



# . LE MAUVAIS ŒIL .

*par Steve Hill    Version originale: Deathblow n°1  
Traduit par Fanrax le Nécromancien*

***Une aventure de Warhammer Quest qui n'est pas faite pour les cardiaques.***

MAÎTRES DE JEU SEULEMENT, LECTURE INTERDITE AUX JOUEURS A PARTIR D'ICI !!

Cette aventure est recommandée pour des joueurs expérimentés (au moins de niveau 6.) Le donjon exige énormément d'initiative de la part des joueurs. Il faut être préparé à donner des conseils au sujet des actions qu'ils pourraient effectuer, mais ne pas donner la solution. Par exemple, dans certains endroits, des dispositifs ou des objets spécifiques doivent être recherchés pour trouver les portes ou les passages secrets. Dans ces cases, vous ne devez pas permettre à une recherche générique de les indiquer, mais vous pourrez donner un conseil pour qu'une recherche plus détaillée puisse être fructueuse.

Le fond de l'histoire donne des avertissements suffisants au sujet des pièges. Une partie où les maladresses se paieront cher et qui sans un minimum de réflexion et d'attention se terminera presque certainement par une issue fatale. Il est possible qu'ils se retrouvent aussi piégés dans quelques sections ! Comme maître de jeu, vous pourrez, dans votre grande générosité, leur permettre d'échapper à ces situations s'ils conçoivent un plan suffisamment adroit. Ne pas laisser les joueurs coincés trop longtemps car ils seront susceptibles de se décourager. Si le manque de trésors devient un problème, les encourager avec la perspective qu'une puissante horde ennemie va intervenir bientôt. Le scénario essaye de donner des directives pour les éventualités les plus probables dans chaque section, mais celles-ci ne devraient pas être considérées comme figées. Être préparé à improviser si vos joueurs sont imaginatifs, mais ne pas récompenser les solutions farfelues.

## HISTORIQUE

Il y a de nombreuses années Arn, un sorcier d'empire sentant sa mort prochaine, a essayé de forcer le destin à tout prix. Il a tourné le dos à la magie chatoyante, et a cherché une connaissance plus sombre. Pendant de nombreuses années il pu préserver son corps du vieillissement, mais lentement et sûrement, le temps a pris son péage, et le moment venu il ne pourrait plus empêcher l'inévitable. Forcement, après s'être tellement accroché à la vie, il ne pourrait pas faire face au néant total et pour cela conçu un sort terrible et mauvais qui lui apporterait une existence éternelle dans la non-mort.

Le prix du sort serait grand. Pour accumuler suffisamment d'énergie il serait forcé de sacrifier beaucoup d'innocents. D'ailleurs, le sort a également exigé les cœurs de huit grands seigneurs du royaume. Beaucoup de rumeurs de cette époque racontent les meurtres effroyables et les personnes disparues, que l'on ne revit jamais. Le royaume a vécu dans la crainte de la source inconnue de ces événements. Puis, aussi soudainement que la terreur a commencé, elle s'est brusquement arrêtée. Maintenant le sorcier a réuni tous les ingrédients de son sort principal. Il a construit un tombeau magique pour être un havre pour son corps pendant la transformation. Le tombeau fait partie de la formule complexe exigée pour un sort si puissant. Il est gardé par de nombreux pièges et maléfices. Personne ne pourra perturber le sort.

Malheureusement pour Arn, le charme a en partie échoué, et son corps est resté dans un état stationnaire entre la mort et la non vie pendant de nombreux siècles. Le tombeau est bien caché et est resté inviolé toutes ces années. Récemment, cependant, un éboulement a permis à des créatures du tombeau de s'échapper et d'errer dans la région ; les villages locaux ont été terrorisés par des cadavres animés et des squelettes vivants. Les guerriers ont été engagés pour étudier et si possible supprimer la source de ces créatures fétides.

Cette aventure est entièrement différente car le résultat final sera un échec pour les guerriers. En effet ils réussiront à revitaliser Arn. Elle fournira un bon point de départ pour d'autres aventures et les guerriers seront condamnés à le rencontrer encore et encore. Cependant, tout ne sera pas perdu, et les guerriers qui survivront seront plus riches et beaucoup plus sages. Après une aventure comme celle-ci ; vous devrez les envoyer dans un donjon un tout petit peu plus calme!

## INFORMATION POUR LES JOUEURS

L'information disponible pour les joueurs est un peu plus limitée. Donner lecture du passage suivant au début de l'aventure:

*Vous avez été engagé pour étudier une série d'attaques sur les villages du Reik supérieur. La milice locale a demandé l'aide de l'armée, mais les incursions récentes du royaume du chaos rendent impossible l'envoi de renforts.*

*Bien que les informations soient peu précises, les attaques semblent être non coordonnées et faites au hasard. Une chose est commune à toutes les attaques c'est le sentiment de peur qui les précède. Les quelques témoins survivants parlent de créatures squelettiques fétides et de cadavres vivants. Ceci peut être exagéré. Il n'y a aucune activité nécromantique rapportée dans la région.*

*Le voyage est sans incident, et presque ennuyeux. A votre arrivée, vous êtes salué comme des grands sauveurs et reçu chaleureusement avec force nourriture et boisson. La milice locale avait étudié le protocole des attaques, et il est certain qu'elles proviennent d'un escarpement rocheux situé au nord, connu localement sous le nom de Howe, bien que, l'on ne sache vraiment pourquoi, personne n'a osé l'explorer, et nul n'est disposé à vous accompagner.*

*On vous indique qu'il y a un vieux chemin menant à la falaise qui a été rarement employée, il est quasiment bloqué par de récents éboulements de rochers.*

### RÈGLES SPÉCIALES

Certaines des situations de cette aventure ne sont pas couvertes par les règles du livre de Règles avancées. Pour ces dernières vous devrez vous référer aux règles suivantes.

