de garde :

En entrant dans ce petit bâtiment, les héros tombent nez-à-nez avec le capitaine des gardes (même s'ils sont prisonniers). Dès que celui-ci les aperçoit, il leur propose une mission : depuis quelques temps, des morts-vivants ont été aperçus dans une grotte située au sud-est du village. Ceux-ci ne sont pas particulièrement agressifs, mais le capitaine préférerait tout de même que les héros les détruisent et enquêtent en même temps sur l'endroit de leur provenance. Si les héros sont capturés, le capitaine accepte de les libérer en échange de ce service.

Si les héros refusent cette mission, lancez-les sur une autre quête de votre répertoire en oubliant pas, s'ils sont actuellement prisonniers, de leur donner un petit handicap pour leur manque de discernement ! (les gardes peuvent confisquer leurs armes, ce qui les oblige à commencer le prochain donjon à mains nues, par exemple)

Donjon n°1

Événements imprévus :

Si un événement survient pendant que les héros explore ce donjon, lancez 1D8 et consultez le tableau suivant :

- 1 2D6 zombies
- 2 1D6 + 1D3 squelettes (arc ou épée, au choix ou au hasard)
- 3 1D6 squelettes + 1D6 zombies
- 4 2D6 chauves-souris vampire
- 5 1 événement néfaste : piège, poche trouée et donc or perdu, lanterne qui s'éteint, ...
- 6 1 événement bénéfique : or/petit trésor/pierres précieuses, prochains monstres pris par surprise, vents magiques (sorcier lance un sort gratuit), ...
- 7 1D6 orcs (en train de piller les cavernes) (arc ou épée, au choix ou au hasard)
- 8 2D6 rats ou araignées

N'hésitez pas à remplacer ces monstres par d'autres de force similaire de votre collection !

1 Escaliers

Vous vous tenez devant quelques marches sculptées dans la roche, qui s'enfoncent dans les ténèbres. Jusqu'ici, pas de trace de créature, quelle qu'elle soit. Une odeur âcre s'élève de cette grotte, prenant la forme d'une étrange fumée grisâtre, telle l'image que l'on se fait habituellement de la brume qui se faufile entre les tombes. Rassurés par la présence à vos côtés de vos compagnons et de vos armes, vous descendez prudemment vers les ombres, dans lesquelles se dessine une porte.

Placez la section d'escalier sur la table. Placez les quatre guerriers sur les 4 premières cases de la section.

2 Salle des gardes

A la lueur vacillante de votre torche, vous apercevez un dallage carré coloré en alternance de noir et de blanc. Tonneaux et tabourets jonchent le sol. Vous apercevez également deux portes. Celle donnant vers l'ouest est petite et en mauvais état. Des morceaux de bois s'en détachent, tels des petits pieux. La seconde porte, vers le nord, est plus imposante, et taillée directement dans la roche. Elle semble solidement fermée. Vers le fond de la pièce, 5 zombies se tournent à présent vers vous, dépourvus de volonté.

Placez la section ainsi que les portes comme indiqué sur le plan. La porte nord n'est pas plus fermée que la porte ouest. Placez également les zombies. En fouillant la pièce, les guerriers découvrent une épée bien aiguisée (+1 blessure) près d'un cadavre de zombie.

3 Jonction

La porte s'ouvre sur un couloir étonnamment propre. On dirait que cet endroit a été nettoyé récemment. Peut-être mène-t-il à un lieu d'importance ? Ou alors est-ce simplement une illusion cachant un quelconque piège ? Dans le fond, le couloir se sépare en deux. Rien ne semble distinguer les portes nord et sud, toutes deux assez ordinaire dans leurs conceptions.

Placez la section ainsi que les portes comme indiqué sur le plan. Rien d'autre à signaler dans cette pièce !

4 Arène

Dès votre entrée, vous apercevez quelques squelettes dans le fond de la pièce, en contrebas. L'un d'eux semble commander la petite troupe. En effet, vous ayant entendu, il tend un doigt vers vous et ses compagnons se mettent en marche. Derrière eux se trouve une porte de bois qui semble solidement fermée. Au pied de celle-ci se trouve une petite coupole, semblable à une assiette. Les piques sont tachées de sang brunâtre, et vous estimez que le dernier combat dans cette arène doit remonter à plusieurs semaines, voir plusieurs mois.

