



• LE SIXIEME TRESOR •

Auteur original inconnu
Développé par Fanrax le Nécromancien

Localisation: Le Vieux Monde

Niveau du donjon: 2-5

Pièce Objectif : Crypte

Il y a près de Quinze siècles, Necromodo, un prophète fou, prétendit que la fin du monde viendrait par un homme portant les six symboles du chaos. Aujourd'hui, Archaon, le puissant seigneur du chaos, possède cinq de ces six symboles. On prétend aussi que Necromodo enterra avec lui un parchemin décrivant l'emplacement du dernier des trésors. Sa tombe a récemment été trouvée, non loin du Lac Noir. Vous avez pour mission de récupérer le parchemin.

Les imprudents aventuriers entrent dans cet édifice maudit...

1. COULOIR

Vous venez d'entrer dans le temple. La lumière filtre par le mur que les derniers venus ont abattu. De nombreux rochers jonchent le sol.

Trésor: En écartant des gravats, le guerrier trouve un corps humain. Celui-ci porte une vieille épée rouillée. C'est après examen, une épée Tueuse de géants.

Evènement: Un serpent, se faufilant sous les gravats, mord au mollet le guerrier. Son venin est mortel et le tuera en 3D6 tours, à moins d'utiliser un objet quelconque de soins. D'ici là, sa force est réduite de 1.

Ennemi: Aucun

2.SALLE CABALISTIQUE

Dès votre entrée dans la pièce, baignée d'énergie magique, vous comprenez qu'elle servait de lieu de prière aux fidèles désirant se purifier à l'entrée de l'édifice.

Trésor: En furetant, le guerrier découvre une alcôve. Celle-ci, qui semble à moitié écroulée, contient 1D6 x 5 PO. En creusant, le guerrier découvre 1D6 x 10 supplémentaires.

Evènement: Votre entrée dans la salle est un sacrilège qui ne peut rester impuni. Six squelettes sortent des murs et vous combattent. Ce sont des anciens adorateurs.

Ennemis: Fanrax le Nécromancien, 2 Revenants.

3.JONCTION:

Cette pièce est remplie d'antiques ouvrages, du plus commun au plus terrible. Pour protéger ses secrets, 1 Chamane homme-bête et sa garde vous attendent.

Trésor: Si le guerrier fouille la bibliothèque, il ne trouvera qu'un livre de cuisine Gobelin. Par contre, s'il examine les livres, il en touche un qui déclenche un passage secret emprunté par lui seul, qui le conduit à la salle 6 et vous rapporte 1D6x75 PO.

Evènement: Les étagères prennent feu subitement, suite à la magie. Le guerrier perd 2D6 PV, normalement modifiés. Tous les guerriers doivent bien sûr quitter la salle.

Ennemis: Ghankar Chamane homme-bête, hommes-bêtes.

4. ESCALIER:

Vous vous enfoncez sous terre, dans une pénombre inquiétante, d'où le danger peut surgir à tout moment. La pente, très raide, paraît dangereuse elle aussi.

Trésor: Il n'y a rien d'intéressant.

Evènement: Alors que le guerrier avance, il tombe lourdement, dévalant la pente. Ceci provoque 1D6+2 blessures.

Ennemis: 2 Gobelins par guerriers.

Spécial: Pente. Les guerriers doivent faire un test d'I à -1 pour descendre,+1 avec une corde.

5. SALLE DE LA STATUE:

Cette vaste salle est dominée par une statue de démon. Celle-ci semble vous suivre du regard. A sa gauche se trouve une sorte de corbeille.

Trésor: La corbeille, presque vide, ne contient qu'une pièce. Celle-ci sert en fait de clé pour sortir.

Evènement: En fouillant, le guerrier se perd. Il ne revient qu'en réussissant un test d'I.

Ennemis: Un héros du chaos avec son escorte..

Spécial: La porte est fermée. A la sortie des Guerriers, la statue s'anime: "Donnez et passez ou restez pour l'éternité". Les guerriers doivent donner 1D6x50 chacun ou tenter de courir (Test d'I à +1.) Ils ne peuvent détruire la statue.

6. COULOIR

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

Piège: Piège trappe..

Ennemis: Orques.

7. SALLE DE TORTURE:

Cette salle servait à sacrifier des victimes par le passé. L'odeur y est difficilement supportable.

Trésor: En fouillant, le guerrier trouve un tas d'ossements. S'il réussit un test de volonté, il peut les déplacer et trouver une potion qui servait à maintenir les victimes en vie un peu plus longtemps. Elle restaure 1D6 PV.

Evènement: Aucun.

Ennemis: Orques & Gobelins.

8 - 9. COULOIR:

Alors que vous avancez, vous comprenez arriver au but. Le nombre de gardes ne semble pas vous contredire. Le sol semble couvert d'aspérités.

Trésor: En examinant, le guerrier découvre quelque chose sous le sol. S'il creuse, il trouve une armure grise d'Eshkalon.

Ennemi: Gobelins.

Spécial: A chaque tour arrivent 1D3 Gobelins, jusqu'à faire un 1 ou que les Guerriers sortent de la salle.

10. SALLE DE GARDE:

C'est dans cette salle que les gardiens semblent garder leurs provisions.

Trésor: En fouillant, le guerrier s'aperçoit qu'un mur est creux. Il ne peut le détruire. En examinant, il trouve de quoi faire une bombe. Après l'avoir construite, et allumé la mèche, il peut détruire le mur. Le passage mène à la salle 10. En chemin, il trouve 2 potions à 1D6 PV.

Evènement: Le guerrier provoque une explosion de Force 4 qui se poursuit dans les tours suivants.

11 - 12. COULOIR:

C'est l'ultime obstacle avant la tombe de Necromodo. Vos adversaires semblent s'être préparés à la dernière minute, et leur équipement est en très mauvais état.

Trésor: Un des pièges, mal dissimulé, est une arbalète que le guerrier peut découvrir en désamorçant un piège.

Evènement: L'arbalète se déclenche, causant 1D6+2 Blessures.

Ennemis: Orques.

13. CRYPTTE:

Vous vous retrouvez enfin face de votre destin. De nombreux monstres gardent la tombe de leur maître défunt.

Trésor: Le guerrier doit soulever le couvert du tombeau pour saisir le parchemin. Cela nécessite un test de force à -2. les autres guerriers peuvent vous aider, apportant chacun un bonus de +1. Un guerrier doit prendre le parchemin et donc il ne peut pas vous aider.

Evènement: Le tombeau s'enflamme, détruisant le parchemin et causant 1D6 blessures. La récompense est divisée par deux.

Ennemis: Trolls, Minautores, Squigs, Orques...

Spécial: Récompense de fin de partie (1D6+2)x50 PO.

Voilà, c'est fini. Félicitez les guerriers survivants et enterrez les autres!

Le sixième trésor

