



• LE TEMPLE PROFANE •

Développé par Fanrax le Nécromancien

Localisation: Le Vieux Monde **Niveau du donjon:** 1-4 **Pièce Objectif :** Chambre de l'idole

Le temple profané

Dans les ruines des cités naines, à présent occupées par les orques et les gobelins, s'élevaient autrefois des temples et des lieux saints qui ont été souillés.

A leur place se trouve maintenant des autels obscènes voués à des dieux maléfiques.

En dehors de leur satisfaction à tuer les envahisseurs de leurs demeures ancestrales et de l'espoir de retrouver leurs trésors depuis longtemps disparus,, les rois nains payent de fortes sommes pour la destruction des temples profanés.

Les guerriers ont été chargés de localiser un de ces temples, sensé se trouver dans les ruines de Karak Azgal. Kargun Skalfson, le seigneur déchu de Karak Azgal a autorisé les guerriers à pénétrer dans les ruines à la recherche du temple et a renoncé à sa part sur les trésors découverts en route, à la condition qu'ils ramènent des preuves évidentes de la destruction du temple.

1 Couloir .

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

2 Cercle cabalistique.

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

C'est une salle tournante. Les monstres ne peuvent pas entrer dans la salle tournante. Lorsque les joueurs essaieront de quitter la salle par une sortie, ils devront faire rouler un dé pour voir par quelle porte ils sortiront.

CERCLE CABALISTIQUE	
1D	Résultat
6	
1/2	Porte A
3/4	Porte B
5	Porte C
6	Porte D

3 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 Greetik, un chamane orque avec sa garde personnelle dont 6 archers orques.

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.

4 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 grouille de gobelins qui gardent un coffre contenant 250 pièces d'or..

5 Crypte

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

Le sarcophage est gardé par Filthug Fartsnot, chamane goblin et 16 gobelins

6 Couloir .

Vous vous retrouvez face à un nouveau tronçon de couloir qui disparaît dans l'ombre.

Piège: un bloc de pierre se détache du plafond et écrase le guerrier qui a déclenché le piège infligeant 1D6 blessures. Selon la taille du bloc, l'armure peut ne pas avoir d'effet. (1D6 pair = petit bloc; impair = gros bloc)

Le coffre est piégé une flèche inflige une blessure à celui qui l'ouvre; il contient 300 pièces d'or.

7 Jonction .

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

8 Repaire.

Alors que vous scrutez les ténèbres, la lumière de votre lanterne dévoile ce qui semble être des ossements.

Le repaire grouille de 12 snoltings avec chacun son rat apprivoisé.

9 Couloir .

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

Piège: un dé clic retentit, l'oreille avertie du guerrier reconnaît la mise en marche du mécanisme de mise à feu d'une bombe!

Les guerriers ont un tour pour se mettre à l'abri dans la pièce d'à côté. Ceux qui restent dans la pièce subissent 1D6 blessures.

Le coffre contient 250 pièces d'or plus une carte trésor pour chaque guerrier présent dans le corridor au moment de l'ouverture.

10 Chambre de l'idole

La lumière vacillante de votre lanterne éclaire les murs de pierre froide, révélant une hideuse idole de pierre tout au fond de la pièce.

Les guerriers ont découvert le temple voué à Khorne le dieu du sang.

Une fois que les 7 squigs et leur 4 gardiens sont vaincus, les guerriers peuvent désacraliser le temple en renversant l'idole, tous les guerriers doivent se trouver dans une case adjacente à celle-ci. Chaque guerrier lance 1D6 et ajoute sa force. Si le total est supérieur ou égal à $(n \text{ guerriers} \times 3 + 2)$, l'idole s'effondre dans un grondement sourd et sa tête va rouler plus loin. Si le résultat est inférieur, l'idole ne bouge pas. Les guerriers peuvent tenter de détruire l'idole une fois par tour. Au cours de la phase de pouvoir, le sorcier doit déduire 2 de son jet de pouvoir par tour où l'idole reste intacte. Si le résultat modifié est inférieur ou égal à 1: monstres errants ou carte événement. Cet événement doit être résolu avant que les guerriers ne puissent refaire une tentative pour jeter l'idole à bas.

Lorsque l'idole est renversée, un cri affreux résonne dans tous les couloirs, provoquant la terreur chez tous les monstres à des lieues à la ronde. Cela signifie que les guerriers peuvent regagner la surface sans encombres.

11 Cellule.

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

Si les guerriers passent dans cette pièce avant d'abattre l'idole; ils doivent affronter Karkol, un chamane orque sauvage et sa garde rapprochée.

12 Couloir

Vos pas résonnent dans un couloir humide, sombre et sinistre qui débouche sur la sortie..

Skalfson, obligé de constater la présence d'une idole dans le temple, doit laisser aux guerriers tout les trésors qu'ils ont trouvés.

Monstres errants: Skarsnik & Gobbla / 4 chevaucheurs de Squigs ou tableau événements Orques.

Le temple profané

