



• LE SACRIFICE •

Développé par Fanrax le Nécromancien

Localisation: Le Vieux Monde

Niveau du donjon: 1- 4

Pièce Objectif : Chambre de l'idole

le sacrifice

La jeune soeur de l'elfe a été capturée par les orques et doit être torturée dans leur repaire.

Elle doit être sacrifiée à leurs immondes dieux, à moins que vous ne la sauvez.

REGLES SPECIALES

Au début de chaque phase de pouvoir, avant toute autre chose, l'elfe lance 3D6. Si tous les dès donnent le même résultat, les guerriers arrivent trop tard, la prisonnière a été sacrifiée !

Vous entendez ses cris d'agonie résonner dans les tunnels obscurs. A l'exception de l'elfe, les guerriers peuvent décider de continuer pour venger la mort de la prisonnière ou d'abandonner et de retourner à la surface. L'elfe lui n'a pas le choix, il doit continuer et venger son sang.

1 Entrée escalier.

Surpris, vous trébuchez presque sur les marches humides et glissantes d'un escalier qui s'enfonce dans les ténèbres.

2 Couloir.

Votre lanterne illumine un nouveau tronçon de couloir dont l'extrémité disparaît dans le noir.

3 Coude.

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

4 Couloir.

Un couloir dégageant une forte odeur de moisi s'enfonce dans la nuit éternelle du donjon.

Herse.

Une fois que tous les guerriers sont entrés dans cette section, une lourde herse s'abat derrière eux, empêchant toute retraite. Malgré tous leurs efforts, ils ne parviennent pas à la soulever en force. Ils ne pourront retourner sur leurs pas que s'ils en possèdent la clef.

Disposez le pion herse à travers la porte par laquelle les guerriers sont entrés pour bien indiquer qu'elle est condamnée.

5 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 6 archers orques et 6 gobelins.

6 Crypte.

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

De derrière le lourd sarcophage de pierre surgissent 12 snoltings, 12 rats géants et 12 araignées géantes.

Nain agonisant:

Adossé contre un mur, les guerriers trouvent le corps inanimé d'un vieux prospecteur nain criblé de flèches orques. Alors qu'ils approchent de lui, le nain grogne contre les guerriers, les menaçant de sa hache. Lorsqu'il réalise qu'il n'a pas affaire à des orques ou autres créatures malfaisantes, il se calme et leur tend une clef. Dans un dernier soupir il murmure alors:

« Ceci est la clef de la herse. Sans elle, vous ne pourrez jamais sortir d'ici. »

Un des joueur doit conserver la clef de la herse ou la carte « clef. »

7 Couloir.

Votre lanterne illumine un nouveau tronçon de couloir dont l'extrémité disparaît dans le noir.

Fosse: Le guerrier tombe dans une fosse remplie de lances dressées. Il perd 4D6 points de vie en touchant le sol, s'empalant sur les pieux effilés qu'il y a au fond. Il ne peut s'échapper de la fosse qu'avec la corde ou accès au sort *Lévitacion*, sans quoi il doit passer le reste de sa vie au fond de ce trou très sombre.

8 Repaire.

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

Ce repaire contient 3 Trolls, une fois les monstres tués :

Ossements.

Le sol de cette pièce 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:

RESULTAT EVENEMENT OSSEMENTS	
1	Piège! Un rire maléfique résonne dans la pièce, accompagné du crépitement d'un éclair aveuglant. Tirez un pion de guerrier pour déterminer lequel est atteint de plein fouet par l'éclair magique qui inflige 1D6 blessures, sans modificateur d'Endurance ou d'armure.
2 - 3	Illusion ! Dans un éclair aveuglant, les ossements et l'or disparaissent.
4 - 5	Chaque guerrier de cette section de donjon trouve 2D6 X 10 pièces d'or
6	Chaque guerrier de cette section de donjon trouve 4D6 X 10 pièces d'or + une carte « trésor de donjon ».

9 Cercle cabalistique.

Des éclairs crépitants de lumière verte surnaturelle déchirent les ténèbres qui baignent cette salle.

Si un héros entre dans le cercle magique dessiné sur le sol, lancez un dé et consultez le tableau suivant:

CERCLE MAGIQUE	
D12	Résultat
1	<i>Malédiction:</i> le héros perd un point de vie.
2	<i>Conjuration:</i> un groupe de monstres errants se matérialise. Les héros sont surpris.
3 - 6	<i>Rien ne se passe.</i>
7 - 9	<i>Pouvoir magique:</i> si un sorcier se tient dans le cercle, il peut lancer son prochain sort sans utiliser de point de pouvoir.
10 - 11	<i>Guérison:</i> +1 point de vie.
12	<i>Chance:</i> +1 point de chance.

Le cercle est ensuite vidé de tout pouvoir pour le reste de l'expédition.

10 Couloir.

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

Piège : Une trappe s'ouvre dans le sol et votre guerrier atterrit violemment quelques mètres plus bas. Il subit 1D6 blessures et ne peut sortir qu'à l'aide d'une corde.

Si le test d'initiative (7) est réussi, il s'accroche au bord de la fosse et ne tombe pas.

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.

Des orques, Skankler le Fumeux seigneur chamane, Zarguk Casse – Trogne grand chef de guerre et quelques gobelins gardent la prisonnière qui est enchaînée face à une hideuse idole du Chaos. Le guerrier avec lequel elle est parente entre alors dans une fureur telle qu'il devient frénétique. Pendant le reste de l'aventure, l'elfe a -1 en combat et +1 attaque.

12 Jonction.

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

Une fois que la prisonnière est libérée, elle montre aux guerriers une galerie secrète vers la sortie.

13 Salle du trésor

Une salle au trésor où chaque guerrier peut prendre 2D6 x 100 pièces d'or et une carte trésor objectif, après avoir évité un éboulement (test d'initiative).

Le sacrifice

