



• LE PASSAGE SOUS LA MONTAGNE •

*Par Philip von Mischmen, Répurgateur de l'empire,
Chasseur de sorcières, de créatures fantomatiques et démoniaques.*

Localisation: Le Vieux Monde

Niveau du donjon: 3-10

Pièce Objectif : Fontaine de lumière

En sortant de la ville, vous arrivez dans un cul de sac. Devant vous se dresse une montagne gigantesque où toute végétation est absente. Seuls les cris de quelques charognards troublent un silence pesant.

Au sommet de celle-ci, on aperçoit une vingtaine de potences auxquelles sont suspendus des restes humains. En y regardant bien, les squelettes sont de petites tailles. Ils devaient appartenir à des enfants voire des nains.

Devant nous, au bout du chemin, on distingue l'entrée d'une grotte. Sur la paroi adjacente, un message est gravé : « Etrangers, nul ne peut traverser la montagne maudite sans encourir la colère d'Estran ».

Bien qu'ayant entendu parler de la cruauté de ce malfrat, vous n'hésitez pas !

L'ancre de ce sinistre individu doit bien regorger de trésors depuis le temps qu'il pille la région !

D'un pas décidé, notre groupe de guerriers n'écoute que son courage et pénètre dans la grotte où l'attend un escalier !

1 : Grand escalier

Vous pénétrez dans un immense escalier où tout semble avoir été figé par le temps. D'épaisses toiles d'araignées ont envahi la caverne. Vos pupilles exorbitées pour tenter de crever une obscurité totale, vous vous enfoncez sous la montagne.

Rien de particulier.

Trésors : aucun.

2 : Coude

Cette salle est particulièrement humide et les toiles d'araignées se font de plus en plus épaisses. Elles s'embrasent au contact de vos torches et disparaissent instantanément. Vous entendez des crissements sur le sol mais ne distinguez toujours rien.

Rien de particulier.

Trésors : aucun.

3 : Couloir

Ce couloir semble totalement inhabité quand soudain, surgies de nulle part, 12 petites araignées vous saute dessus. Elles protègent Astaroth, la reine mère géante qui n'attendait que vous pour son prochain festin.

12 petites araignées et une grande araignée.

4 : Salle des gardes

Les gardes ont dû se battre car 3 tonneaux sont éventrés et les 3 tabourets renversés.

5 gobelins et un grand chef gobelin Shaka Mach-Crane sortent de chaque tonneau (2 par tonneau)

Trésors : aucun.

5 : Salle de la confusion

Lorsque vous entrez dans cette pièce un vent glacial vous gèle jusqu'aux os. Votre tête devient lourde et tous les guerriers sont victimes d'une amnésie permanente. Plus aucun d'entre eux n'est capable de se souvenir de la moindre formule magique. Le premier guerrier entré dans la salle peut lire sur le sol ces quelques mots écrits en lettre de sang : « Je suis Baahl, le plus grand des magiciens de l'ordre de la lumière. Après avoir pénétré dans cette salle mystérieuse, comme vous, je ne peux plus lancer aucun sort ni lire de façon cohérente le moindre parchemin. Seules les 5 boules anti-confusion disséminées dans les dédales des souterrains de la montagne Maudite pourront me permettre de pratiquer de nouveau la magie. Il suffira de les jeter dans cette fontaine de lumière pour que ce sortilège ne soit plus qu'un mauvais souvenir ! Je pars donc à la recherche de ces 5 boules et j'espère toujours être en vie pour ouvrir cette herse, sortie de mon cauchemar ! »

A partir de maintenant, plus aucun mage, sorcier, templier,... ne peut jeter le moindre sort ni lire le moindre parchemin pour cette aventure. Si notre groupe de guerrier peut ouvrir cette herse et décide de quitter l'aventure, les sorciers, mages, templiers,... ne pourront plus lancer des sorts que de niveau 1 et chaque niveau devra être réappris !

4 momies bloquent la porte permettant d'accéder au couloir 6.

Trésors : aucun.

6 : Jonction

Le calme est revenu. Serait-ce le calme avant la tempête !

Rien de particulier.

Trésors : aucun.

7 : L'abîme de feu

Cette salle est plus vaste que les précédentes mais un gouffre traverse la pièce. La lave s'écoule au fond de cette faille béante et tout guerrier tombant dans celle-ci n'a aucune chance de s'en sortir vivant ! Un pont de bois en ruine enjambe l'abîme.

Au fond de la pièce, au pied d'une idole inquiétante, on aperçoit un coffre.

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 encombre.

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 pièce est gardée par 2 Minotaures et 8 Hommes bêtes.
Trésors : 1 boule anti-confusion (1) et 1D6 x 20 pièces d'or

8 : Long couloir pestilentiel

Au milieu de ce long couloir est gravé un symbole. Une odeur de mort se dégage mais aucune créature maléfique n'apparaît.