Placez la section ainsi que 5 guerriers squelettes à épée et un gardien des tombes. Si les guerriers pensent à combattre en profitant de la hauteur, vous pouvez donner un malus de 1 pour toucher aux squelettes.

Dans une petite alcôve, dissimulée dans un mur, les guerriers trouvent (test d'initiative à +1) une baguette de feu (arme de tir infligeant 1D6 + 4 blessures, utilisable par le magicien uniquement) ainsi que 1D3 pierres précieuses². Les guerriers peuvent également emporter la petite coupole.

Derrière la porte, une voix grave et peu engageante se fait entendre, demandant aux guerriers de détruire la porte. Si les guerriers ont déjà visité la pièce 7, l'étrange personnage leur indique également qu'il est en possession de la clé qui permet d'ouvrir la porte fermée. Pour forcer la porte, les guerriers doivent réussir un test de force à +2.

Derrière la porte se trouve un homme grand et mince, couvert de poussière, visiblement prisonnier depuis plusieurs semaines. Son visage est caché par un capuchon, et sa voix grave semble venir d'outre-tombe

2 Voir annexe, à la fin de ce document, pour la gestion des pierres précieuses.

Notes pour le maître

- Ce prisonnier se nomme en fait Jalrech et est un nécromancien.
- Pendant ses études de sorcellerie, à Altdorf, il se lia d'amitié avec deux camarades nommés Friels et Hertlach. Hertlach et lui échouèrent malheureusement en dernière année : ils furent expulsés de l'école pour avoir triché à l'examen de sorts de soin
- Ils parvinrent néanmoins à voler une livre de nécromancie, avant de s'échapper
- Ceci se passait il y a 76 ans ; entre temps, Jalrech et Hertlach sont devenus de véritables nécromanciens
- Il y a trois semaines, Hertlach a proposé à Jalrech d'assouvir leur vengeance et de harceler l'empire avec une petite armée invoquée. Jalrech a refusé, malgré l'insistance de son compagnon. Le lendemain, il s'est réveillé enfermé dans cette prison.
- D'après ce qu'il a compris (il a eu beaucoup le temps de réfléchir enfermé), Hertlach est en fait devenu un vampire. Il se rend compte qu'il est urgent de l'arrêter pendant qu'il est encore temps.
- Il a peur de révéler la vérité aux aventuriers, de crainte de se faire tuer par ceux-ci sous prétexte qu'il manie les arts noirs.
- Il pense que sa magie sera indispensable aux aventuriers pour tuer Hertlach.
- D'après ses renseignements, Friels vit aujourd'hui à Delecka, une bourgade au sud-ouest de Talabheim.

Jalrech s'adresse aux aventuriers en leur disant simplement : « laissez-moi vous accompagner ... ».

Si les aventuriers l'interroge, ils n'apprennent rien de plus. Sur un test de volonté réussi, le magicien ou le nain perçoivent une magie maléfique à l'œuvre. Jalrech possède la clé de la porte 7. Il la donne aux guerriers à condition de pouvoir les suivre. Si les guerriers attaquent Jalrech, se reporter à ces caractéristiques ci-dessous. Jalrech combat uniquement avec un bout de bois (reste de la porte, par exemple). Il n'utilise pas sa magie, pour ne pas se trahir et parce qu'il sait que Hertlach saura alors qu'il est libéré. S'il tombe à 3 PV ou moins, il raconte la vérité aux guerriers afin de ne pas se faire tuer. Malgré tout, il se peut que Jalrech meurt (passant de 4 PV à 0, par exemple).

Si les guerriers ignorent Jalrech ou lui permettent de les suivre, il se contente de rester éloigné des combats. Il se contente de répliquer s'il est attaqué. Un monstre peut de temps en temps l'attaquer, mais Jalrech ne doit pas être la cible principale. Il ne peut être la cible de sort de soin ou de protection. Si, pour une raison ou une autre, Jalrech venait à mourir, il parviendrait dans un dernier souffle à tout expliquer aux guerriers et à leur donner la clé (il ne peut être soigné par une potion ou un sortilège, étant trop corrompu par la magie noire). Insistez bien (mais discrètement) sur le lieu d'habitation de Friels, qui sera utile plus tard.

