

La folie du Père Lazare

Par Andy Judson traduction Fanrax le Nécromancien
Publication dans Deathblow n°2, article Architecture des donjons

Ce qui suit peut être lu aux guerriers en tant qu'événements de voyage pour les amener en douceur à une autre quête.

Pendant que vous passez par une petite ville sur le chemin de la cité, vous êtes effrayé par une voix, qui semble s'adresser à vous.

"Hem... Je ne me trompe pas en pensant que vous quatre êtes des aventuriers?"

La voix provient d'un minuscule jeune homme drapé dans une longue robe noire. "Désolé, je devrai peut-être me présenter. Mon nom est Dorn, et je suis un novice de Morr, comme vous pouvez le deviner probablement à mon vêtement. J'ai des nouvelles graves de notre petit temple. La nuit passée, notre prêtre, le père Lazare, est entré dans une crise de folie et a tué tous les moines et novices. Puis il est descendu dans les cryptes et a exhumé tous les morts ensevelis sous le temple"

Le novice fait une pause, évidemment il est toujours sous le choc de l'expérience qu'il vient de vivre. Prenant sur lui, il continu : "par la volonté de Morr, seul le frère Albrect et moi-même ont survécu à la fureur du prêtre. Le frère Albrect, inspiré par une force sainte, a suivi Lazare dans les cryptes, mais il n'est pas remonté".

"J'ai prié pour que Morr me vienne en aide, et ce matin j'ai su ce que j'avais à faire. Ceci vous concerne, c'est Morr lui-même qui m'a informé que votre compagnie passerait ici aujourd'hui.

Il m'a révélé que la folie de Lazare a été provoqué par un grimoire maléfique, donné au temple il y a un an de cela. Si vous le voulez, vous devrez descendre dans les cryptes et détruire le grimoire démoniaque. Une fois détruit, le livre libérera son emprise sur Lazare, et sa folie devrait disparaître".

"Une dernière chose, au cas où vous ne pourriez pas détruire le grimoire sans massacrer Lazare, veuillez vous assurer que vous trouvez le frère Albrect et ramener son corps de sorte que je puisse lui donner les derniers sacrements pour qu'il repose en paix".

Si les guerriers acceptent la quête, Dorn les attendra dans le temple.

"J'ai réuni tout ce que j'ai pu trouver dans les coffres du temple." Dit-il pendant que vous émergez des cryptes.

Le novice a réuni un arc de précision et un sac contenant 150 pièces d'or. Dorn s'excuse de ne pas être en mesure de faire plus, et espère que vous serez mieux récompensé lors de votre prochaine quête.

S'ils parviennent à l'accomplir sans massacrer le père Lazare, ils reçoivent également chacun une amulette sainte frappée du symbole de Morr. La lumière de la haine de Morr brûle les morts-vivants et les sectateurs de Nurgle, qui sont à -1 pour toucher le porteur de l'amulette.

Ceux-ci apparaissent dans la plupart des salles, le thème du donjon tourne autour de la tanière d'un Nécromancien ou d'un vampire. Des tombeaux non-ouverts peuvent être ouverts par un guerrier, qui a besoin d'un test de force. Il peut être aidé par un autre guerrier normalement. Une fois ouvert, lancer 1D6 pour voir ce qu'ils trouvent :

- 1 Le cadavre se réveille de son repos pour attaquer ceux qui violent son tombeau.
Lancer un autre D6 pour déterminer le type de créature :
 - 1 Revenant
 - 2 - 3 Gardien des tombes
 - 4 - 5 Guerrier squelette
 - 6 Zombi
- 2 Le tombeau est piégé pour le protéger contre les pilleurs de tombes. Un éclair d'énergie frappe les guerriers ouvrant le tombeau, causant 1D6+3 blessures, modifiées normalement. Le corps à l'intérieur du tombeau n'a rien de valeur.
- 3 - 4 Le tombeau est vide indépendamment du corps délabré qui l'occupe.
- 5 Fouillant le corps, le guerrier trouve 1D6x50 pièces d'or.
- 6 Fouillant le corps, le guerrier trouve un trésor de pièce de donjon.

NIVEAU 1 LES HALLS SUPÉRIEURS

Tombes - Celles-ci exigent un test de force pour les ouvrir, et peuvent être vides, ou contenir un trésor ou une créature mort vivante qu'il faudra combattre (voir plus haut).

1 Escalier

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

L'escalier est vide.

2 Puits maudit:

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

Cette pièce contient 9 zombis et un gardien des tombes pour la garder. Dans le coin il y a un manteau d'invisibilité.

3 Couloir:

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

Piège - Malédiction de la Mort : un certain nombre de crânes dérivent à mi hauteur au-dessus d'une case du donjon, criant des avertissements aux guerriers. N'importe quel guerrier souhaitant passer sur cette case doit passer un test d'initiative pour le faire.

4 Jonction:

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

La pièce contient un sarcophage voir les règles des tombes ci dessus.

5 Cellule

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

Cette pièce contient 6 goules pour la garder et le tombeau contient un bracelet de transformation

6 Jonction :

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

Cette pièce a une porte secrète dans le mur nord. La pièce contient un sarcophage voir les règles des tombes ci dessus

7 Crypte:

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

Cette pièce est gardée par un spectre. L'autel contient une épée sacrée et la clef de la pièce 8.