### TELEPORTATION

Il y a un certain nombre de déplacement par télépathie dans ce donjon, ils sont couverts par les règles suivantes:

La règle de l'attachement : Si un guerrier, se met sur une case de téléportation, il est instantanément transportés à destination. Le transport aura lieu même si le guerrier saute ou vole. Il y a une exception importante à cette règle : Si le guerrier a n'importe quelle sorte de raccordement physique à une case en dehors de la case de téléportation, aucun transport n'aura lieu. Par exemple, si un guerrier entre sur une case de téléportation tandis qu'il est attaché à une corde tenu par ses compagnons, il ne sera pas transporté. Cette règle est importante parce qu'elle permet à des personnages de passer sur les cases de téléportation.

La règle du déplacement : Si un guerrier est déplacé par télépathie à une place qui est déjà occupée, il débarquera à la place sur la case adjacente la plus proche.

### OBSCURITÉ TOTALE.

Un certain nombre de secteurs dans cette aventure ont été magiquement plongé dans l'obscurité. Ces endroits sont particulièrement dangereux puisqu'il est extrêmement difficile de combattre et de se diriger. Aucune lumière n'aura d'effet dans ces endroits. Dans l'obscurité, les guerriers ne pourront pas faire grand chose ou lire des cartes, ainsi les sections pour ces secteurs sont placées derrière l'écran du Maître de jeu. N'importe quel sort qui exige de voir la cible est impossible, de même que les armes de jet ordinaire et les armes à feu. En combattant dans l'obscurité, toutes les attaques sont à -2 pour frapper, les dommages à -1 par dé. Les monstres ne sont jamais bloqués dans l'obscurité parce que les guerriers ne seront pas en mesure de voir leurs adversaires, vous pourrez décrire les bruits qu'ils font. Par exemple, les squelettes feront des bruits de cliquetis et des grincements, les zombis pourraient haleter et gémir – il faut créer l'atmosphère. Une recherche des puits peut être effectuée dans l'obscurité case par case, mais souffre d'une pénalité de -2 sur un test d'initiative.

2	1 Spectre.
3	1D2 Momies.
4	1D6 Revenants.
5	18 Araignées géantes.
6	3D6 Zombis.
7	6+2D6 Squelettes.
8	2D6 Squelettes, 1D6 Zombis.
9	18 Rats géants.
10	1D6 Fantômes.
11	1D3 Seigneurs.
12	Relancer une autre fois sur cette table.

## PUITS.

Il y a beaucoup de chausse-trappes dans ce donjon. Vous devrez laisser en place ceux qui ont été découverts, et indiquer de quelle nature ils sont. Il est assez facile de sortir des puits, même sans corde. Quand un guerrier tombe dans un puits, lancer sur le tableau suivant (alternativement vous pouvez déterminer l'emplacement des puits au hasard ou le choisir vous-même) :

- 1 - 2 Piège chausse-trappe ordinaire causant 1D6+ 1 blessures ignorant l'endurance et l'armure.
- 3 - 4 Puits avec des piques effilées causant 1D6+3 blessures ignorant l'endurance et l'armure.
- 5 Puits avec des piques empoisonnées causant 1D6+3 blessures ignorant l'endurance et l'armure. En outre si les dommages ramènent le guerrier à 0 Point de Vie, sa force est réduite de-1 de manière permanente. Voir la rubrique poison page 85 du livre de Règles avancées.
- 6 Puits profond avec des piques empoisonnées. Comme le 5, mais les dommages sont 2D6+3

## ÉVÉNEMENTS INATTENDUS.

Du tombeau émane des énergies mauvaises. Les âmes tourmentées des victimes d'Arn qui hantent les sombres couloirs, attaqueront tous ceux qui les dérangent. Normalement, un événement inattendu se produira sur un résultat de 1 (excepté dans le labyrinthe d'entrée) dans la phase de lancement du dé de pouvoir. Lancer 2D6 sur le tableau pour déterminer les créatures qui attaquent. Se sentir libre pour augmenter le nombre des créatures si les guerriers traînent. Se rappeler que beaucoup de ces créatures causent la peur ou la terreur (et ceci s'applique même dans les secteurs plongés dans l'obscurité totale. Aucune de ces créatures ne rapporte de trésor, hormis l'or qui est attribué pour les défaire normalement.

Les monstres peuvent attaquer dans n'importe quelle partie du tombeau, même s'il est isolé. Certains surgiront de l'ombre, d'autres arriveront simplement par les portes. Certains pourront se cacher dans la poussière et les débris qui jonchent les planchers depuis des siècles. Les créatures telles que les rats et les araignées peuvent sortir par des fissures des murs trop étroites pour un guerrier.

## BESTIAIRE.

Cette aventure présente trois nouvelles créatures que vous pouvez employer dans n'importe lequel de vos donjons suivants si vous le souhaitez.

### GARGUILLE

Les gargouilles sont des créatures fétides avec des ailes en pierre comme chair (les figurines de harpies sont idéales, pour les représenter.) Elles sont souvent dans les cimetières et d'autres endroits où les vampires se trouvent. Elles attaquent en utilisant leurs griffes de derrière pour lacérer leurs victimes. Elles peuvent également saisir leurs victimes, s'envoler et les laisser tomber leur causant bien plus de dommages.

Points de Vie	10	Initiative	5
Mouvement	8	Attaques	2
Combat	4	Pièces d'or	250
Tir	-	Armure	-
Force	4	Dommages	1D6
Endurance	4		

Règles Spéciales : Vol, peur 6, enlever et laisser tomber (2/1).

### Enlever et laisser tomber (2/1).

Quand au moins 2 attaques réussissent le monstre prend la victime, et s'envole haut dans l'air. Il laisse tomber alors la cible causant 1D6 blessures supplémentaires ignorant l'endurance et l'armure.

### STATUE MAGIQUE

Des statues magiques sont souvent employées par des magiciens et leurs semblables pour défendre des trésors importants. Elles peuvent avoir une quantité de formes et peuvent être faites pour ressembler aux piliers ou aux colonnes ordinaires.

Points de Vie	15	Initiative	3
Mouvement	4	Attaque	1
Combat	3	Pièces d'or	Aucun (voir la note spéciale ci-dessous)
Tir	-	Armure	-
Force	4	Dommages	2D6
Endurance	6		

Règles Spéciales : Ignorer les coups 5.

Note Spéciale :

Dans cette aventure, les statues sont enchantées et elles se régénèrent toutes les fois qu'elles reviennent à leur point de repos original. Par conséquent, la valeur d'or est virtuelle, les guerriers ne pouvant jamais défaire ces créatures.