Voici les caractéristiques de Jalrech :

PV : 13	CT : 0	I : 2
M : 4	F : 2	A : 1
CC : 2	E : 3	Dommages : 1D6

Capacités : Résistance magique 5 +

5 Couloir

Ce couloir donne une impression d'immensité. Après quelques secondes, levant la tête, vous vous apercevez que cela est probablement dû à la hauteur de son plafond. Droit devant, de l'autre côté, une petite porte se dessine dans la lumière vacillante de deux torches situées de part et d'autre de la pièce.

Placez le couloir ainsi que la porte du fond.

Si un guerrier marche sans précaution sur la dalle marquée indiquée sur le plan, une fléchette jaillit du plafond. Si le guerrier ne réussit pas un test d'initiative à -2, il perd 1D3 + 1PV, sans modificateur. La torche de gauche est amovible : lorsqu'on tire dessus, une petite alcôve s'ouvre dans le mur. Celle-ci contient une potion de soin (+1D6 PV), une potion de force (+1D6 force pour 1D6 tours) et 2D6 x 25 po.

Pour trouver le piège : test d'initiative -2 (+1 si le guerrier précise qu'il cherche des pièges et +2 supplémentaire s'il précise qu'il regarde les dalles). Si le piège est décelé, les guerriers peuvent soit simplement éviter de marcher sur la dalle piégée, soit essayer de le désamorcer (si 1 sur 1D6, le piège se déclenche).

Pour trouver le trésor : test de volonté (+3 si le guerrier précise qu'il regarde les torches).

Si un guerrier fouille sans rien préciser, faites les deux tests séparément.

6 Couloir

A l'est, ce couloir semble déboucher sur un cul de sac. Outre la porte que vous venez d'emprunter, il existe une autre issue à quelques mètres de vous. A part cela, vous avez l'impression de vous trouver dans le genre d'endroit que l'on décrit dans tous vos manuels d'aventures : un couloir tout ce qu'il y a de plus ordinaire, sans aucune fioriture, sans décoration, sans dalle fissurée ou mur étrange. Mais cette apparence d'ordinaire n'est peut-être qu'un leurre destiné à relâcher l'attention des guerriers les plus aguerris ...

Placez le couloir ainsi que la porte. Au fait, ce couloir est réellement ordinaire. Pas de piège, pas de trésor. Je parie que le mage va réussir à sortir un 1 et que vous devrez utiliser tout votre talent de maître du jeu pour inventer une histoire crédible. Et pas d'apparition soudaine de minotaures, s'il vous plaît !

7 Salle des tortures

Le sol jaunâtre réfléchit de manière importante la lumière de votre lanterne, ce qui vous permet de voir distinctement l'ensemble de la pièce. Celle-ci comporte deux portes. Celle du nord semble solidement fermée par un épais verrou de fer. Par contre, la porte en face de vous ne semble présenter aucun moyen de fermeture. Un vieux gourdin traîne sur le sol. Juste au moment où vous vous faite la réflexion qu'un vieux gourdin ne pourrait faire de mal à personne, la porte en face de vous s'ouvre à la volée. 5 lanciers et 3 archers gobelins font irruption dans la pièce. Ils semblent surpris de vous, et en proie à une grande panique. Vous les entendez prononcer : « Ceux la sont pas des morts ki r'vivent ! On peut les faire morts morts ! Et piker leurs zobjets. » L'un deux abandonne sa lance et se précipite sur le gourdin. Ou va-t-on s'il faut même se méfier des vieux gourdins qui traînent ? En tout cas, le combat semble inévitable.

Placez la pièce ainsi que les deux portes sur le plateau de jeu. Placez ensuite les 7 gobelins, dont un sur la case du gourdin. Formez une ligne de 4 lanciers qui protègent les archers. Le goblin ayant le gourdin perd la capacité « combat en rang » mais gagne 1 de force pour la durée du combat.

