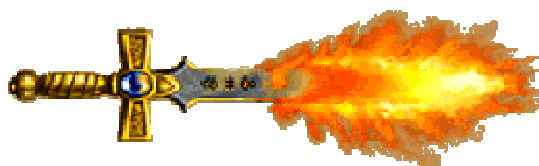




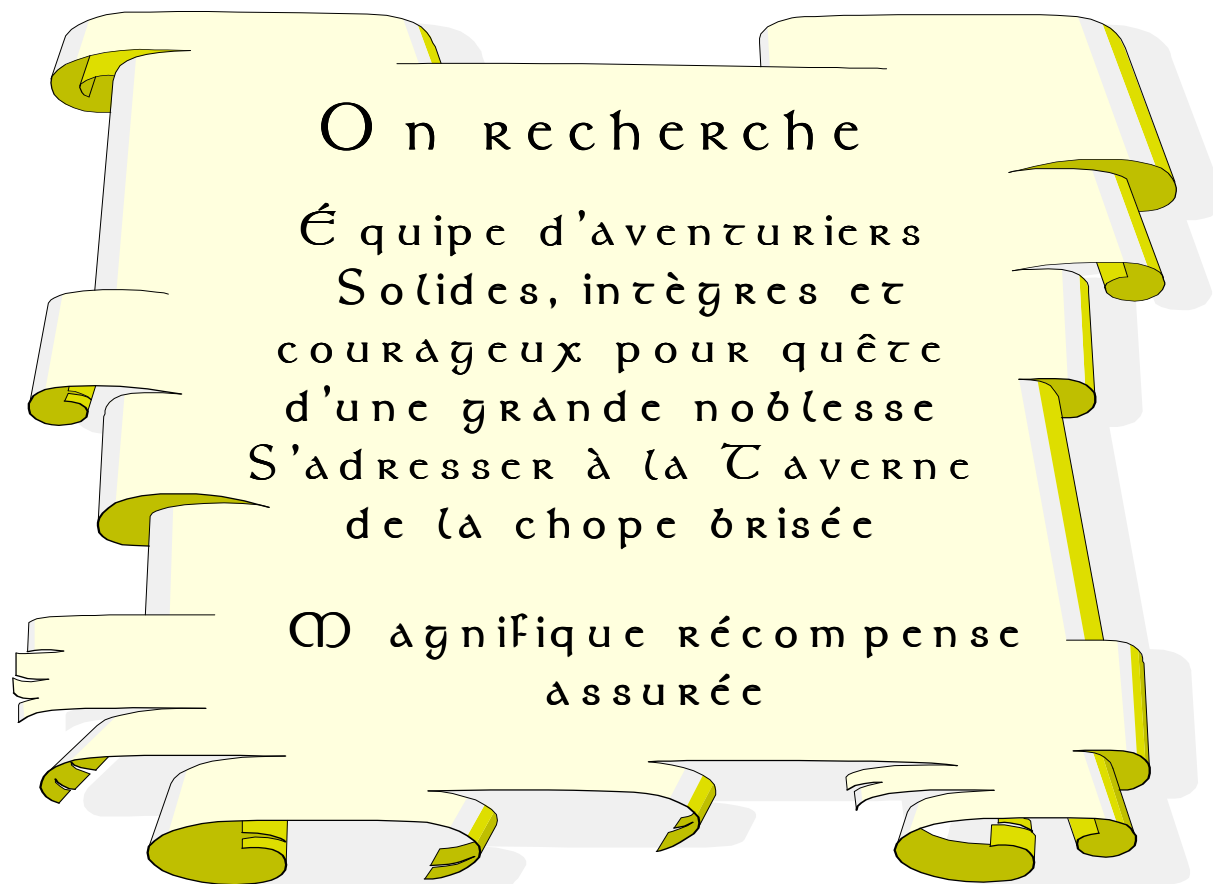
LA LAME DEMON

Localisation: Le Vieux Monde **Niveau du donjon:** 2-10 **Pièce Objectif:** Chambre de L'Idole



1) NULN

Vous arrivez à Nuln, fatigués par vos dernières aventures. En vous baladant dans les ruelles de la ville, vous tombez sur un avis d'engagement.



