



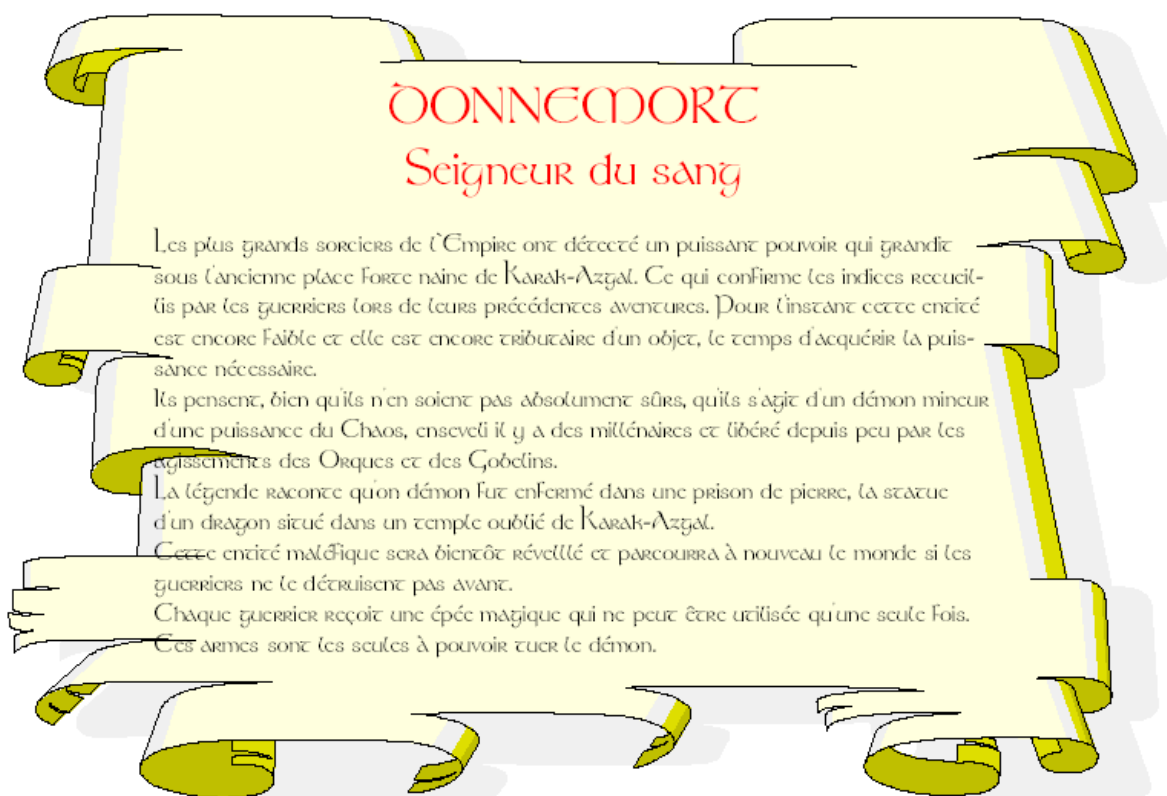
• LE DEMON •

Developpé par Fanrax le Nécromancien

Localisation: Le Vieux Monde

Niveau du donjon: 1-4

Pièce Objectif : Abîme de feu



Les guerriers sont interpellés par un vieil ermite sur le chemin qui mène au donjon. Il donne à l'un d'entre eux un peu d'encens qui, d'après lui, leur apportera force et santé s'ils parviennent à le faire brûler en offrande aux dieux dans les Feux de Khazla.

Avant qu'ils n'aient pu lui demander quoi que ce soit d'autre, l'ermite a disparu dans les bois.

1 Escalier / coude.

Surpris, vous trébuchez presque sur les marches humides et glissantes d'un escalier qui s'enfonce dans les ténèbres. Le couloir tourne soudain, ses murs de pierre froide bifurquant dans l'obscurité

2 Salle de garde.

La lumière de votre lanterne éclaire ce qui semble être un sol carrelé assez similaire à un échiquier. Autour d'une table...

La pièce contient 5 chevaliers du Chaos.

3 Jonction .

Le couloir aux murs humides et recouverts de salpêtre se sépare en deux.

4 Feux de Khazla .

Nichée dans le coin du couloir s'élève une estrade portant un brasero d'où s'échappent des flammes multicolores.

Le guerrier qui transporte l'encens peut le lancer dans les Feux s'il se tient juste à côté du brasero au début de la phase des guerriers. Lancez 1D6 pour déterminer ce qui arrive.

Sur un résultat de 1, les guerriers sont assaillis par une immense flamme échappée du brasier. Chaque guerrier subit 1D6 blessures sans aucune déduction possible.

Sur un résultat de 2 à 6, les guerriers se sentent soudain en pleine forme et gagnent 1D6 points de vie chacun.

Une porte secrète se trouve au fond de l'alcôve, les monstres peuvent l'ouvrir normalement depuis la crypte

5 Cellule.

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

Enchaîné au mur, les guerriers découvrent un homme qui se présente comme étant Simon le Gris, un voyageur de Marienburg, dont les compagnons ont été capturés et menés dans ces horribles tunnels par des orques. Il a juré de les libérer ou de mourir dans la tentative. Voilà qui est bien dit, mais qui est complètement faux ! Il se nomme en vérité Damien Cœur de fer, brigand de son état.