La porte nord ne s'ouvre qu'avec la clé de Jalrech (voir pièce 4). La serrure est trop imposante et solide pour être forcée, même si plusieurs guerriers s'y mettent ensemble. Si les guerriers tentent trop de forcer la serrure, vous pouvez envoyer une petite patrouille de monstres attirés par le bruit. Le gourdin est une arme ordinaire (1D6 + force blessures) (*le +1 force du goblin s'explique par le fait que celui-ci maniait l'arme à deux mains et se lançait à corps perdu dans le combat. Et si vos guerriers ne vous croient pas, tant pis pour eux !*). Dans un coin de la pièce, les guerriers trouvent un heaume ordinaire (+1 E). Sur les gobelins, les guerriers trouvent une bourse contenant 3D6 x 10 po.

8 Coude

La seule chose remarquable dans ce couloir est un tas de pierre situé droit devant vous. Ainsi que, après le coude, une porte qui vous permet de quitter cette pièce.

Placez le coude et la porte (qui rejoint la pièce (2) si les guerriers viennent de la pièce (9)).

Lorsqu'un des guerriers s'approche des pierres, lisez ceci :

En scrutant attentivement cet amas de pierres, vous remarquez qu'il s'agissait en fait sans doute d'une ancienne effigie à la gloire d'un dieu de l'empire. Elle est particulièrement en mauvais état, comme si quelqu'un avait pris un malin plaisir à aider violemment le temps à accomplir son œuvre.

Si un des guerriers pense à faire un offrande au dieu, lancer 1D6, appliquez les éventuels modificateurs repris ici et consultez la table ci-dessous :

Modificateurs : -1 si < 20 po, +1 si > 100po, +1 si les guerriers utilisent la coupole trouvée dans l'arène (4), +1 si les guerriers tentent de remettre la statue en bon état.

<1	Le dieu est très mécontent et des bouts de statue se mettent à voler dans la pièce. Chaque guerrier fait un test d'initiative, ceux qui échouent perdent 2D6 PV modifiés par l'armure et l'endurance.
1 ou 2	Le dieu n'entend pas votre prière.
3	Le dieu entend la prière et rend 1D3 PV au guerrier
4	Le dieu entend la prière et rend 1D6 PV au guerrier
5	Le dieu entend la prière, rend tous les PV au guerrier et augment temporairement ceux-ci de 2 (ex : un elfe avec 10 PV en aura temporairement 12. Dès qu'il aura perdu ses 2 PV, il ne pourra plus repasser au-dessus de 10)
6	Le dieu est impressionné par votre offrande et rend 2D6 PV à tous les guerriers. Les guerriers qui possédaient déjà tous leurs PV voient ceux-ci augmenter temporairement de 2 (voir ci-dessus)
7+	Le dieu est très impressionné ! Il rend tous les PV à tous les guerriers et augment de 1 les PV initiaux (de manière définitive) de celui qui a fait l'offrande. De plus, chaque guerrier gagne 1 point de chance pour ce donjon.

Quel que soit le résultat, l'or donné (ainsi que la coupole) disparaît définitivement.

9 Puits maudit

Sitôt la porte ouverte, une immense puanteur se répand dans vos narines. Depuis combien de temps l'air macère-t-il dans cette pièce, prisonnier ? Cette odeur fétide émane d'un grand trou au milieu de la pièce, solidement protégé par une grille. Vous comprenez qu'il s'agit là d'un ancien puits maintenant condamné. Rien ne semble bouger dans cette pièce, mais vous redoutez fort qu'elle soit le nid d'hideuses créatures. Vous êtes quelque peu soulagé d'apercevoir une autre issue : vous n'avez pas à vous éterniser ici.

Placez le puits ainsi que la porte sur le plateau de jeu. A la phase des monstres, s'il y a au moins un guerrier dans la pièce, 8 araignées géantes et 4 rats surgissent du puits et du plafond. Toutes ces créatures bénéficient de la capacité embuscade 4+ (testez séparément pour rats et araignées), sauf si les guerriers avaient précisé qu'il restaient sur leurs gardes ou qu'ils scrutaient le plafond.

Accroché au puits, à l'intérieur, les guerriers découvrent une rune d'héroïsme. Celle-ci peut être appliquée sur n'importe quelle arme, qui gagne alors de façon définitive +2 dégâts contre les créatures qui possèdent une endurance de 4 ou plus.