TAVERNE DE LA CHOPE BRISEE

Le tenancier de cette taverne à l'air rustique est un solide gaillard qui cherche surtout à éviter les ennuis. Il n'est pas très coopératif, mais un test d'interrogatoire (I +2), et il vous informe que celui qui a fait poser ces affiches est un étranger arrivé quelques jours plutôt dans la ville. Il ajoute qu'il se demande pourquoi il dit tout ça à de parfaits inconnus, en regardant une chope. Si vous lui commandez un tonnelet de bière (30 Po), il vous dit que l'étranger n'a pas quitté sa chambre de la journée. La chambre en question est au bout du corridor, à l'étage. Une fois monté, vous pouvez faire un test de perception (I, -1). En cas de réussite, vous comprenez que quelque chose va de travers. En fait, l'étranger vient d'être tué par un assassin skaven qui est encore dans la chambre. Si vous le laissez s'échapper, vous serez accusés de meurtre et jetés en prison, sauf si vous payez une amende de 450 Po chacun. En fouillant les affaires de l'étranger, vous trouvez une carte de la région. Après l'avoir déchiffrée (Test d'I+1), vous comprenez que la grotte marquée est l'endroit où l'étranger voulait envoyer des guerriers. Un autre parchemin montre une épée. Si vous y réfléchissez, vous comprenez que c'est le but de la quête de l'étranger. Au verso du parchemin, après examen, vous découvrez que le nom de l'épée, à moitié effacé, est inscrit: c'est l'épée de Dargor. Vous devez laisser 5 PO par jour où vous restez en ville, comme dépenses journalières, ce qui n'est pas bon marché. Dès que vous êtes sortis de l'auberge, vous pouvez partir à l'aventure.

MAITRE DE GUILDE NAIN

Le maître de la guilde est Hoki le sanglant, un ancien guerrier. Il n'y a pas de maître des runes ici. Si vous parlez à Hoki de votre mission, il vous dit simplement qu'il s'est déjà battu dans les Montagnes grises, quand il vivait à Karak Norn. En souvenir du bon vieux temps, et parce que vous servez une noble cause, il vous vend quelque chose (de votre choix!) à moitié prix.

TRIPOT

Le tripot a pris feu il y a une semaine, vous ne pouvez donc pas y aller.

CHEZ MME OLGA

Le claque a été fermé par les répurgateurs pour outrage aux bonnes mœurs.

QUARTIER ELFE

Le quartier Elfe dispose des objets habituels, sauf des armures elfiques. Néanmoins, les Elfes locaux ont développé leur propre langage, il faut donc faire un test (I+1) pour les comprendre.

TEMPLE

En entrant, vous découvrez le gardien des lieux aux portes de la mort. Vous pouvez écouter ses dernières paroles (Test d'I +2): "Des démons...leurs visages...des...des rats"C'est alors que 2 vermines de choc vous sautent dessus, attaquant en premier. Si vous n'avez pas écouté le gardien, inspectant les lieux, vous combattez en premier si vous réussissez un test de perception au préalable. Sur le cadavre d'un des hommes rats, vous découvrez (Test de fouille) un livre. Après examen (lecture/ examen), vous comprenez que c'est en fait un puissant grimoire issu du temple, traitant de démons.

EVENEMENTS

Lancez 2D6. Sur un double, suivez le tableau suivant.

Double 1: Vous êtes arrêtés et vous devez quitter la ville, non sans payer 450 PO d'amende. Si le guerrier n'a pas pris part aux événements de la taverne ou du temple, relancez.

Double 2: Votre carte à été volée. Voir le voyage aller. Relancez si les Guerriers ne sont pas allés à la taverne.

Double 3: Vous êtes accusé de vol. Vous êtes innocentés, mais on n'a pas confiance en vous. Vous devez faire un test d'I pour convaincre les gens de vous vendre quelque chose.

Double 4: Vous entendez un homme parler de l'épée de Dargor. Il a l'apparence d'un vieillard, mais c'est en fait un champion sorcier du chaos qui cherche des informations. Seul un autre sorcier peut se rendre compte de la vérité, qui éclatera au grand jour si vous attaquez ce ""vieillard". Sinon, il ne vous apprend rien de significatif.

Double 5: Vous trouvez un nouvel avis, identique au premier. Sur celui-ci, il est pourtant écrit que la mission est en cours et qu'il est donc trop tard pour s'engager. Après examen, vous comprenez que ce n'est pas l'étranger qui a écrit cela, car l'écriture est différente. si vous lisez avec attention (Test d'I, -1), vous arrivez à la conclusion que celui qui a écrit ça n'est ni humain, ni nain, ni elfe, car l'écriture est tremblante.

