



• LA PORTE DE L'ENFER •

Développé par Fanrax le Nécromancien

Localisation: Le Vieux Monde

Niveau du donjon: 1-4

Pièce Objectif : L'arène

La porte de l'enfer

Dans le donjon situé sous Karak Azgal, une porte a été ouverte par une sorcellerie maléfique. Cette porte conduit vers les Terres Sombres et des monstres ne cessent d'arriver à Karak Azgal, se rassemblant dans les profondeurs de la cité naine en ruines pour menacer le Vieux Monde. Un groupe de guerriers s'aventure dans les ruines de la cité pour murer la porte.

1 Escalier.

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

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.

Au coin du couloir, vous tombez nez à nez avec une bande de 8 gobelins.

4 Feux de Khazla .

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

Les guerriers peuvent tenter l'épreuve pour prouver leur force et leur courage. Si le guerrier est reconnu comme étant un vrai brave, il sera récompensé. Dans le cas contraire, il sera atrocement brûlé!

Un seul guerrier par tour peut tenter de passer l'épreuve. Il doit se tenir à côté du brasero et ne peut rien faire d'autre pendant ce tour. Un guerrier ne peut pas tenter l'épreuve s'il y a un seul monstre en jeu sur le plateau.

Le guerrier avance la main dans les flammes. S'il réussit l'épreuve, il pourra en sortir un objet de grande valeur. S'il échoue, les flammes le brûleront. Lancez 1D6 et ajoutez le résultat à son Endurance.

Sur un total de 6 ou moins, il est jugé indigne et subit 2D6 blessures, sans aucune déduction d'armure. S'il obtient 7 ou plus, il réussit le test et retire sa main indemne des flammes en ramenant un objet précieux. (une carte trésor de donjon).

Chaque guerrier ne peut tenter de passer l'épreuve qu'une seule fois, qu'il échoue ou qu'il réussisse.

5 Cellule.

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

A peine les guerriers viennent-ils de pénétrer dans la salle qu'un mur se met à glisser derrière eux pour en condamner l'entrée.

A moins qu'un guerrier ne bloque rapidement ce mur avec une arme ou une barre de métal, la sortie du donjon sera condamnée.

La pièce contient 6 hommes-bêtes commandés par un champion.

6 Coude.

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

Au détour du couloir vous vous trouvez nez à nez avec 6 archers gobelins.

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 Jonction .

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

Dans le recoin, gardant la porte secrète: un minotaure.

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 Fontaine de lumière.

Une lumière diffuse émane de cette pièce alors que vous percevez le doux clapotis de l'eau courante.

La fontaine est gardée par 4 momies.

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 - 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 a droit à un trésor de donjon.

11 Couloir .

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

Dans ce couloir se trouve 4 orques et leur chef en vadrouille.

12 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, une horde de monstres divers pénètrent dans l'arène par le couloir 13 sans pénalité de Mouvement. Il peut y avoir trop de monstres qui jaillissent de la porte pour qu'ils puissent tous tenir dans l'arène.

Sceller la porte.

Une fois que les guerriers ont vaincu tous les monstres, ils peuvent tenter de sceller la porte. Cette porte magique ne peut cependant être murée que par une invocation particulièrement complexe que le sorcier est seul à connaître.

Au début de la phase des guerriers, le joueur sorcier peut lancer entre 1 et 6 dés. Si un dé ou plus est un 6 et qu'aucun n'est un 1, la porte est définitivement bloquée et les guerriers ont réussi leur quête. Si vous obtenez au moins un 1, et cela quel que soit le nombre de 6, la porte reste ouverte pour le reste du tour. Le sorcier peut tenter de sceller la porte une fois par tour. Au début de chaque phase des monstres, alors que la porte est ouverte et si aucun monstre ne se trouve sur le plateau, ils continuent d'apparaître jusqu'à ce que la porte soit fermée.

Pour le retour, les guerriers doivent parcourir le donjon en sens inverse.

Chaque survivant sera récompensé par une carte trésor pièce objectif plus une somme en pièce d'or.

13 Couloir.

Ce couloir mène directement en enfer c'est par là que les monstres parviennent dans l'arène.

Invocation magique pour sceller la porte.

Au début de la phase des guerriers, le joueur sorcier peut lancer entre 1 et 6 dés. Si un dé ou plus est un 6 et qu'aucun n'est un 1, la porte est définitivement bloquée et les guerriers ont réussi leur quête. Si vous obtenez au moins un 1, et cela quel que soit le nombre de 6, la porte reste ouverte pour le reste du tour. Le sorcier peut tenter de sceller la porte une fois par tour. Au début de chaque phase des monstres, alors que la porte est ouverte et si aucun monstre ne se trouve sur le plateau, ils continuent d'apparaître jusqu'à ce que la porte soit fermée.

La Porte de l'Enfer