10 Jonction

Ce couloir en forme de « T » possède deux portes en plus de celle que vous venez d'ouvrir. Rien ne semble les différencier. L'air de cette pièce est plus frais que celui que vous avez respiré jusqu'alors, comme s'il était renouvelé. Existerait-il une sortie toute proche à ce donjon ? Un manteau abîmé traîne au milieu de la pièce.

Placez la jonction ainsi que les deux portes. Le manteau est en fait celui que Jalrech portait lorsqu'il s'est fait emprisonné. Si les guerriers l'examinent et réussissent un test de volonté, ils s'aperçoivent que le manteau traîne là depuis environ trois semaines et qu'il semble avoir été froissé. Si les guerriers l'étudient vraiment attentivement (6 au dé sur le test de volonté par exemple), ils se rendent compte que le manteau a exactement la taille de Jalrech.

A part cela, la pièce ne contient rien de particulier.

11 Cercle cabalistique

Sur le sol de cette pièce se trouve gravé un étrange cercle ; peut-être les vestiges d'une ancienne magie. Vous remarquez que plusieurs cadavres de gobelins sont éparpillés dans la pièce. Vous avez néanmoins pour le moment d'autres sujets de préoccupation : dans le coin nord-est de la pièce se trouve en effet un coffre volumineux, gardé par trois zombies, deux squelettes et une abomination, mélange affreux de chairs, créature résultante de plusieurs expériences dont vous préférez ne pas connaître les objectifs. Le mur du fond, à l'est, est percé au milieu par une galerie assez petite qui ne permet pas en l'état le passage d'un homme.

Placez la section de donjon et le coffre comme indiqué, puis placez 3 zombies, 2 squelettes et une abomination.

Le profil de l'abomination est le suivant :

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Arm.	Dom.	Règles sp.
10	4	3	0	3	4	2	1	125	0	1/2(6+)	Peur 6

Le coffre est fermé. Pour l'ouvrir, il faut réussir un test de force à -2. Il contient une épée bénie (peut relancer une attaque par tour et empêche la régénération des morts-vivants). Si les guerriers fouillent les cadavres gobelins, ils trouvent 1D6 * 10 po.

Le trou dans le mur est en fait un tunnel creusé par quelques gobelins plus courageux que la moyenne (ce qui ne veut pas dire grand chose chez des gobelins) pour tenter de piller d'éventuels trésors enfuis. Malheureusement pour eux, les gobelins ont été dérangés dans leurs fouilles par des morts-vivants qui leur ont coupé leur retraite. Ils ont alors décidé de s'enfuir par la porte mais certains d'entre eux ont été tués avant de s'échapper (les guerriers croiseront les survivants en pièce (7)). Le tunnel est trop petit et étroit pour être emprunter, même par le nain. De plus, les gobelins ne sont pas de très bon ingénieurs et le nain s'aperçoit donc que le tunnel pourrait s'effondrer d'un moment à l'autre³. Si un guerrier tente malgré tout de passer, lancez un dé :

1 à 4	Une partie du tunnel s'effondre ! Le guerrier perd 1D6 PV non modifié et doit réussir un test d'initiative à +3 ou mourir sous les décombres.
5	Le guerrier ne parvient pas à avancer et s'écorche les mains, ce qui lui fait perdre 1 PV.
6	Malgré ses tentatives, le guerrier ne parvient pas à progresser.

Si les guerriers tentent d'élargir le passage, le tunnel s'effondre, le rendant impraticable (pas d'effet néfaste pour les guerriers). Bref, les guerriers ne devraient pas sortir du donjon par ici.

12 Crypte

Cette grande pièce faiblement éclairée est peuplée de plusieurs zombies et squelettes. Dans le fond, vous distinguez un sarcophage rectangulaire de pierre recouvert d'une dalle dans laquelle est gravée un chevalier en armure. Une sensation désagréable vous envahit, d'autant plus que vous n'avez aucun mal à reconnaître la créature qui se tient debout à côté du sarcophage : un vampire ! Vous espérez simplement que c'est bien lui qui est à la tête de la petite troupe mort-vivante et que son annihilation correspondrait donc à la fin de votre quête.