Double 6: La chance semble vous sourire car vous gagnez le premier prix d'un concours de lancer de couteaux, 150 PO.

2) LE VOYAGE ALLER

Il ne faut que quelques jours pour faire le chemin. Faites un test d'Initiative:

Réussite: Vous entendez un bruit

Echec: rien.

Echec catastrophique: lancez un dé: 1- vous êtes tué dans votre sommeil. 2+ rien.

3 Guerriers du chaos vous attaquent, en premier si vous avez obtenu un échec.

Si vous avez perdu la carte...

Vous mettez trois semaines à faire le trajet, faites donc trois jets (2D6) sur le tableau suivant.

2- Vous rencontrez un elfe sylvain, Anaël. Il vous propose ses services mais se révèle être un voleur. Le lendemain, il a disparut avec un trésor de chaque guerrier. Vous pouvez le démasquer avant en réussissant un test d'interrogatoire. Vous pouvez le rattraper (test d'I, et de F). Si vous le faites, vous pouvez en faire ce que bon vous semble. Il a le profil d'un elfe de niveau trois (15 PV- Compétence Agilité).

5-7 Vous tombez sur une bande de troubadours Halflings, les Millencolins, qui doivent faire face à un ogre. Vous pouvez les aider. Si vous le faites et que vous gagnez, Larzon, le chef de la petite troupe, vous offre une pré-version de leur disque (en cire de gorgone!), que vous pourrez vendre 169,75 PO TTC.

8-10 Vous rencontrez une bande de nains ivres venus de Karak Norn. Ils Peuvent vous vendre de la bière. Si vous refusez, ils vous insultent et repartent. La bière est si forte que nul ne peut la boire, mais elle peut servir à fabriquer des bombes.

10-12 Semaine tranquille.

3) LA GROTTTE

1. COULOIR

Vous venez d'entrer dans la grotte. La pièce est très humide, est le sol, boueux, est jonché de flaques.

Monstres: aucun.

Evènement: Vous vous enfoncez dans le sol. Vous avez 3 tours pour vous en sortir, en réussissant un test de F à -1, ou en abandonnant votre armure.

Trésor: une flaque, crée magiquement, couvre un puit au fond duquel se trouvent 80 PO. Il faut tout de même réussir un test d'examen de la flaque, puit un test d'escalade.

2. SALLE D'EGOUT

Au milieu de cette salle à l'odeur nauséabonde se trouve une grille rouillée...

Monstres: 8 Skavens.

Evènement: Un tas d'immondices tombe des conduites du plafond, infligeant 2D6 blessures. De plus, vous devrez acheter de nouveaux vêtements.

Spécial: quand vous entrez dans la salle, faites un test d'I: en cas de réussite, vous apercevez des canalisations au-dessus de vos têtes.

3. COUDE

Le sol de la pièce est en piteux état: dalles cassées, mottes de terre...

Monstres: 6 orques noirs, 1 champion orque (épée noire).

Evènement: un démon se glisse sous le sol et apparaît pour vous dévorer, causant 3D6 blessures.

Trésor: rien

Spécial: à chaque tour, lancez 1D6: sur 1, une figurine (monstres compris) tirée au hasard subit une attaque des démons sous-terrain.

4 -5. ESCALIER - COULOIR

Le bas de ces escaliers est inondé. il n'y a pas de porte pour la salle suivante, elle aussi sous les eaux.

Spécial: le seul moyen de passer est de nager sous l'eau, chaque point d'armure inflige -1 en mouvement. (Minimum 1). A chaque tour, lancez 1D6: sur 1 ou 2, une créature l'attaque, infligeant 2D6 blessures, sans tenir compte de l'armure.

6. ARENE

Vous débouchez au fond de l'arène ; les murs de cette pièce sont hérissés de pointes. Une partie du toit s'est effondrée, laissant un passage vers le niveau supérieur.

Monstres: 8 Orques noirs

Spécial: Dès que les monstres sont tués, les murs se resserrent. Au dessus, il y a une ouverture par laquelle un guerrier peut facilement monter à l'étage (Test d'escalade force+1D6). En haut, le sol est recouvert de scorpions, de snotlings, etc... Si le guerrier réussit un test de volonté, il appuie sur un loquet qui stoppe le mécanisme. Les autres guerriers peuvent alors sortir. Si au bout de 5 tours, tout n'est pas arrêté, les guerriers meurent.

7. SALLE DE GARDE

Cette salle compte à peu près autant d'ennemis que d'armes et d'équipement.