### SERPENT GÉANT.

Les serpents géants ne sont pas rares dans le monde de Warhammer. Beaucoup sont le fruit de la corruption du Chaos de serpents normaux, mais d'autres existent assurément depuis des millions d'années.

Points de Vie	5	Initiative	4
Mouvement	6	Attaques	2
Combat	3	Pièces d'or	100
Tir	-	Armure	-
Force	3	Dommages	1D6
Endurance	3		

Règles Spéciales : Attaque groupée, poison.

## LE DONJON.

Les investigations des guerriers les mènent au pied d'une falaise, où ils découvrent bientôt un long vieux chemin abandonné. Poussé par leur curiosité, ils gravissent le chemin raide et sinueux, réduit presque à rien dans les endroits éboulés. En arrivant vers le haut de la falaise, le chemin finit soudainement bloqué par une roche énorme. Un examen plus approfondi indique qu'il y a un espace étroit derrière la roche qui mène dans un passage sombre. Un seul guerrier peut se glisser à la fois dans l'étroit passage.

### 1. ENTREE.

Vous vous trouvez dans un petit couloir. Les murs sont plâtrés et décorés d'images fantastiques. L'entrée est derrière vous et un peu de lumière naturelle s'infiltré de l'extérieur. Il y a de la poussière sur le sol, cela suggère que rien n'a bougé depuis des centaines d'années.

Les décorations sont oppressantes. En les regardant vous vous sentez incommodé. Le magicien sent qu'elles sont certainement à caractère magique, mais ne peut pas déterminer leur but. Quand le premier guerrier atteint la case identifiée par un M, la poussière sur le plancher se met à tourbillonner. Il se retrouve devant une horrible apparition qui hurle et pleure. Elle n'attaque pas, mais donne une série d'avertissements dans une langue archaïque, juste à peine compréhensible :

"Si vous allez à la recherche de la mort"

"Allez-vous en, de peur que votre propre destruction soit votre quête"

Si les guerriers s'enfuient, l'apparition disparaîtra. Cependant, s'ils persistent, elle les attaquera. La première attaque a lieu en dehors de l'ordre normal du tour. Elle peut attaquer encore dans la phase des monstres. C'est un fantôme (page 114 du livre de Règles avancées.)

Quand les guerriers parviennent à l'extrémité de la section identifiée par un T, ils sont immédiatement déplacés par télépathie jusqu'au labyrinthe d'entrée. Ne pas poser la section sur la table, la cacher derrière votre écran. Passer une note à chaque guerrier énonçant : "vous êtes dans l'obscurité totale". Ne pas les laisser communiquer leur situation fâcheuse aux autres joueurs. Par la suite tous les guerriers doivent entrer, mais vous devrez comptabiliser combien de temps ils hésitent. Pour chaque tour qui s'est écoulé entre le premier guerrier à entrer et le dernier guerrier se risquant au grand plongeon, lancer sur le tableau des événements inattendus pour ceux qui sont déjà dans le labyrinthe d'entrée.

### 2. LE LABYRINTHE D'ENTRÉE

Les guerriers déplacés par télépathie commencent sur les cases marquées D. Vous devrez construire la section pour cette phase hors de la vue des joueurs. Le secteur entier est plongé dans l'obscurité totale. Ils devront trouver leur voie dans le donjon, et vous devrez déplacer leurs pièces sur votre carte, leur rapportant tout ce qui leur arrive pendant qu'ils se déplacent. Les événements inattendus se produisent ici sur un résultat de 1 ou de 2 sur 1D6. Lancer comme d'habitude sur le tableau des événements inattendus, mais se rappeler ne pas décrire les créatures puisque les joueurs ne peuvent pas les voir, et appliquer les déductions dues au combat dans l'obscurité détaillée plus tôt. Les créatures morts-vivantes n'ont pas besoin de lumière pour percevoir leurs ennemis, et les rats et les araignées ont d'autres sens qui leur permettent de combattre efficacement.

Les cases marquées d'un P sont des puits. Lancer sur le tableau de piège puits pour déterminer leurs effets, et pour les noter. Quand les guerriers avancent dans le labyrinthe, ils trouveront probablement des pièges qui ont déjà été découverts. Ils pourraient tomber dedans s'ils sont négligents. Si tout va bien ceci devrait donner un indice quant à la nature de ce labyrinthe.

Les pièges de téléportation de ce secteur devraient donner l'impression que le cachot est beaucoup plus grand qu'il est vraiment. Ils sont identifiés par un T, et transportent les guerriers à D. Les pièges de téléportation ne retournent pas les guerriers. Les guerriers pourraient noter quelque chose de bizarre sur un test d'initiative avec une pénalité -1 ou -2, selon l'attention que le joueur porte à ce qu'il fait. S'ils sont réussis, vous devrez indiquer que le guerrier se sent désorienté, comme s'ils avaient été déplacés sans le savoir.

### 3. LE PREMIER HALL

*Vous vous tenez dans une chambre à la voûte élevée. A l'autre extrémité, placés contre le mur, il y a un visage énorme. Ses yeux de gemme brillent semblant vous observer d'un air menaçant, et la bouche bâille assez pour avaler un homme. Le long des deux murs latéraux sont accroché de très vieilles tapisseries, elles dépeignent les actes héroïques d'un grand magicien. Elles le montrent, lançant des orages et des tremblements de terre, défaisant des armées, dispersant des sectes et commandant les mouvements des étoiles.*

Les cases marquées d'un P contiennent un piège puits profond et garni de pointes. N'importe qui qui tombe dans le puits subit 2D6+2 dommages sans modifications pour l'armure ou l'endurance. Les portes secrètes peuvent seulement être découvertes que si les tapisseries sont d'abord enlevées des murs. Quand une est ouverte, l'autre sera automatiquement ouverte également, et les monstres dans le passage sauteront dehors. Il y a 6 gargouilles - voir les profils dans les notes du Maître de Jeu.