Si Jalrech est encore en vie, lisez le passage suivant :

Vous entendez soudain Jalrech s'adresser de sa voix sombre au vampire :

- Hertlach, tu as reçu le baiser de sang ... ton désir de vengeance envers l'empire devait vraiment être immense pour sombrer dans cette folie ! Mais tu es allé trop loin, et je ne te laisserai pas faire. Vous êtes très surpris d'entendre le vampire répondre, avec une voix très grave mais finalement assez proche d'une voix humaine :

- Et que vas-tu faire pour m'arrêter ? Tes pouvoirs nécromantiques ne sont rien en comparaison de ceux qui m'ont été accordés par les vampires. Et ce n'est pas ta bande de héros de pacotille qui va m'impressionner ! Lorsque j'en aurai fini avec vous, l'empire connaîtra ma vengeance.

Placez la crypte, 4 guerriers squelettes, 6 zombies et qu'une figurine de vampire pour représenter Hertlach. Celui-ci se trouve au fond la pièce, à côté du sarcophage.

³ Personnellement, c'est le genre d'information que j'écris à l'avance sur un bout de papier. Au moment même, je donne le papier au nain, qui a alors la liberté d'en avertir (ou non) ses compagnons.

Ses caractéristiques sont les suivantes :

PV	M	CC	CT	F	E	I	A	Or	Arm.	Dom.	Règles sp.
15 ⁴	6	4	0	4	4	5	1	400	0	1	Peur 5, magie ⁵

Chaque tour, en plus d'effectuer son attaque, Hertlach tente de lancer un sort. Pour cela, lancez 1D6 et consultez le tableau suivant :

1 ou 2	Hertlach ne parvient pas à lancer de sort ce tour-ci
3	Furie rouge : Hertlach gagne +1A jusqu'à la fin du tour.
4	Drain de vie : un guerrier au hasard subit 1D6 blessures sans modificateurs. Hertlach regagne ce nombre de PV (ce qui n'a aucun intérêt ici puisqu'il ne mourra pas).
5	Invocation de zombies : placez 1D6 zombies à côté de Hertlach. Ceux-ci ne peuvent rien faire d'autre que se défendre pour ce tour.
6	Danse macabre : pour ce tour, Hertlach gagne +3M, +4I, esquive 6+ et n'est jamais bloqué.

Néanmoins, Jalrech, s'il est encore en vie, concentre toute son énergie à dissiper les sorts lancés par le vampire. Pour représenter ceci, tant que Jalrech est en vie, chaque sort lancé par Hertlach est dissipé sur du 4+ (avec 1D6).

Durant ce combat, deux choses **DOIVENT** se produire, dans cet ordre :

- Jalrech doit être tué.
- Hertlach doit être forcé de s'échapper.

Au moment où Hertlach est trop blessé (perte d'une dizaine de PV environ), lisez ceci :

Le vampire semble souffrir de vos coups et est visiblement surpris que vous puissiez lui tenir tête. Vous redoutez le pire lorsque vous apercevez qu'il vient de tirer un parchemin de sa poche. Le magicien a à peine le temps de reconnaître un sort de téléportation qu'Hertlach disparaît dans un nuage de poussière.

Une fois que tous les monstres ont été tués, Jalrech, s'il est parvenu avec eux jusqu'ici, à le temps de tout leur révéler (voir pièce (4)) avant de mourir. Il demande aux guerriers de retrouver Friels, qui est le seul à pouvoir, peut-être, les aider.

Si Jalrech était décédé avant, ce sont les guerriers qui doivent penser à retrouver Friels. Dans le cas contraire, et même s'ils retournent voir la capitaine des gardes qui leur a donné cette mission, ils n'obtiennent pas de récompense supplémentaire : le capitaine n'a aucune preuve que les guerriers ont menés à bien leur mission.

En soulevant le couvercle du sarcophage (test de force), les guerriers trouvent une lame de bronze vif. Celle-ci peut être utilisée par n'importe quel guerrier et procure +2A à son porteur. Ils trouvent également 800 pièces d'or.