Monstres: 3 Guerriers du chaos, 1 Minotaure.

Trésor: si vous examinez les armes elles sont fixées (et non pas posées) sur leur présentoir. Si vous en décrochez une (Test de F), une porte apparaît, mais c'est un leurre.

Evènement: -. Si vous tentez de regarder à travers la porte secrète, une dague sort d'un mur, infligeant 1D6+3 Blessures, et vous éborgnant (-1 en CC) sur 5+. Si vous tentez d'écouter à la porte, des vers putrides rentrent dans votre oreille, infligeant 1D3 PV et vous infligeant un malus de -1 à vos prochaines actions.

8. PASSAGE ETROIT

Le sol de cette salle s'est effondré, seules quelques poutres ont tenu. En face de vous, vos ennemis se tiennent, à l'autre bout de ce gouffre.

Monstres: 5 orques noirs.

Evènement: la poutre sur laquelle vous vous tenez lâche (voir Spécial).

Trésor: un mur est creux. si vous l'abattez, vous trouvez 2D6 potions (3 PV) derrière.

Spécial: à chaque tour, lancez 1D6: sur 1, un guerrier tiré aléatoirement chute, subissant 2D6 blessures et devant faire un test de fuite à -1.

9. COULOIR

A peine êtes vous entrés qu'une lourde herse s'abat derrière vous. la seule issue est en face de vous, mais une créature hideuse et maléfique vous barre l'accès.

Monstre: un enfant du chaos. (Gargouille)

Profil	M	CC	CT	F	E	A	PV
Enfant du Chaos	6	4	-	5	5	2	20

Valeur : 500 PO

Spécial:

Peur 5.

Souffle enflammé touche 1D6 cibles/2D6 blessures sans sauvegarde d'armure

Trésor: Parmi les trésor des précédents aventuriers, vous trouvez un bouclier. C'est en fait un bouclier enchanté, malgré son aspect rouillé.

10. CANTINE (Repaire)

Cette salle est pleine de vivres dans des armoires. Tout d'un coup, vous entendez des bruits de pas effrénés se rapprochant.

Monstres: - Skavens & Rat-Ogre

Evènement: des gobelins arrivent.

Trésor: 1D6 rations pour tous les guerriers.

Spécial: si, en deux tours, les guerriers n'ont pas bloqué la porte de leur entrée, 8 orques entrent.

11. COULOIR

Un énorme lustre richement décoré est suspendu au plafond de cette salle.

Monstres: Skavens.

Evènement: le lustre chute, infligeant 3D6 blessures aux guerriers en dessous et se brisant.

Trésor: Si vous examinez le lustre, vous trouvez 2D6x 20 PO en gemmes.

12. SALLE DE L'IDOLE

Vous arrivez au bout de votre exploration, en face de vous se tient une statue de démon.

Devant elle se trouve une lourde épée ancrée dans le sol.

Monstres: 1 Minotaure, Hommes bêtes & Fangchau Champion hommes bêtes

Trésor: l'épée est magique; il faut un test de F (-1) pour la prendre. Si un sorcier l'examine, il comprend que c'est une arme anti-démon. Les guerriers trouvent 2D6x100 PO à la sortie de la salle.