Rien de particulier.

Trésors : aucun.

9 : Cercle Horadrim

Un minotaure se dresse devant vous au centre de la pièce pendant que 2 autres gardent respectivement une porte. 3 minotaures gardent cette salle et vous attaquent.

La porte nord est fermée à clef. Si les guerriers ne possèdent pas de passe-partout, ils doivent défoncer la porte. Chaque guerrier essaie : si 1D6 + force > ou = à 10 alors la porte s'ouvre sinon le guerrier passe son tour.

Trésors : Il y a 2 coffres dans la pièce, le premier est rempli de 1D6 rations et une carte de trésors, le second renferme 1D3 bandages et 1D3 potions de force.

10 : Couloir d'argile

Un ogre et un troll sont en train de se battre pour une maigre pitance. Dès votre entrée, ils ont résolu leur querelle, vous serez leur festin !

1 ogre et 1 troll vous attaquent.

Trésors : aucun.

11 : Laboratoire de l'alchimiste

Cet immense laboratoire a dû servir à concocter le maléfice de confusion mais hélas aucun indice d'antidote n'est présent dans la pièce. Il faut donc continuer l'aventure en commençant par terrasser les monstres de la pièce.

La pièce est gardée par 5 Guerriers Chaos commandé par un héros du Chaos.

Trésors : 1 boule anti-confusion(2) et une carte trésor de donjon

12 : Bouche d'égouts

En entrant à gauche, on peut apercevoir le cadavre de Baahl gisant par terre. La montagne Maudite a eu raison de lui.

De la bouche d'égout s'extraient des 6 zombis qui se jettent sur les Guerriers

Trésors : aucun

13 : Salle tournante

Tout le groupe de guerriers doit être entré dans la pièce avant qu'une action puisse être accomplie.

Le 1^{er} des guerriers entré dans la pièce lance 1D6. Sur un résultat de 1,2 ou 3, un dard empoisonné sort du mur et blesse chaque guerrier.

Si le résultat est 1, chaque guerrier subit -3 PV sans aucun modificateur.

Si le résultat est 2, chaque guerrier subit -2 PV sans aucun modificateur.

Si le résultat est 3, chaque guerrier subit -1 PV sans aucun modificateur.

Si le résultat est 4, la porte s'ouvre sur le couloir 15,

Si le résultat est 5, la porte s'ouvre sur le couloir 17,

Si le résultat est 6, la porte s'ouvre sur la salle 14

Trésors : aucun

14 : Salle de la crypte d'Estran

Vous êtes dans la salle de la crypte d'Estran, un redoutable démon qui terrorise les vivants de la montagne maudite apparaît, protégé par 2 ogres. On peut apercevoir derrière le sarcophage, un levier (il ouvre la herse salle 19).

Estran garde le sarcophage escorté par 2 ogres.

Trésors : 1 boule anti-confusion (3) et 1 carte trésor de donjon pour chaque guerrier + 500 PO.

15 : Coude

Les guerriers sentent une étrange aura émanant de quelque part dans cette salle.

Rien de particulier.

Trésors : aucun.

16 : Le repaire d'Estran

Dans ce repaire, Estran devait gardait ses victimes. La froideur et la noirceur de cette pièce en font un bon réfrigérateur. Au fond de la pièce, on distingue un gros coffre rouillé. Hélas, 2 trolls et le gardent. (Une fois le coffre ouvert, 12 chauve-souris se jettent sur le seul guerrier ayant ouvert le coffre).

La pièce est gardée par 2 trolls.

Trésors : 1 boule anti-confusion (4) et 500 PO

17 : Coude

Ce couloir est illuminé par une lumière vive venant de la salle suivante.

Rien de particulier.

Trésors : aucun.

18 : Salle du trône d'Estran

La lumière de cette salle est aveuglante. Le soleil entre par un immense trou au plafond et se reflète sur d'immenses parements d'or et d'argent. Au fond se trouve le trône d'Estran. A droite en entrant, on peut voir un coffre en or massif mais hélas, il est bien protégé !

La pièce est gardée des Hommes bêtes, commandés par Fangchau champion homme-bête.

Trésors : 1 boule anti-confusion (5) et 1 carte trésor des pièces objectifs pour chaque guerrier.

19 : Escalier de sortie

La herse peut être levée soit par une clé (carte événement), soit par le levier en salle 14.

Au bout d'un long escalier, on peut voir poindre la lumière du jour. (Et les culs bénis peuvent prier si tout le monde est vivant !)

