



• L'ÉVASION •

par Fanrax le Nécromancien

Localisation: Le Vieux Monde

Niveau du donjon: 2-10

Pièce Objectif : Crypte

L'évasion

Les guerriers ont mené à bien leur mission mais alors qu'ils s'engagent dans un couloir, un éboulement leur coupe toute retraite. Ils doivent maintenant rechercher la sortie du souterrain.

1 Couloir 1.

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

2 Coude.

Le couloir tourne soudain, ses murs de pierre froide bifurquant dans l'obscurité. Vous vous trouvez devant une porte gardée par un Minotaure.

3 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.

Dans tous les cas, un aventurier se trouve prisonnier et se réveille au tour suivant dans le cachot (14)

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

4 Couloir 2.

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

5 Fontaine de lumière.

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

A la fontaine s'abreuvent Karkol un chamane orque sauvage et 8 orques sauvages.

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 tire une carte de trésor.

6 Jonction.

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

Si les aventuriers ne trouvent pas de piège, un piège se déclenche remplissant la pièce de gaz hallucinogène. Les guerriers deviennent fous et s'attaquent entre eux. (déterminer qui attaque qui chacun son tour avec un dé.)

7 Puits maudit.

L'air de cette pièce est corrompu par l'insoutenable puanteur qui émane d'un puits sans fond d'ou surgissent brusquement: 12 araignées géantes et 12 chauves souris.

8 Salle de torture.

La lumière de votre lanterne vous permet de distinguer une pièce de pierre brute au milieu de laquelle trône un chevalet de torture entouré de 8 hommes bêtes.

9 Couloir.

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

10 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, une lourde herse de fer s'abat condamnant la sortie définitivement, aucun test n'en vient à bout. Au fond de l'arène: 12 skavens et 1 Troll.

11 Couloir 4.

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

12 Escalier

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

13 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 gobelins.

14 Cachot.

Cette cellule sombre et humide empeste la chair pourrie

Pour se libérer, le prisonnier doit tuer les gardes uniquement par arme de jet puis crocheter la serrure pour cela il doit réussir un test d'initiative le crochetage prend un tour. Si le prisonnier emploie une bombe pour tuer les gardes, 6 archers orques viennent voir ce qui se passe.

Réussir le test d'initiative:

Niveau du guerrier	Résultat Initiative + 1D6
1	7
2	8
3	9
4	10
5	11
6	12
7	13
8	14
9	15
10	16

Au bout de quelques tours de recherche les héros trouvent une porte secrète conduisant vers l'extérieur.

Événement imprévu : Pair monstres errants ; impair événements imprévus.

L'évasion

