



• LE MANGEUR D'HOMMES •

Développée par Fanrax le Nécromancien

Localisation: Le Vieux Monde

Niveau du donjon: 1-3

Pièce Objectif : L'arène

Le mangeur d'hommes

Dans la forêt impériale de Orakwald, des rumeurs circulent à propos d'un monstre mangeur d'hommes qui détruit les villages et dévore les gens. Si l'on en croit les rumeurs, il s'agirait d'un énorme minotaure mais personne n'a vu la bête et survécu pour le raconter. Les habitants sont tellement effrayés qu'ils se sont barricadés chez eux et qu'ils ne travaillent plus. Les shérifs locaux sont malgré tout intervenus pour régler le problème une fois pour toutes. Ils ont repéré l'entrée d'un réseau de grottes au plus profond de la forêt et demandé l'aide des guerriers pour tuer la bête qui y vit.

Il n'est toutefois pas certain que le monstre en question soit un minotaure car les villageois sont réputés être très alarmistes...

Récompense: Si la bête s'avère être un minotaure, les guerriers doivent le tuer et revenir avec sa tête. En cas de réussite, ils seront récompensés par toutes les richesses des villageois (ce qui ne fera que 10 pièces d'or par guerrier, car le village est très pauvre). Si le monstre n'était pas un minotaure, les villageois ne croient pas les guerriers et ne les récompensent pas.

1 Escalier.

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

Piège Eboulement.

Alors que les guerriers entrent dans cette partie du donjon, le sol tremble, les murs vacillent et d'énormes blocs de pierre tombent du plafond. La pièce s'écroule!

Disposez le pion éboulement dans la section concernée pour bien indiquer que toute issue est condamnée, à l'exception de celle par laquelle les guerriers sont entrés. Tout guerrier se trouvant encore dans cette section à la fin du prochain tour meurt, enseveli sous les gravats. De même, tous les monstres de la pièce sont écrasés par l'éboulement.

Les guerriers tentant de s'échapper ne sont pas sujets aux règles de blocage dans cette pièce. La pièce est désormais infranchissable et il est impossible d'y pénétrer.

2 Coude.

Le couloir tourne soudain, ses murs de pierre froide bifurquant dans l'obscurité.

Dans l'angle du couloir se terre 6 Hommes - Bêtes.

3 Couloir .

Un couloir au sol dallé de pierre s'enfonce encore plus profondément dans le noir.

Piège à gaz : La case dans laquelle se trouve le héros qui a déclenché le piège devient le centre d'un nuage de gaz s'étendant sur 3 cases dans toutes les directions. Les personnages pris dans le nuage doivent obtenir un résultat supérieur ou égal à 4, 5 ou 6 sur 1D6 pour éviter d'être affecté (en soustrayant 1 au dé s'ils sont à 2 cases du centre du nuage, 2 s'ils sont à 1 case. Si quelqu'un est affecté, lancez un dé et consultez le tableau des gaz.

| TABLEAU DES PIEGES A GAZ | | |
|--------------------------|----------------|--|
| 1D6 | Type de gaz | Résultat |
| 5 - 6 | Poison léger | Le héros perd 1 point de vie et ne peut pas bouger pendant 2 tours. |
| 4 | Nausée | Le héros est malade jusqu'à la fin de l'expédition. Il ne se déplace que de 2 cases en Mouvement. Ses Attaque sont divisés par 2. |
| 3 | Folie | Le héros ne contrôle plus ses actes, c'est le MJ qui le joue pendant 2 tours. Il ne peut pas attaquer ses compagnons et ceux-ci peuvent essayer de le maîtriser (voir piège "voleur d'esprit"). |
| 2 | Poison violent | Votre guerrier subit 1D6 blessures, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure. |
| 1 | Poison mortel | Le héros doit boire une potion de guérison ou mourir. |

4 Repaire.

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

Dans la pièce se tiennent 6 archers Orques. Une fois les monstres tués les guerriers présent dans la pièce trouve un trésor de Donjon chacun.

5 Jonction .

Le passage se sépare en deux autres couloirs identiques dont les extrémités se perdent dans les ténèbres.

Porte verrouillée.

La porte que trouvent les guerriers est verrouillée par une énorme serrure. Si un des guerriers a un rossignol, il peut tenter de l'ouvrir. Lancez 1D6 pour chaque tour qu'il passe à essayer. Sur un 6, la serrure cède. Pendant qu'il tente de forcer la serrure, un guerrier ne peut rien faire d'autre. Si la serrure ne peut être forcée, les guerriers doivent faire demi-tour.