Lorsque les guerriers rencontrent des monstres pour la première fois, il révèle sa véritable nature en entraînant les héros dans une embuscade, (attaque immédiate)et disparaît dans l'ombre après avoir volé un objet à chaque guerrier

6 Jonction.

Le couloir se sépare en deux, vous laissant sans la moindre idée de la direction qu'il convient de prendre.

7 Repaire.

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

Le sol est couvert de crânes et d'ossements, au travers desquels on peut percevoir l'éclat de l'or. Alors que les guerriers ramassent l'or, lancez 1D6:

OSSEMENTS	
1D6	Résultat
1	Piège ! Un rire maléfique résonne dans la pièce, accompagné du crépitement d'un éclair aveuglant. Les guerriers sont atteints de plein fouet par l'éclair magique qui inflige 1D6 blessures, sans modificateur d'endurance ou d'armure. 3 Minotaures apparaissent.
2 - 3	Illusion. Dans un éclair aveuglant, les ossements et l'or disparaissent. 6 Squelettes apparaissent
4 - 5	Chaque guerrier de cette section de donjon trouve 1D6 x 10 pièces d'or. 6 Orques apparaissent
6	Chaque guerrier de cette section de donjon trouve 2D6 x 10 pièces d'or. 6 Gobelins apparaissent

8 Crypte

Une brise glaciale émane de cette pièce. Dans la lumière incertaine, vous parvenez à distinguer un sarcophage de pierre.

La crypte est gardée par quelques orques et gobelins et une équipe de chasseurs de squigs avec 3 squigs.

Les guerriers doivent essayer d'ouvrir le sarcophage pour voir si le démon s'y trouve. Lorsqu'ils y parviennent, il en sort:

1D6	Résultat
1	12 araignées géantes + 12 chauves-souris géantes + 12 rats géants
2	12 chauves-souris géantes + 12 rats géants
3	12 araignées géantes + 12 rats géants
4	12 araignées géantes
5	12 rats géants
6	12 chauves-souris géantes

9 Couloir .

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

Une lourde herse s'abat derrière les guerriers, empêchant toute retraite. Ils ne pourront retourner sur leur pas.

Aussitôt les murs du couloir commencent de se rapprocher. Les guerriers doivent trouver la porte secrète avant que les murs ne les écrasent. Cela demande 2 tours.

10 Abîme de feu.

Une lueur rouge émane de cette pièce. L'atmosphère est lourde et étouffante, l'air presque irrespirable et les murs chauds au toucher.

Traverser l'abîme.

Le pont de corde est le seul moyen de traverser l'abîme. il compte comme 2 cases de mouvement. Pour chaque guerrier qui tente de traverser le pont, lancez 1D6 :

1 - 2 Le guerrier glisse de cet antique pont. Jetez 1D6

et reportez-vous au tableau de l'abîme de feu.

3 - 6 Le guerrier traverse sans encombres.

TABLEAU DE L'ABIME	
1	Le guerrier tombe dans l'abîme et est tué.
2 - 3	Le guerrier glisse et est touché par les flammes, perdant 1D6 points de vie (sans déduction pour son armure ni son endurance). Il réussit à se hisser de l'autre côté de l'abîme.
4	Le guerrier glisse et perd un de ses objets, équipements ou trésors. Déterminez aléatoirement ce qui tombe dans l'abîme.
5 - 6	Le guerrier s'agrippe solidement au pont alors que celui-ci commence à tanguer. Aucun autre guerrier ne peut tenter de traverser le pont pendant ce tour, jetez 1D6 pour le guerrier qui est sur le pont afin de déterminer de quel coté il arrive. 1 - 3 Sur le bord opposé. 4 - 6 Sur le bord de départ

C'est injuste, mais les monstres n'ont aucun problème pour traverser le pont, ils réussissent chaque fois !!!

La statue est gardée par 12 squelettes et 6 morts-vivants.

Les épées que les guerriers ont reçues sont les seules choses en mesure de tuer le démon. Pour le détruire, les guerriers doivent simplement se tenir à coté de la statue qui se trouve de l'autre coté de l'abîme et la frapper. Pour chaque coup donné à la statue, lancez 1D6, sur un résultat de 5 ou de 6, le démon est détruit. Chaque épée ayant porté un coup est détruite.

Si les guerriers tuent le démon, l'aventure est terminée. Chaque guerrier est récompensé par 1D6 x 100 pièces d'or.

Si le démon n'est pas tué, il devient enragé par les attaques ridicules des guerriers et anime la statue. Chaque guerrier subit 4D6 blessures, modifiées par l'endurance et l'armure, lorsque le dragon les submerge de flammes.

Fort heureusement, les jets de flammes atteignent une des tapisseries murales, révélant un passage secret qui mène à la lumière du jour. Les guerriers ont beau avoir échoué dans leur quête, ils ont survécu et peuvent poursuivre la lutte.

Les efforts du démon pour animer la statue l'ont vidé de ses forces, les dirigeants de l'empire auront ainsi juste assez de temps pour une deuxième expédition avant que le démon ne prennent toute la mesure de son pouvoir...

11 Couloir.

Vos pas résonnent dans un couloir humide, sombre et sinistre.

(à suivre)

Le Démon