Un examen poussé du visage de la statue indiquera que la bouche béante est un petit tunnel menant dans l'obscurité. L'extrémité n'est pas éclairé par la lumière de la lanterne. Cependant c'est encore un autre piège car n'importe qui assez idiot pour essayer d'entrer le découvrira. Quand un guerrier est complètement entré dans la bouche, la statue s'animera et mordra le personnage causant 3D6 dommages modifiés par l'armure et l'endurance. Sur un résultat de 1 ou de 2 sur les dés de dommages, le guerrier perdra une pièce d'armure déterminée au hasard, dû à la puissance concasseuse de la bouche. Une fois que le guerrier a été mordu, il sera recraché dehors.

Les yeux sont des gemmes, et ils semblent authentiques, mais leur but principal est d'ouvrir une porte dans le donjon. (Pièce 11). Il s'avère facile de les enlever de la statue. Il est important que les guerriers puissent les prendre, mais ils sont lourds, les laisser souffrir ! La sortie de cette pièce est une porte secrète au-dessus de la tête de la statue. Elle est relativement facile à repérer, mais les guerriers doivent dire qu'ils examinent le plafond au cours de leur recherche. La porte peut être ouverte simplement en la poussant. Escalader la statue permet d'atteindre la porte secrète ...

### 4. L'ESCALIER.

Cet escalier quelconque mène à une porte en bois massif. Lancer 1D6 pour chaque guerrier. Sur un résultat de 1 ou de 2, ils se sentent soudainement très incommodés par la porte et l'escalier.

Une inscription, sur la porte qui peut être déchiffrée donne le message encourageant suivant :

*« La mort vient à tous ce qui procèdent plus avant »*

A l'instant où les guerriers ouvrent la porte, les marches se transforment en glissière. Chaque guerrier doit faire un test d'initiative pour voir s'il saute avec succès hors de l'escalier. Le test devra être fait à -1 pour chaque case qu'il doit franchir pour quitter les marches. Tous ce qui échoueront, glisseront en bas de l'escalier et tomberont dans le puits au-dessous, perdant 3D6+3 points de vie en ignorant l'armure et l'endurance. L'escalier se remet en place un tour après.

### 5. LA CHAMBRE DE L'OEIL

*Vous êtes dans une chambre des plus particulière, le plancher est fait d'une sorte de pierre polie semi-translucide verte. Ce qui attire le plus l'attention dans la salle sont, cependant, les yeux, au centre de la salle et un énorme dôme fait de marbre blanc en forme d'œil. Il fait 3 pieds de haut et est placé sur le plancher vert. L'œil a un iris vert et une pupille noire. Les murs sont couverts d'yeux. Ils sont plus petits, et regardent fixement à travers de la salle.*

Vous devrez maintenir surveiller soigneusement les mouvements des guerriers dans cette pièce. Les cases marquées d'un E déclenchent un éclair d'énergie qui traverse la salle à partir du mur décoré par les yeux. N'importe quel guerrier frappé par un tel éclair souffre 1 D6 dommages ignorant l'endurance et l'armure. Chaque fois qu'un guerrier déclenche un de ces pièges, les dommages augmenteront de deux points, ainsi le deuxième déclenchement cause 1D6+2, le troisième 1D6+4 et ainsi de suite. Pour éviter les pièges, les guerriers doivent se déplacer rapidement au-dessus des cases piégées, soit en courant, soit en sautant, ils devront faire un test d'initiative dans l'un ou l'autre cas sans modificateurs.

La sortie à la salle est une porte secrète dissimulée dans le plafond, elle est facilement atteinte en se tenant sur le grand œil. La porte secrète ne sera trouvée que si les joueurs décident d'examiner le plafond. Cependant, la porte secrète est verrouillée et la clef se trouve dans la pièce au-dessous de celle-ci. Aucune autre méthode ne réussira à l'ouvrir. Le passage à la salle inférieure se fait par l'intermédiaire de la pupille de l'œil qui dans la réalité est un autre tunnel totalement obscur. La manière la plus sûre de se déplacer dans le tunnel est probablement de descendre avec une corde. Faire un test de force et d'initiative à +1. Si le test échoue, indiquer que le guerrier est tombé dans la crypte subissant 2D6+2 blessures ignorant l'endurance et l'armure.

## 6. LA CRYPTE.

Dans cette pièce, les restes des huit seigneurs assassinés par Arn sont ensevelis dans des sarcophages en pierre. Chaque corps a été découpé pour fournir des ingrédients au sort principal d'Arn.

*On retrouve sur le plafond et le plancher de cette pièce terne le motif de l'œil sur les bas-relief Les lourdes pierre recouvrant les huit sarcophages, sont sculptés de runes et d'étranges diagrammes. Il est clair qu'ils sont de caractère magique.*

*L'air est lourd et désagréable. L'odeur humide de moisi vous prend à la gorge.*

Ce ne sera pas une grande surprise pour les guerriers de découvrir que les tombeaux sont occupés par des squelettes.

Cependant, les squelettes n'attaquent pas quand les sarcophages sont ouverts. Chaque squelette porte un médaillon d'or gravé de runes et de symboles magiques autour du cou. Le magicien devrait pouvoir (test d'initiative à +2) établir qu'ils font partie d'un sort.

Si les guerriers essaient d'enlever un quelconque de ces médaillons les huit squelettes s'animeront et attaqueront. Placer un squelette dans une case à côté de chaque sarcophage. Les créatures sont des gardiens des tombes (page 115 du livre de Règles avancées).

Les gardiens n'auront aucun trésor en plus des médaillons qui valent à peine 50 pièces d'or chacun. Le but principal du médaillon, cependant, est de permettre aux guerriers de partir de la pièce de la bouche (10). Une exploration soigneuse des sarcophages livrera une clef d'ivoire qui ouvrira la porte secrète de la chambre de l'œil.

## 7. COULOIR AUX ILLUSIONS

Ce passage bifurque dans deux directions. Traiter le secteur entier en tant qu'une seule section de jeu, bien que vous puissiez employer quelques portes pour tenir les sections ensemble.