Cette porte donne sur une sortie.

6 Couloir .

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

Piège Bloc de pierre: Un énorme bloc de pierre tombe du plafond sur le guerrier qui a déclenché le piège. Lancez 1D6 sur le tableau suivant:

| TABLEAU BLOC DE PIERRE | |
|------------------------|---|
| 1 à 3 | Un énorme bloc de pierre s'écrase sur votre guerrier, le piégeant et lui infligeant 4D6 blessures. |
| 4 à 6 | Le guerrier évite de justesse l'énorme bloc qui vient de tomber du plafond. Le piège n'a pas d'effet. |

La seule façon de dégager un guerrier piégé par un bloc est de déplacer ce bloc. Lancez 1D6 pour chaque guerrier non piégé au début de chaque tour, ajoutant leurs Forces au résultat total. Si le total atteint 20 ou plus, ils parviennent à déplacer le bloc et à libérer leur compagnon.

7 Abîme de feu.

Une lueur rouge émane de cette pièce. L'atmosphère est lourde et étouffante, l'air presque irrespirable et les murs chauds au toucher.

Des deux cotés de l'abîme les Hommes - Bêtes pullulent.

Traverser l'abîme.

Le pont de corde est le seul moyen de traverser l'abîme. il compte comme 2 cases de mouvement. Pour chaque guerrier qui tente de traverser le pont, lancez 1D6 :

- 1 - 2 Le guerrier glisse de cet antique pont. Jetez 1D6 et reportez vous au tableau de l'abîme de feu.
- 3 - 6 Le guerrier traverse sans encombres.

| TABLEAU DE L'ABIME | |
|--------------------|--|
| 1 | Le guerrier tombe dans l'abîme et est tué. |
| 2 - 3 | Le guerrier glisse et est touché par les flammes, perdant 1D6 points de vie (sans déduction pour son armure ni son endurance). Il réussit à se hisser de l'autre côté de l'abîme. |
| 4 | Le guerrier glisse et perd un de ses objets, équipements ou trésors. Déterminez aléatoirement ce qui tombe dans l'abîme. |
| 5 - 6 | Le guerrier s'agrippe solidement au pont alors que celui-ci commence à tanguer. Aucun autre guerrier ne peut tenter de traverser le pont pendant ce tour, jetez 1D6 pour le guerrier qui est sur le pont afin de déterminer de quel coté il arrive. 1 - 3 Sur le bord opposé. 4 - 6 Sur le bord de départ. |

C'est injuste, mais les monstres n'ont aucun problème pour traverser le pont, ils réussissent à chaque fois !!!

8 Puits maudit.

L'air de cette pièce est corrompu par l'insoutenable puanteur qui émane d'un puits sans fond.

Scorpions.

Une nuée de scorpion se balade dans la pièce. Déterminez aléatoirement quel guerrier est attaqué par 12 scorpions. Comme ils sont très petits, ils ne sont pas représentés par des figurines.

Lancez normalement le dé de dommages de votre guerrier (1D6 + Force) afin de déterminer le nombre de scorpions qu'il tue avec son attaque, le résultat obtenu représentant le nombre de scorpions tués. Chaque scorpion tué rapporte 5 pièces d'or.

Chaque scorpion restant inflige 1 blessure, sans modificateur d'Endurance ou d'armure. Ceci fait, la nuée de scorpions se disperse.

9 Jonction.

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

Piège à mâchoire : Le héros a la jambe prise dans les mâchoires d'un piège: il subit 2D6 de dommages. S'il perd 1 ou plusieurs points de vie, le membre est sectionné.

Un héros ayant perdu une jambe perd la moitié de ses points de Mouvement, et ne peut plus utiliser de bouclier ni d'arme à deux mains

Ces blessures ne peuvent se guérir qu'entre deux expéditions.

10 Coude.

Le couloir tourne soudain, ses murs de pierre froide bifurquant dans l'obscurité.

Piège Pieu: Un pieu empale le héros qui déclenche le piège: lancez 2D6 de dommages. En cas de blessure, lancez 1D6, si le résultat est 1, le pieu est empoisonné et le héros tombe à zéro point de vie (il est KO).

11 Arène.

La lumière blafarde d'une lampe suspendue au plafond pénètre à peine l'obscurité de cette pièce sombre et menaçante.