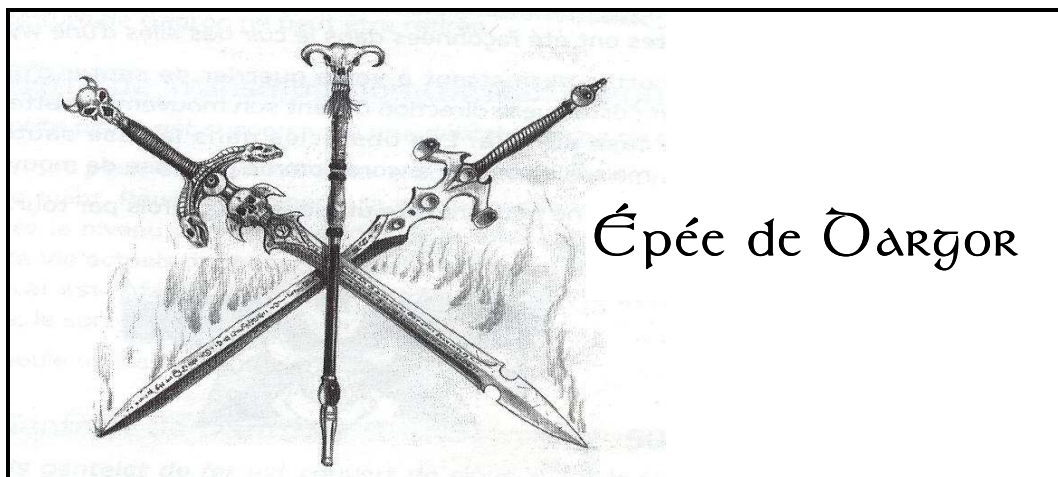
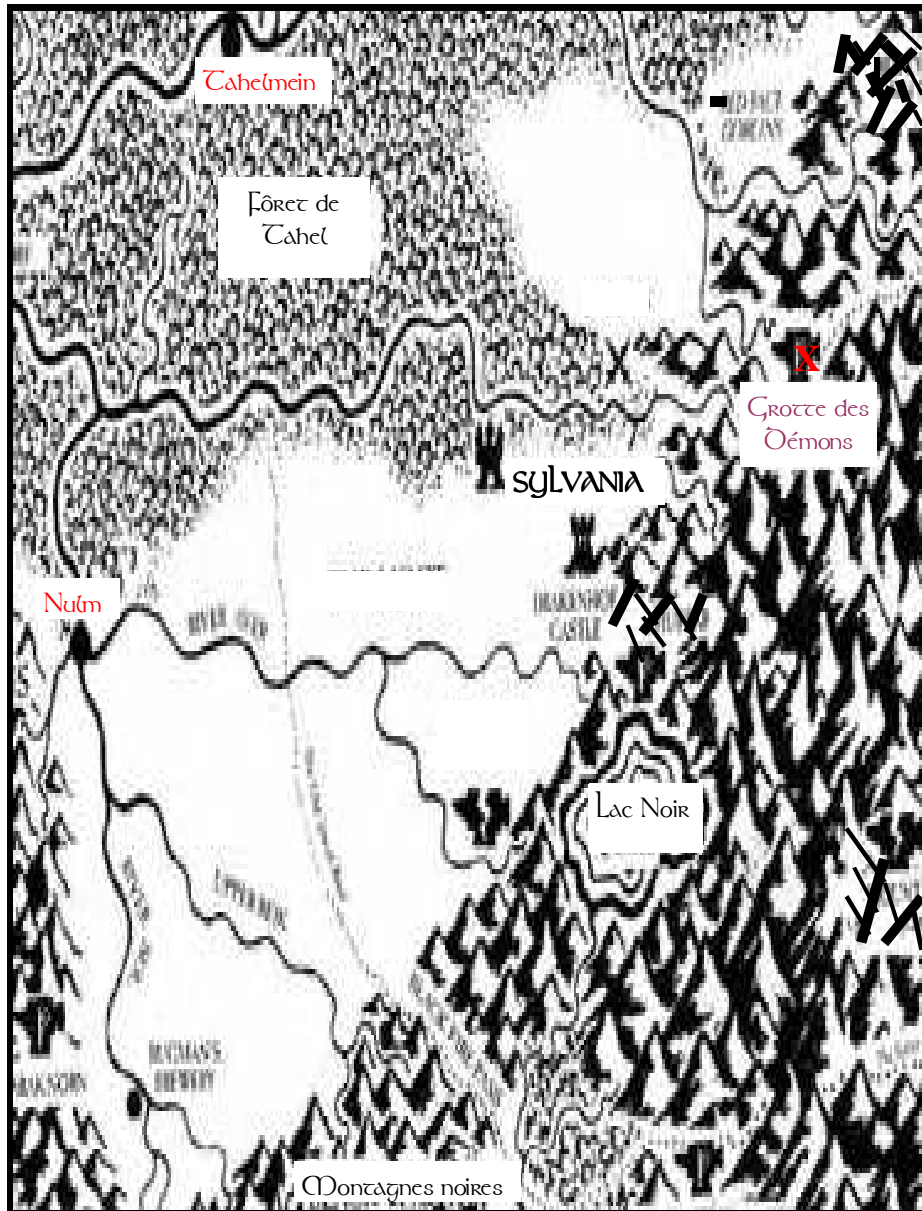
Spécial: Lorsque le dernier monstre meurt, le démon se réveille et fuit le combat, en vous prédisant "on se retrouvera!".

13. COULOIR SORTIE

Après avoir trouvé la porte secrète, vous débouchez sur un couloir donnant sur l'extérieur et vous tombez dans le piège trappe.



Carte de la grotte



Entrée

LA LAME DEMON