*Vous êtes dans un passage bas qui se divise en deux chemins séparés. Les murs délabrés sont couverts de plâtre écaillé.*

Quand les guerriers arrivent à l'angle du couloir, lire le passage suivant :

*À l'extrémité lointaine se trouve une porte peinte d'un œil éclatant. Il y a des inscriptions sur les portes qui ne peuvent pas être lues à cette distance.*

N'importe quel guerrier peut essayer de lire l'inscription. Faire un test d'initiative en appliquant les modificateurs de la page 166 du livret de Règles avancées. Un test de volonté n'est pas exigé. L'inscription sur les deux portes indique :

*"Vous choisirez une voie!"*

Ni l'une ni l'autre porte ne peuvent être ouvertes. La porte dans le couloir de droite est fautive. La porte de la branche gauche est une illusion qui peut être dissipée si un test de volonté est réussi. Une fois qu'un guerrier a réussi, les autres gagnent +2 pour ce test. Ceux qui voient toujours la porte devront être dupés pour en franchir le seuil (par exemple vous pouvez lui bander les yeux et le faire tourner plusieurs fois sur lui-même.)

Le plâtre est creux, et peut être cassé pour passer à travers les murs. Il faut un tour à un guerrier pour dégager l'espace nécessaire à leur passage. Cependant, le bruit est susceptible d'attirer l'attention des habitants de ce tombeau. Lancer 3D6 (en semblant inquiet) et sur un score de 1 sur un dé, 1 un événement inattendu se produit.

## 8 : PIEGES ET TELEPORTATION

Afin de passer ce passage avec succès, les guerriers devront se servir de la règle de l'attachement. Vous êtes dans un passage quelconque. Une corde se trouve sur le plancher de la porte ou vous êtes entré à l'extrémité la plus éloignée. Le T marqué sur les cases sont des cases de téléportations qui renvoient les guerriers sur l'une des cases à l'intérieur de la salle (déterminée au hasard, mais d'après la règle du déplacement). La seule manière de traverser est de garder le contact avec quelque chose qui se trouve en dehors de la téléportation. Par exemple la corde fera très bien l'affaire elle a été employée par les créatures qui ont fouillé ces tunnels il y a de nombreux siècles.

Les cases marquées d'un P sont des puits. N'importe qui qui tombe dans ce puits subit 1D6+1 dommages. La sortie de ce secteur se trouve au fond du puits. Les guerriers doivent explorer le puits afin de la découvrir.

## 9. LES SABLES DU TEMPS.

Vous êtes dans un large hall dominée par un énorme sablier en verre posé sur une estrade au centre de la pièce. Les murs sont plats, mais dans chaque coin il y a des colonnes de marbre de hautes de 6 pieds dont l'utilité n'est pas claire. Vous notez que le sablier est arrêté.

Au-delà du sablier à l'extrémité la plus éloignée se trouve une petite pièce vide.

Les colonnes sont des statues magiques, voir leur profil dans les notes du Maître de jeu. Elles sont enchantées et elles protégeront le sablier contre n'importe quelle intervention. Si le sablier est touché choisir une colonne au hasard. Elle attaquera le guerrier le plus proche. Quand une colonne est défaite elle reviendra dans son coin, mais se régénérera et sera prête à combattre de nouveau immédiatement. Si le sablier est plusieurs fois menacé, deux ou plus des colonnes peuvent attaquer. Dans aucunes circonstances elles ne laisseront quiconque endommager le sablier.

Dès qu'un guerrier marchera sur une case devant la petite chambre, une voix désincarnée entonnera :

*"Allez vous-en d'ici, passez votre chemin et ne dérangez pas ceux qui dorment"*

La petite chambre est un autre piège à téléportation. N'importe qui entrant dans la pièce sera transporté à l'entrée. Si tous les joueurs optent pour cette ligne de conduite, alors les choses ne devraient pas être trop compliquées. Cependant, si seulement un guerrier est isolé, il devra recommencer le voyage périlleux de nouveau pour rejoindre les autres, de préférence envoyer les dehors boire un café ou ce qu'ils voudront. Déterminer combien de tours ce voyage prend, et puis annuler l'excédent en permettant aux autres de continuer. Par la suite, les joueurs devraient être réunies !

La sortie de la salle est sous le sablier. Une inspection minutieuse indiquera qu'il y a un espace creux en dessous. Lorsque vous déplacez le sablier, le sable commence à couler, un escalier est découvert menant vers le bas dans l'obscurité. Il peut facilement être poussé par un guerrier; les autres seront occupés à combattre les statues. A partir de cet instant, il est important de compter le nombre de tours que les guerriers prennent car cela affectera la force d'Arn dans la rencontre finale. Quand le sable commence à couler vous devrez vous faire pressant (en effet le temps presse), et essayer de les faire se dépêcher.

L'escalier mène vers le bas dans l'obscurité il y a un espace plus large en bas. Une odeur de décomposition vous agresse au bout de l'escalier. Vous pouvez entendre le faible bruit de l'eau ruisseler

## **10. PIÈCE DE LA BOUCHE.**

Quand vous entrez dans la salle, vous voyez trois autres sorties. Chacune est en forme de tête énorme avec la bouche béante et les yeux rougeoyants faiblement. Les yeux semblent suivre tous vos mouvements dans la salle. Les passages du fond sont plongés dans l'obscurité.

Au centre de la salle se trouve un bassin rempli d'eau fétide. Un autre visage est placé dans le plafond au-dessus du bassin, sa bouche béante vomit lentement l'eau dans le bassin. Des stalactites ont commencé à se former autour de ses lèvres.

Le bassin et la bouche béante sont des leurres. Les guerriers ne pourront pas s'élever très loin vers le haut du passage béant de la bouche - il s'avérera trop glissant. N'importe qui qui essaye est susceptible de glisser dans le bassin fétide et contractera une maladie redoutable réduisant son endurance de 1 pour la durée de l'aventure. La même chose s'appliquera si n'importe qui décide de boire de l'eau (urgh).