Lorsque les guerriers atteignent l'Arène, faites un jet de dé pour déterminer la nature du monstre:

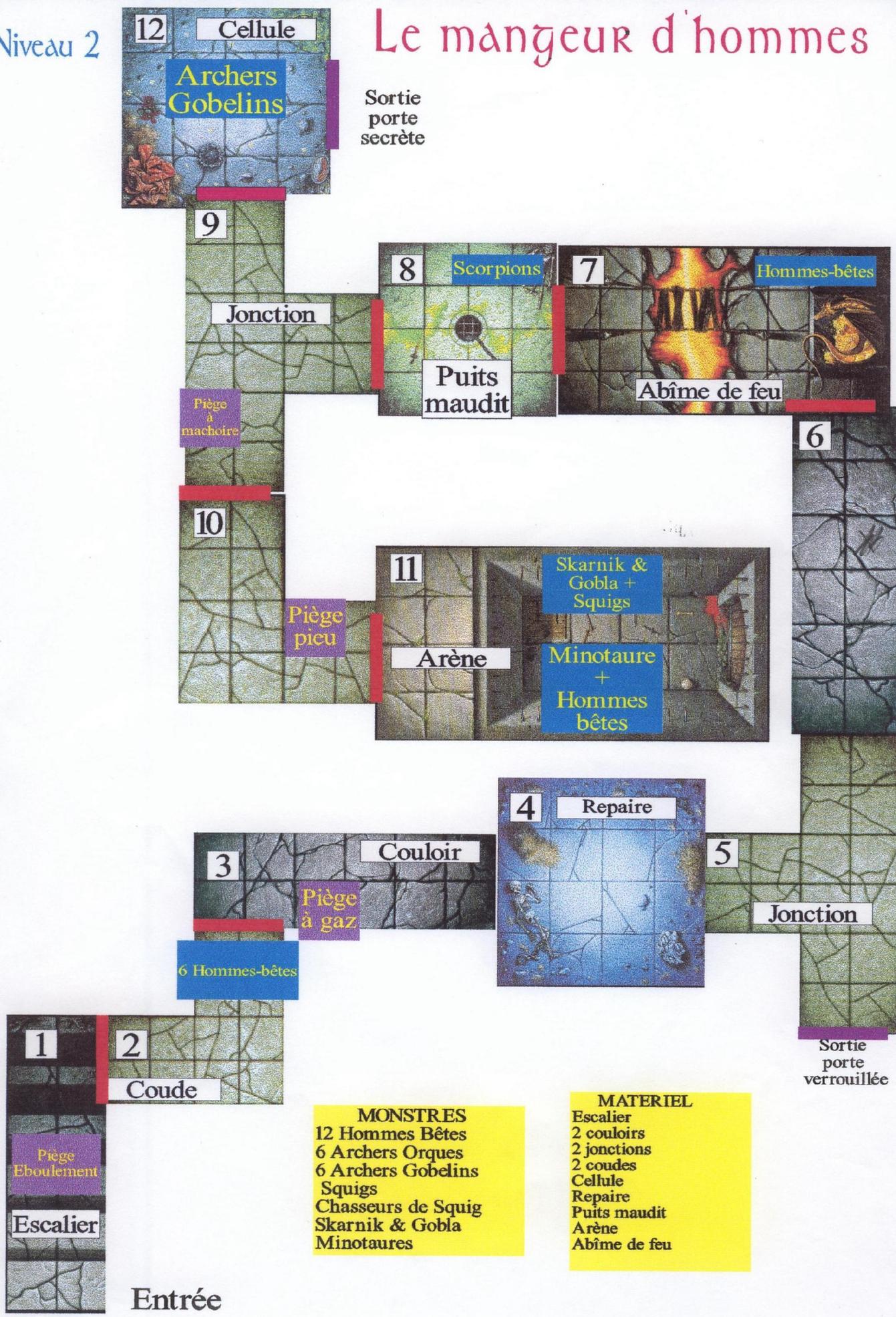
- 1 à 3 Skarnik & Gobbla, les chasseurs et tous leur Squigs.
- 4 à 6 3 Minotaures, le chef des Hommes - Bêtes avec sa troupe.

12 Cellule.

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

Cette pièce en plus des archers Gobelins conduit à la sortie par une porte secrète.

Le mangeur d'hommes



- MONSTRES**
- 12 Hommes Bêtes
 - 6 Archers Orques
 - 6 Archers Gobelins
 - Squigs
 - Chasseurs de Squig
 - Skarnik & Gobla
 - Minotaures

- MATERIEL**
- Escalier
 - 2 couloirs
 - 2 jonctions
 - 2 coudes
 - Cellule
 - Repaire
 - Puits maudit
 - Arène
 - Abîme de feu

Entrée