



• LES EAUX DU DESTIN •

Développé par Fanrax le Nécromancien

Localisation: Le Vieux Monde	Niveau du donjon: 1-4	Pièce Objectif : Fontaine de lumière
-------------------------------------	------------------------------	---

Les sorciers de l'empereur l'ont averti que les arcanes laissaient prévoir une invasion imminente mais leur vision s'arrête là. Ils n'ont aucune idée de l'endroit d'où viendra l'assaut.

Le doyen des sorciers céleste pense que la réponse peut se trouver dans une fontaine magique, la Fontaine du Destin, qui détient le secret de toutes choses. Tandis que l'Empire renforce ses frontières, une bande de guerriers est constituée pour rechercher la fontaine, réputée pur être située sous les Monts du Milieu.

1 Coude.

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

2 Couloir .

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

Piège éboulement.

Alors que les guerriers entrent dans cette partie du donjon, le sol tremble, les murs vacillent et d'énormes blocs de pierre tombent du plafond. La pièce s'écroule!

Disposez le pion éboulement dans la section concernée pour bien indiquer que toute issue est condamnée, à l'exception de celle par laquelle les guerriers sont entrés. Tout guerrier se trouvant encore dans cette section à la fin du prochain tour meurt, enseveli sous les gravats. De même, tous les monstres de la pièce sont écrasés par l'éboulement.

Les guerriers tentant de s'échapper ne sont pas sujets aux règles de blocage dans cette pièce. La pièce est désormais infranchissable et il est impossible d'y pénétrer.

3 Jonction .

Le couloir aux murs humides et recouverts de salpêtre se sépare en deux, dans le recoin se tient 1 Balrog.

4 Couloir.

Un couloir aux murs de pierre brute s'enfonce plus profondément dans les froides ténèbres; il s'avère sans issue.

Piège: les plafonds sont décidément très fragile celui-ci s'effondre aussi causant encore 1D6 blessures a chaque guerrier présent dans la section.

Parmi les débris les survivants découvrent un antique coffre de fer, après l'avoir forcé ils découvrent avec horreur qu'il est vide.

5 Jonction.

Le passage se sépare en trois autres couloirs identiques dont les extrémités conduisent à trois portes massives.

Le passage est gardé par des squelettes.

Piège: La section comporte un piège puits; s'il 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?

6 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 Guerriers du Chaos commandé par un héros du Chaos armé d'une arme magique et protégé par une armure magique.

7 Puits maudit.

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

Du fond du puits sortent 12 rats géants et 12 araignées géantes.

8 Cercle cabalistique.

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

Si un héros entre dans le cercle magique dessiné sur le sol, il lance un dé. Consultez le tableau suivant:

CERCLE MAGIQUE	
D6	Résultat
1 / 2	<i>Il se retrouve dans la jonction n° 5</i>
3	<i>Les ténèbres magiques attaquent causant 1 blessure.</i>
4	<i>Il se retrouve dans la chambre de l'idole (pièce n° 10).</i>
5	<i>Il se retrouve dans l'arène (pièce n° 9).</i>
6	<i>Il se retrouve dans la crypte (pièce n° 11).</i>

9 Arène

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

Dés que les guerriers sont entrés dans l'arène, ils sont attaqués par 6 zombies.

Dans un coin se trouve un coffre contenant un morceau de l'amulette de Tzench ainsi que 400 pièces d'or.

10 Fontaine du Destin.

Une lumière diffuse émane de cette pièce alors que vous percevez le doux clapotis de l'eau courante. La pièce contient 6 momies. Après les avoir tué, les guerriers peuvent regarder dans la fontaine. Chaque guerrier ne peut regarder qu'une fois et doit pour cela se trouver sur une case adjacente. Lancez 1D6; sur un résultat de 1,2 ou 3, rien ne se passe. Sur 4,5 ou 6 la surface de l'eau se trouble et montre des armées d'orques se massant dans les Montagnes du Bord du Monde.

Chaque guerrier peut boire une fois à la fontaine. Lancez un dé avant de consulter le tableau de la fontaine.

TABLEAU DE LA FONTAINE	
1	Le guerrier brûle de l'intérieur, ses entrailles se disloquent. Dans un hurlement d'agonie il perd 1D6 points de vie sans correctif.
2 - 4	L'eau soigne le guerrier et lui rend 1D6 points de vie sans dépasser le nombre original.
5	<i>Chance:</i> le guerrier reçoit 1 point de Chance
6	L'eau soigne le guerrier et lui rend tous ses points de vie et, s'il est sorcier tous ses points de pouvoir d'origine.