Si les guerriers examinent les bouches d'entrée des tunnels, ils découvriront des inscriptions au-dessus de chacune d'elles: voûte droite - "La voie de la nuit", voûte gauche - "La voie sinistre" et la voûte du milieu "La voie droite". Quand les joueurs approchent (à moins qu'ils portent les médaillons de la crypte) les bouches se fermeront soudainement et une voix éclatante entonnera :

*"Seulement les porteurs ou les porteurs désignés oints peuvent passer".*

Les passages menant à partir de cette pièce sont plongés magiquement dans l'obscurité totale et suivent les règles énoncées plus tôt. Se rappeler de déplacer les figurines hors de la vue des joueurs. Chaque passage se compose d'une section de couloir, et se termine en impasse. Le P marqué sur les cases sont des pièges (lancement sur le tableau des pièges chausse-trappes). Si les guerriers font attention, leur permettre de les repérer sur un test réussi d'initiative sans modificateurs (ils devraient être habitués à rechercher ces pièges à ce jour). Cependant, s'ils ne prennent aucune précautions vous êtes libre de choisir les plus mauvais pièges ! Une inspection soigneuse du mur gauche de la voie droite indiquera une série de prises de main et de pied. Une courte ascension conduit les guerriers dans la pièce de :

## **11. LA CHAMBRE DU MAUVAIS ŒIL.**

Cela vaut la peine de s'arrêter sur la description de cette pièce. C'est la pièce qui donne son nom au donjon, et elle doit être décrite dans toute sa terrible gloire.

*Vous vous tenez à l'entrée d'une pièce terrifiante. Le plancher est une masse grouillante d'œils désincarnés qui palpitent et se tordent en vous fixant constamment. Il n'y a rien d'autre que de la haine pure dans leur regard fixe. Au centre de la chambre une colonne de crânes soutient un œil massif qui tourne lentement. Autour des murs il y a de nombreuses têtes vertes de serpent avec des langues rouges fluorescentes. À l'extrémité lointaine de la chambre se trouve un autre visage semblable à ceux de la pièce précédente. Sa bouche est complètement fermée et ses yeux sont caves.*

S'ils s'enquêtent, vous devrez mentionner que les yeux de ce passage voûté ne luisent pas, et sont en fait de simples cavités creusées dans le sol.

La mer des yeux agit comme une créature qui cause la terreur 8. Les guerriers doivent réagir immédiatement ou subir des pénalités tandis qu'ils demeurent dans la chambre. En outre ils souffrent d'une réduction de 50% de leur mouvement tandis qu'ils s'enfoncent dans la mer jusqu'à la taille. En fait, la mer est une illusion si les guerriers n'y croient pas ( faire un test de volonté à -1), ils récupèrent automatiquement de la terreur, et peuvent se déplacer normalement.

Les serpents géants d'autre part sont très vrais et attaqueront n'importe qui qui entre dans la salle; il y en a 20. Voir leur profil dans les notes du Maître de jeu. L'œil tournant est également très vrai. Quand les guerriers entrent dans la salle il regarde d'abord fixement le mur opposé, mais il tourne de 90 degrés à chaque tour. Tout guerrier qui est croisé par son regard fixe tandis qu'il est dans la chambre (pas les pièces latérales) est automatiquement frappé par un éclair d'énergie causant 2D6 dommages ignorant l'armure.

L'entrée du passage voûté de la bouche peut seulement s'ouvrir en plaçant les yeux du premier Hall dans les cavités orbitales vides de la sculpture.

## 12 : L'ANTICHAMBRE

La chambre qui se trouve devant vous, est sans aucun doute, un tombeau. Les murs sont garnis de sarcophages, et au centre se dresse un tombeau avec en énorme couvercle de pierre, d'un style très chargé, décoré de nombreux motifs d'œil.

Les murs sont plâtrés et peints avec le même style d'images que le reste du donjon. Du côté droit et sur les murs opposés sont encore peints des yeux et sur le mur gauche est peinte une énorme bouche béante, comme celles des passages voûtés que vous avez déjà vus.

Quand vous entrez dans la salle, les sarcophages commencent à s'ouvrir et le couvercle en pierre du tombeau commence à glisser. Il en bondit une silhouette encapuchonnée de noir armée d'un bâton ou brille un œil éclatant.

Heureusement pour les guerriers, seulement quelques-uns des sarcophages contiennent des monstres. Il y a 2 momies, la figure encapuchonnée est un spectre. Cette chambre n'est pas le sanctuaire d'Arn, mais sa dernière ligne de la défense. Le bâton est une imitation sans valeur.

Une exploration poussée du tombeau et des sarcophages ne rapportera que 100 pièces d'or. L'absence de trésor dans cette pièce, et le faux bâton devraient être suffisants pour convaincre les guerriers qu'il y a plus à découvrir. Pour trouver la porte secrète, les guerriers devront casser le plâtre des murs pour trouver une lourde porte exactement sous la bouche de la fresque murale. Cependant, Arn a un dernier tour dans son sac. Le plâtre a été gâché avec des granules de gaz empoisonné qui éclateront quand il sera dérangé.

N'importe qui cassant le plâtre souffrira automatiquement d'un effet du tableau ci-dessous. Les guerriers dans la même salle ont une chance d'éviter les effets. Faire un test d'initiative avec -1 de malus pour voir s'ils parviennent à couvrir leurs bouches et leurs yeux à temps. N'importe qui en dehors de la salle ne sera pas affecté.

- 1-2 Le gaz attaque vos yeux et cause une cécité partielle. Toutes les attaques sont à -1 pour frapper et -1 en dommages jusqu'à la fin de l'aventure.
- 3-4 Le gaz toxique cause 2D6 blessures ignorant l'armure et l'endurance. De plus, si les dommages vous emmènent à zéro Point de Vie, vous perdez un point de force de manière permanente (voir la page 84 du livre de Règles avancées).
- 5-6 Le gaz vous paralyse pendant 1D6 tours. Vous ne pouvez effectuer aucunes actions.

## 13. LES PORTES DE LA NON-VIE

En regardant par la porte vous voyez une salle avec des murs noirs et le sol en pierre grises. Une créature se tient au centre de la salle baignée dans la lumière multicolore qui émanent d'un œil découpé ou peint sur le plafond. Il y a de grandes chances que cette chose soit le créateur de cet endroit maudit. Dans sa main droite il tient une reproduction du bâton avec l'œil de l'antichambre, et dans sa gauche un crâne rougeoyant. Sa chair est ratatinée et noircie par l'âge, et les os dépassent de la chair sur ses mains, mais il semble habité par une vigueur artificielle.