8 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...

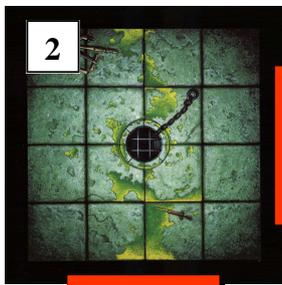
Cette pièce est gardée par 3 gardiens des tombes, elle est verrouillée et peut seulement être ouverte que par la clef de la pièce 7. Dans un coin il y a un heaume de vision.

9 Escalier :

Un escalier aux marches humides et glissantes s'enfonce vers le niveau inférieur.

Cet escalier est vide

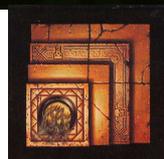
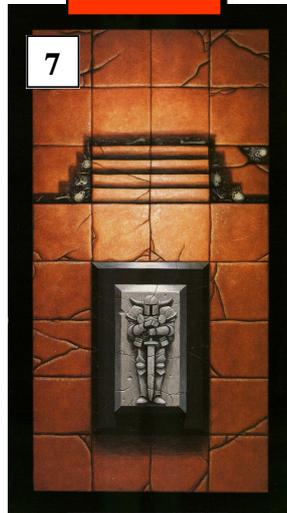
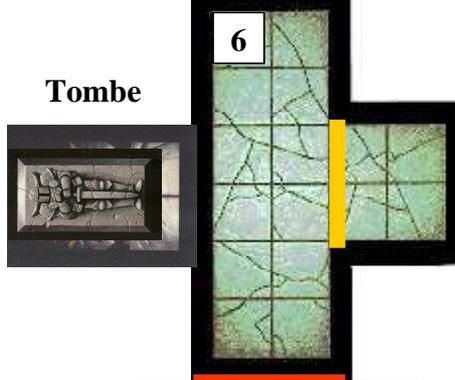
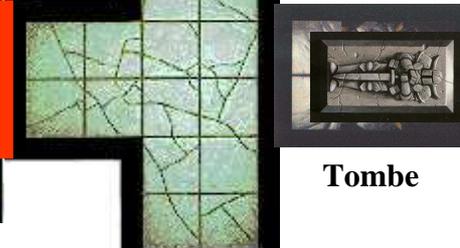
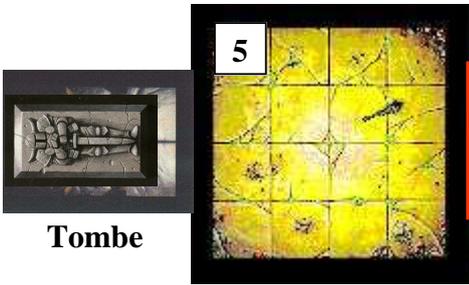




 Porte normale
 Porte secrète



LA FOLIE DU PÈRE LAZARE - NIVEAU 1



Autel

NIVEAU 2 LE REPAIRE SECRET DE LAZARE

1 Escalier.

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

Cet escalier est vide et conduit au niveau inférieur

2 Cellule:

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

Cette pièce a 6 squelettes armés d'épée pour la garder.

3 Couloir:

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

Cette pièce contient un piège: passage bloqué : un sort puissant a été lancé sur cette partie du donjon, donnant l'illusion que le plafond et les murs se sont écroulés, bloquant la voie. Ce sort est souvent employé pour cacher la chambre au trésor ou le repaire d'un sorcier particulièrement mauvais. Un test d'initiative réussi est exigé pour mettre fin à l'illusion. Une fois qu'un joueur de sort, possédant la capacité de dissiper la magie, détecte l'illusion, il peut la contrer. L'illusion s'étend sur à peu près 2 cases et des guerriers vraiment stupides pourraient en effet creuser leurs chemin à travers un trou imaginaire et ressortir de l'autre côté de l'effondrement illusoire.

4 Salle d'étude:

Le sol de cette pièce confortable est recouvert d'un magnifique tapis, dans une alcôve, une bibliothèque est nichée.

Cette pièce est hantée par un revenant. La bibliothèque noire contient le livre de la connaissance cachée.

5 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...

Cette pièce contient la clef de la pièce 7.

6 Bureau de l'alchimiste:

De nombreux instruments et livres couvrent les murs de cette pièce.

Le père Lazare est dans cette pièce. L'autel contient le Grimoire noir et une épée de lacération.

Le Grimoire noir

Le livre démoniaque qui a capturé l'esprit du père Lazare est sur l'autel au fond de cette pièce.

Il doit être détruit pour libérer le prêtre. Il a une endurance de 4 et 12 points de vie. Son niveau de combat est équivalent à 3 pour déterminer s'il est touché

Lazare est un Nécromancien qui est sujet à la frénésie et attaquera quiconque essaiera de nuire au Grimoire. Une fois qu'il a été détruit, Lazare retrouvera son état normal.

7 Crypte:

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

Cette pièce contient le corps du frère Albrecht et la porte est verrouillée et peut seulement être ouverte par la clef de la pièce 5.

LA FOLIE DU PÈRE LAZARE - NIVEAU 2