Chaque guerrier qui a bu tire une carte de trésor.

11 Crypte

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

Le tombeau est défendu par la légion maudite composée de 6 squelettes et commandée par Petrokk Gardien des tombes.

Dans la crypte se trouve 1D6 x 100 pièces d'or à répartir équitablement entre les guerriers. Une fois la crypte nettoyée, les guerriers, ayant tué tous les monstres des souterrains cherchent une porte secrète.

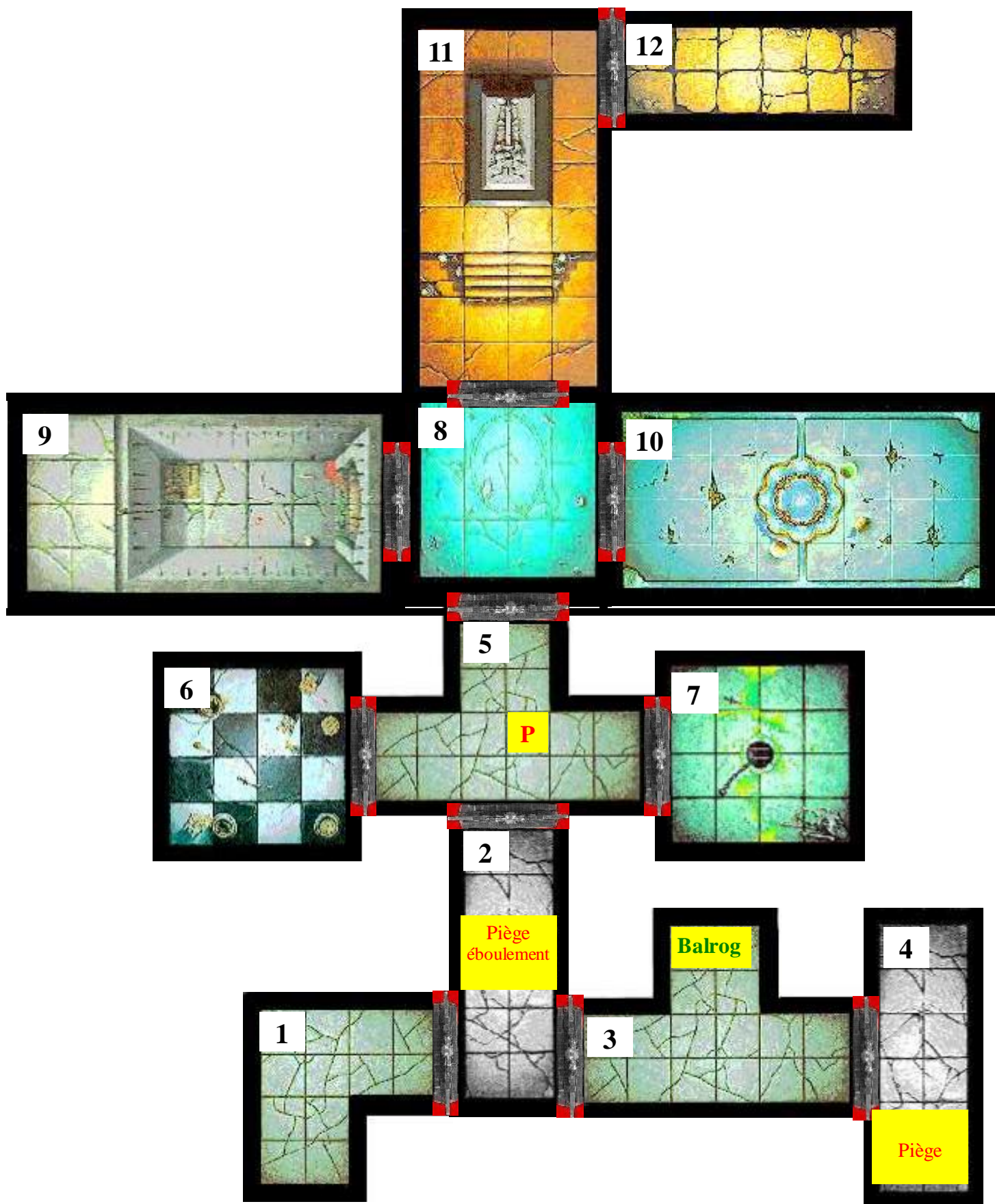
12 Escalier.

La porte secrète donne sur un interminable escalier qui monte en sinuant vers la surface, surpris, vous trébuchez presque sur les marches humides et glissantes qui conduisent vers la lumière...

Monstre errant: 1 fantôme.

Les eaux du destin

Sortie



Entrée