4 Hertlach ne mourra pas. Voir ci-dessous pour les explications. Les guerriers n'obtiendront donc pas les 400 po.

5 Voir ci-dessous pour la magie spécifique à Hertlach

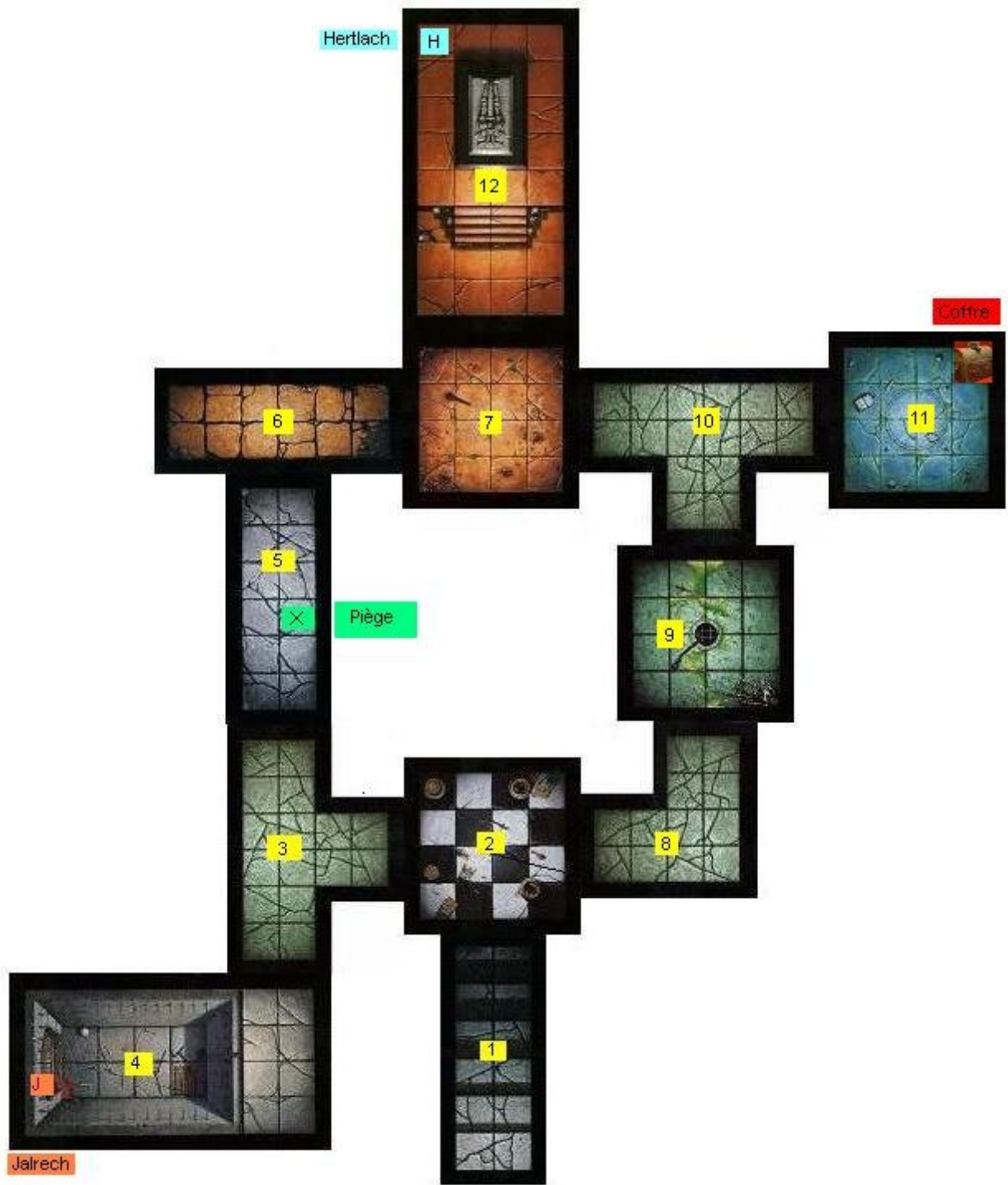
Les guerriers peuvent sortir du donjon par là où ils sont entrés. Ils n'ont plus à tester pour des événements imprévus, sauf s'ils explorent des salles qu'ils n'ont pas visitées avant.

Si les guerriers retournent au village de départ, effectuez 1 jet sur la table des voyages.

S'ils se rendent à Delecka (la village de Friels), effectuez 2 jets sur la table des voyages.

Ici s'achève la première des deux parties de ce donjon.

