



- LA DELIVRANCE DE SIR RAGNARD -

Développé par Fanrax le Nécromancien

Localisation: Le Vieux Monde

Niveau du donjon: 1-4

Pièce Objectif : Arène

La délivrance de Sir Ragnard

Sir Ragnard, l'un des chevaliers les plus puissant de l'empereur, a été enlevé et est maintenant retenu prisonnier par Ulag Têtembois le seigneur de guerre orque. Il vous incombe de le trouver et de le ramener sain et sauf.

Le prince Magnus s'est engagé à verser 1500 pièces d'or à celui qui le délivrera. Cette récompense ne sera pas accordée si Sir Ragnard périt au cours de son évasion.

REGLES SPECIALES

Lorsque Sir Ragnard est trouvé, l'alerte est sonnée. Placez sur le plateau de jeu tous les monstres, pièces, portes et mobilier restant. Toutes les portes sont maintenant ouvertes. Sir Ragnard doit être déplacé par le joueur qui a ouvert le cachot. Caractéristiques de Sir Ragnard: Barbare niveau 1.

1 Escalier.

Surpris, vous trébuchez presque sur les marches humides et glissantes d'un escalier qui s'enfonce dans les ténèbres. Au bout du couloir une porte en fer rouillée est entrebâillée.

La porte secrète ne peut s'ouvrir que depuis la jonction n°4 .

2 Repaire.

Alors que vous scrutez les ténèbres, la lumière de votre lanterne dévoile ce qui semble être des ossements.

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.

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.

Ils trouvent un levier et s'ils décident de le tirer, le piège se déclenche: 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 zombies!

A chaque tour, les guerriers perdent 1 point de mouvement et un point de combat tandis qu'ils luttent contre le sable. Avant que les guerriers soient réduit à zéro, le sable s'arrête soudainement. Il est bon, à ce moment, de laisser les joueurs dans l'expectative!

Lorsque le sable s'arrête de tomber, les guerriers peuvent fouiller la pièce et sur un test d'initiative réussi, ils trouveront une porte surélevée. Elle est accessible depuis le haut du tas de sable et n'est d'ailleurs pas fermée.

En cas de 1 dans la phase pouvoir du sorcier il ne se passe rien de plus.

3 Couloir.

Un couloir aux murs de pierre brute s'enfonce plus profondément dans les froides ténèbres.

Une porte donne sur la jonction n° 4, et une porte secrète donne sur le coude n° 12, elle ne peut s'ouvrir que depuis le coude n° 12.

4 Jonction.

Le passage se sépare en deux autres couloirs identiques dont les extrémités se perdent dans les ténèbres.

Une porte normale donne sur la pièce n° 5 et une porte secrète donne sur le couloir n° 1, elle ne peut s'ouvrir que depuis la jonction n° 4.

5 Puits maudit.

L'air de cette pièce est corrompu par l'insoutenable puanteur qui émane d'un puits sans fond.

La pièce contient 8 gobelins; le dernier réussi à s'enfuir par le puits.

La seule issue pour quitter cet ensemble de pièces semble être le puits situé dans le coin de la pièce.

Trésor de donjon.

6 Cellule.

Le peu de lumière qui éclaire cette pièce semble absorbé par son carrelage d'un bleu abyssal.

Les guerriers sont tombés dans un piège: ils ont été gazé dans le passage souterrain où débouche le puits.

Ils se retrouvent sans équipements, armes, armures et or dans la cellule. Les gobelins les ont entièrement dépouillés.

Le sorcier ne peut utiliser que ses 3 sorts de base sans les points de pouvoir de son bâton.

7 Arène.

La lumière blafarde d'une lampe suspendue au plafond pénètre à peine l'obscurité de cette pièce sombre et menaçante.

Pour rire un peu les gobelins ouvrent la porte de l'arène et les héros doivent combattre à mains nues. Un guerrier désarmé provoque 1D6 blessures lorsqu'il touche, il ne peut pas ajouter sa force. Pendant qu'ils sont sans armure, ils ne peuvent déduire que leur endurance des coups qu'ils reçoivent.

Dés que les guerriers sont entrés dans l'arène, une lourde herse de fer s'abat condamnant la sortie définitivement, aucun test n'en vient à bout.

Au fond de l'arène se tient un superbe Minotaure affamé.

Quand le Minotaure est vaincu les guerriers ont deux tours avant que les 12 orques et 12 gobelins ainsi que Ulag Têtembois qui assistaient au combat, sautent sur leurs armes et descendent dans l'arène pour se lancer à leur poursuite.

8 Cachot.

Cette cellule sombre et humide empeste la chair pourrie.

Au fond du cachot Sir Ragnard est enchaîné. Un des héros essaye de forcer la grille et les chaînes du prisonnier à l'aide de la boucle de ceinture du Minotaure; un test d'initiative réussi permet de le délivrer

Lorsque Sir Ragnard est délivré, l'alerte est sonnée. Placez sur le plateau de jeu tous les monstres, pièces, portes et mobilier restant. Toutes les portes sont maintenant ouvertes, sauf évidemment les portes secrètes. Sir Ragnard doit être déplacé par le joueur qui a ouvert le cachot.

9 Couloir.

Un couloir aux murs de pierre brute s'enfonce plus profondément dans les froides ténèbres.

Dans un coin se trouve les armures des guerriers, les revêtir prend un tour.

10 Salle de garde.

La lumière de votre lanterne vous permet de distinguer une pièce de pierre brute au milieu de laquelle trône un râtelier d'arme.

Les armes des guerriers sont là! Ils s'en saisissent aussitôt. Sir Ragnard s'empare d'une épée.

11 Chambre de l'idole.

La lumière vacillante de votre lanterne éclaire les murs de pierre froide, révélant une hideuse idole de pierre tout au fond de la pièce. Un chaman orque sauvage célèbre la messe devant une douzaine de fidèles.

L'or des héros se trouve sur l'autel. Dans un coin se trouve un coffre contenant une potion de soins ainsi que 1 000 pièces d'or.

12 Coude.

Le couloir tourne soudain, ses murs de pierre froide bifurquant dans l'obscurité.

Y: Piège une trappe s'ouvre sous les pieds d'un guerrier si le piège n'est pas découvert à temps, le guerrier tombe dans l'obscurité et subit 1D6 de dommages en s'écrasant en contrebas. A t' il la longueur de corde suffisante pour remonter?

Le coude est un cul-de-sac il faut réussir un test d'initiative pour trouver la porte secrète C.

Evénements imprévus:

impair tableau des événements imprévus.

pair monstres

La délivrance de Sir Ragnard

MONSTRES
 1 Minotaure
 6 Zombies
 12 Snoltings
 Gobelins épées
 Gobelins archers
 Orques avec épées
 Orques avec arcs
 Chamane Orque sauvage
 Orques sauvages
 Ulag Têtembois

Ulag Têtembois +12 Orque et 12 Gobelins
 2 tours de retard pour poursuivre les guerriers



MATERIEL
 1 Escalier
 1 Jonction
 3 Couloirs
 Coude
 Cachot
 Repaire
 Salle de garde
 Puits maudit
 Cellule
 Chambre de l'idole
 Arène
 Puits
 Statue Idole
 Herse
 Pions fosse
 Pions porte secrète
 Ratier
 Fiche Chef de guerre Orque
 Fiche Sir Ragnard
 Amulette de Tzench