Car il vous voit, il sursaute, lève son bâton et incante d'antiques mots malfaisants.

Enfin c'est Arn. C'est un Liche (voir le bestiaire page 114). Il possède le bâton de l'œil et le crâne de puissance. Le bâton compte comme son arme magique, et le crâne en tant qu'un de ses objets magiques. Déterminer son autre objet magique par un jet sur le tableau de la page 84 du livre des Règles avancées.

**Le Bâton de l'Œil :** Quand Arn frappe avec le bâton de l'œil, il cause 4D6+5 blessures normalement. En outre, le bâton absorbe un point de Force. Le point de Force est récupéré à la fin de l'aventure. N'importe quel guerrier réduit à zéro point de Force devient un zombi sous la coupe d'Arn



**Le crâne de la puissance** : Quand un sort est lancé contre Arn, il peut utiliser le crâne pour essayer d'absorber l'énergie. Lancer 1D6, sur un résultat de 5 ou 6, le sort ne l'affecte pas. Si vous obtenez un 1, alors n'importe quelle énergie déjà stockée dans le crâne est de façon catastrophique libérée causant 1 point de dommages pour chaque point stocké dans le crâne à Arn et à n'importe qui à moins de 2 cases de lui, ignorant l'armure.

Arn n'a aucun intérêt à tuer les guerriers, mais prend plaisir à leur causer douleur et peur, et à se jouer de leur volonté pendant un moment. Cependant il est affaibli par le processus de transformation, aussi, il ne peut pas combattre longtemps. Diviser le nombre de tours que les guerriers ont mis pour parvenir à ce point depuis qu'ils ont déplacé le sablier par dix en arrondissant vers le bas. C'est le nombre de tours qu'Arn combattra. Si vos guerriers sont près d'atteindre ce point, alors vous pourrez limiter le combat par exemple à trois tours, sinon cela risque de finir dans un affreux bain sang. Il lancera alors une redoutable malédiction, qui fera s'ouvrir un sombre tunnel sur le côté opposé de la pièce. Il disparaîtra soudainement laissant seulement une voix désincarnée dire cette redoutable vérité :

"Adieu mes bons guerriers. Sans vous, j'aurais été emprisonné ici pour une éternité. Maintenant je suis ressuscité, et le remord de votre bonne action vous hantera. J'ai des plans pour vous, on se rencontrera encore."

Arn a laissé la majeure partie de son trésor derrière lui, prenant juste le bâton de l'œil et le crâne de la puissance. Une exploration poussée de la salle permet de découvrir une dalle mal scellée du pavement (test de force à + 1) sous laquelle est caché le butin suivant :

Déterminer les trésors en lançant deux fois pour chaque guerrier sur les tableau des trésors de salle de donjon (page 67 du livre de Règles avancées), une fois pour chaque guerrier sur le tableau d'objets magiques (page 69) et une fois pour chaque guerrier sur le tableau des trésors de pièces objectives (page 72).

En outre chaque guerrier peut lancer autant de fois 1D6 qu'il le veut et multiplier le résultat par 10 pour déterminer la quantité d'or qu'il trouve. Cependant, s'il obtient un jet de 1, il ne trouve rien. A leur retour à la civilisation, ils reçoivent une récompense de 200 pièces d'or chacun pour avoir éradiqué la menace du tombeau.

L'aventure est terminée, et le tombeau est exorcisé. Arn harcèlera les guerriers dans les années à venir. Il sera derrière de nombreuses combines et tous les mauvais complots. A vous de laisser courir votre imagination

## TABLEAU DES MONSTRES

Type	Mouv	Com	Tir	Force	Endu	P.V	Initiat	Attaq	Or	Armure	Dom	Règles spéciales
Squelette	4	2	5+	3	3	5	2	1	80	_	1D6	Armés avec des Arcs (1-3) des épées (4-6) . Peur 5. Régénération 1
Zombi	4	2	_	3	3	5	1	1	40	_	1D6	Peur 3
Araignée géante	6	2	_	S	2	1	_	1	15	_	1D6	Toile (1D3)
Rat Géant	6	2	_	3	3	1	4	1	25	_	S	Attaque suicide
Fantôme	4	2	_	_	3	16	3	1	_	_	Spécial	Gel 1. Peur 6. Immatérialité -1
Momie	3	3	_	4	5	40	3	2	450	_	2D6	Peur 7. Pourriture sépulcrale 1D3
Spectre	4	3	_	3	4	30	3	2	750	_	Spécial	Gel 2. Terreur 8. Immatérialité -1
Revenant	4	3	_	3	4	14	3	1	370	2	2D6	Peur 7
Seigneur revenant	4	4	_	4	4	35	4	2	650	2	2D6	Peur 8. Armure Magique. Arme magique.
Liche	4	7	A	5	4	40	6	5	3500	_	4D6	Peur 10. Magie Nécromantique 3. Objets magiques 2 . Arme magique. Régénération 2.
Serpent géant	6	3	_	3	3	5	4	2	100	_	1D6	Poison. Attaque en groupe
Statue magique	4	3	_	3	6	15	3	1	200	_	2D6	Ignore les coups 5+
Gargouille	6	4	_	4	4	10	5	2	250	_	1D6	Vol. Peur 6. Attrape et lâche 2/1