Plan du donjon :



Annexes

Petit résumé de l'histoire :

Les guerriers sont engagés par un capitaine des gardes pour tuer quelques morts-vivants tapis au fond d'une grotte et (surtout) pour découvrir la raison de leur présence. Dans le donjon, ils font la connaissance d'un étrange personnage nommé Jalrech.

Celui-ci est en fait un ancien étudiant à l'école de sorcellerie de l'empire. Recalé en dernière année avec un compagnon appelé Hertlach, ils ont décidé, après avoir dérobé des livres à la bibliothèque, d'étudier la nécromancie afin de se venger contre l'empire.

Après plusieurs années, Jalrech s'est-il y a quelques jours retrouvé enfermé dans une cellule. Il a compris qu'Hertlach est devenu un vampire, et veut maintenant l'arrêter, mais n'ose pas trop parler aux guerriers.

Plus loin, les guerriers rencontrent Hertlach, effectivement devenu un jeune vampire. Ils le combattent féroce, mais Jalrech meurt dans le combat (si les guerriers ne l'avaient pas tué avant par suspicion !) et Hertlach parvient à s'enfuir. Les guerriers se rendent alors compte que la seule possibilité de retrouver de s'adresser à Friels, un ancien ami de classe de Jalrech et d'Hertlach. Les guerriers sont au courant du lieu de résidence de Friels grâce à Jalrech.

Tableau des pierres précieuses⁶

Pour déterminer la pierre précieuse trouvée par vos guerriers, lancez 2D6 et consultez le tableau suivant. Le nombre de carats de la pierre est lui déterminé par 1D20 :

Résultat (2D6)	Nom	Valeur en po pour 1 carat
2	Diamant taillé	60
3	Émeraude	45
4	Opale	20
5	Perle fine	12
6	Topaze	8
7	Aigue-marine	3
8	Onyx	5
9	Diamant brut	13
10	Ambre	15
11	Saphir	50
12	Rubis	55

Remarques :

- Une seule pierre peut donc valoir entre 3 et 1200 po. Il sera donc parfois nécessaire de n'utiliser qu'une partie du tableau pour ajuster la somme en fonction de vos besoins (ne pas donner trop / trop peu d'or)
- La valeur est assez subjective, je vous encourage donc à utiliser des règles de marchandage pour le rachat de ces pierres précieuses par des commerçants.

⁶ Très largement inspiré d'un tableau proposé dans la série « l'œil noir »

Quelques remarques sur les figurines utilisées.

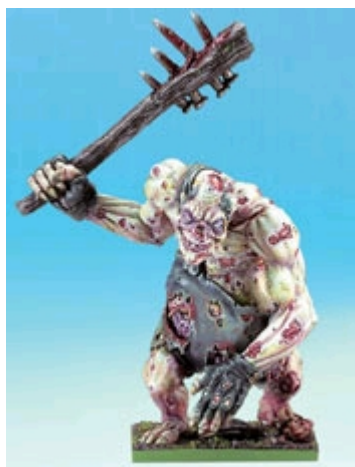
Au moment d'écrire ces lignes, je ne possède pas d'archer squelette. C'est pour cette raison que je n'en ai pas mit dans le donjon. Mais n'hésitez pas à en utiliser si vous possédez les figurines. Un écran de squelette protégeant quelques archers est toujours amusant dans une pièce.

Pour Jalrech, le nécromancien, j'ai utilisé une figurine vendue avec un coffret du jeu PC « le seigneur des anneaux » : créature humaine, grande, maigre, dont on ne voit pas le visage.

Pour Hertlach, j'utilise une figurine Fenryll de vampire :



Et pour l'abomination, je vous conseille une des figurines du « retour des dieux » suivantes : (appelées « grotesque » et « minions »)



N'hésitez pas à me contacter (sur www.warhammer-forum.com pseudo rungollum par exemple) pour me tenir au courant de vos impressions, attentes, idées, envies, correction de l'orthographe ou de la grammaire, précisions, ...

Je teins enfin à signaler que cette aventure a été préparée après plusieurs morts douloureuses et violentes des mes joueurs-héros, et qu'elle n'est donc (normalement) pas « trop » difficile à réussir (bien que je ne l'ai pas encore testée.)