EPILOGUE

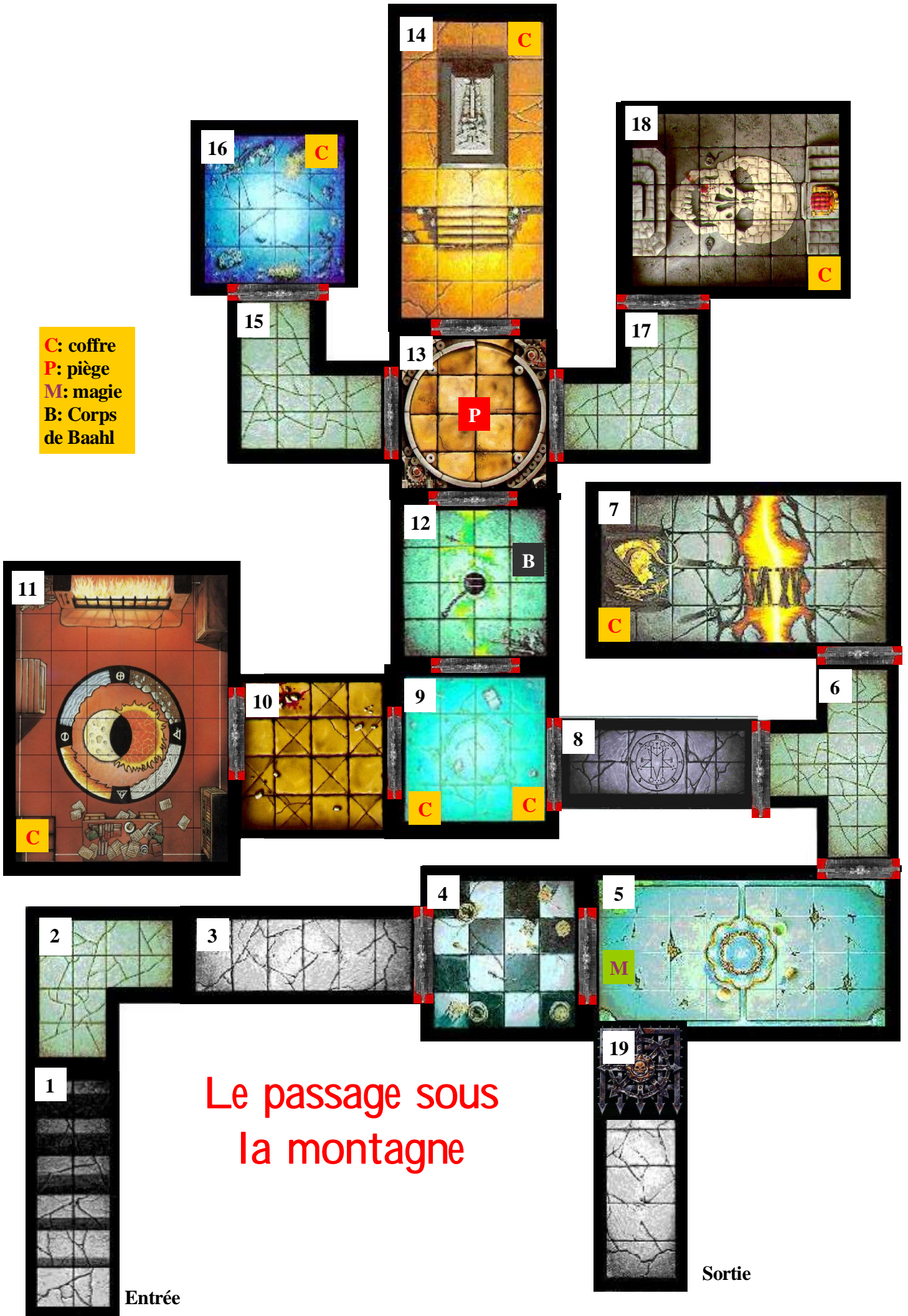
La dernière marche de l'escalier franchie, les guerriers sont interpellés et acclamés par une foule en liesse. Des artisans, des forgerons, des cloutiers,... , tous sont venus de la ville voisine accueillir triomphalement les héros. Perchés sur une barricade formée de charrettes et de meules de foin, Louise Michel et Ferré remercient chaleureusement les guerriers d'avoir débarrassé leur montagne Maudite du sanguinaire Estran.

En récompense de leur héroïsme :

- Ø Louise Michel, femme très attachée à l'instruction, offre à chacun **une bourse de 10 000 PO à chacun utilisable pour changer de niveau,**
- Ø Les banquiers de la ville, Francis Jourde et Camélinat, ouvrent **un compte gratuit** à tous ceux qui n'en possèdent pas,
- Ø L'aubergiste Viard **héberge gratuitement** chez lui chaque guerrier durant l'intégralité du séjour en ville,
- Ø Les responsables des armureries Frankel et Varlin offrent **une arme** de leur choix à chacun

Les guerriers peuvent désormais reprendre leur voyage.

C: coffre
P: piège
M: magie
B: Corps de Baahl



Le passage sous la montagne

Entrée

Sortie