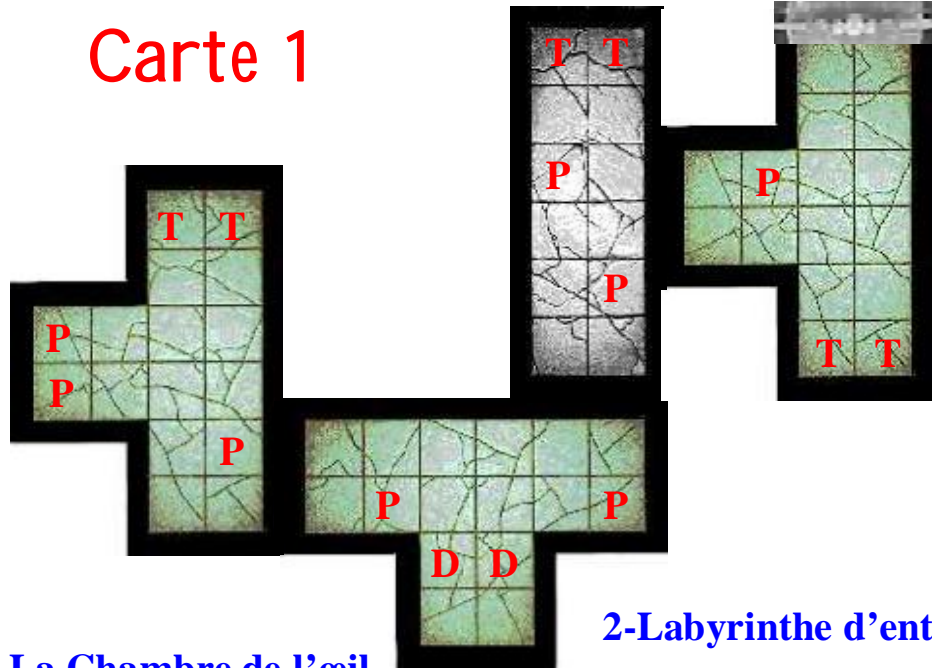
# Le mauvais oeil

Vers le premier Hall

## Carte 1



1-Entrée



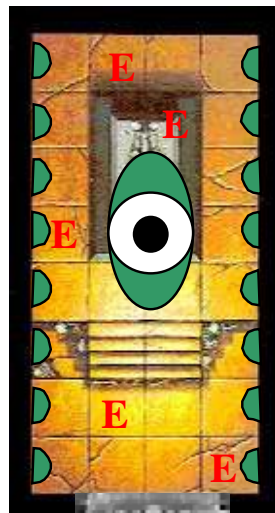
2-Labyrinthe d'entrée

### 5 - La Chambre de l'œil



6 - Crypte

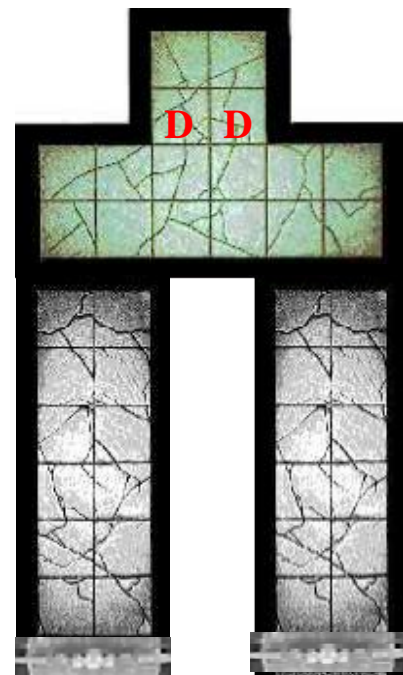
←  
Descente  
dans la  
Crypte



→  
Sortie  
porte  
verrouillée

Porte piégée

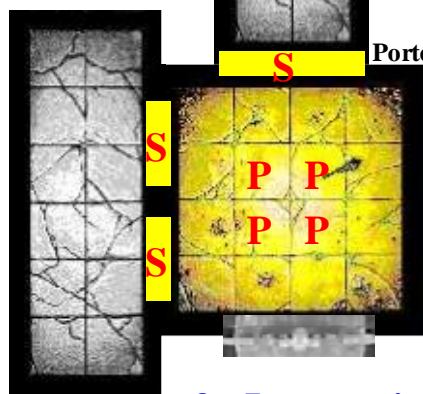
### 7 - Couloir des illusions



Fausse porte

Illusion

### 4 - L'escalier



Porte dans le plafond

### 8 - Pièges et téléportation

Porte secrète vers carte 2



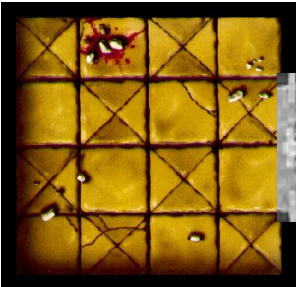
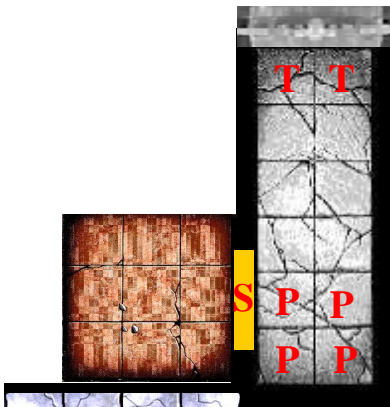
### 3 - Le premier Hall

# Le mauvais oeil Carte 2

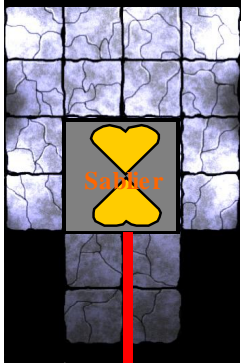
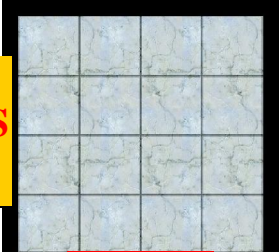
Illusion

8 - Pièges et téléportation

12 - Antichambre

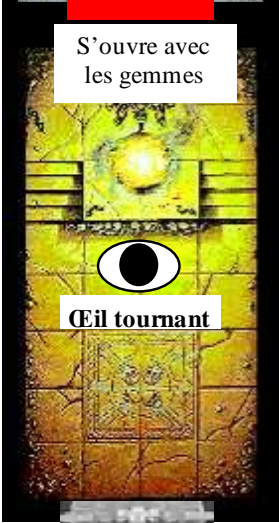


13 - Porte de la non-vie



9 - Les sables du temps

11 - Mauvais Oeil



Passage secret

10 - Pièce de la bouche



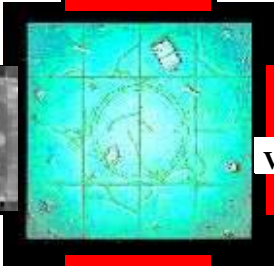
Voie de la nuit



Passage montant



Escalier



Voie sinistre



Voie droite

Passage avec les médailles

