

LES AVENTURES DE KELNIR

L'Epreuve des champions



L'épreuve des champions

Cette aventure est conçue pour être jouée par au moins 3-4 aventuriers de niveaux supérieurs, pour être clair on va dire à partir du niveau 7-8. L'aventure est d'une difficulté hors norme et il serait normal que vos joueurs n'arrivent pas forcément à triompher du labyrinthe. D'ailleurs cette aventure est conçue pour les mettre dans leur retranchement. Pour une meilleure appréciation de la difficulté on peut aussi se baser sur le KMG du groupe (KMG >120 facile, KMG 95-105 normal, KMG 80-90 difficile, KMG 60-70 insane).

Ce qui est écrit en noir peut être lu texto, ce qui est écrit en rouge sont les notes destinées au MJ.

NB : Le Jeu étant évolutif les coûts des sorts peuvent évoluer en fur et à mesure des versions.

L'histoire :



Lokin est une ville située au Nord-Ouest du royaume d'Aramon. Située sur les rives du fleuve Tunis, elle offrait presque tout au long de l'année, une escale idéale aux commerçants et aux voyageurs. Il était habituel de voir amarrés dans le port de Lokin des barques, des péniches et même parfois un grand voilier. Mais tout ceci se passait il y a bien longtemps, avant que ne fût créée l'Épreuve des Champions il y a 92 ans. À présent, une fois l'an, le fleuve est envahi de bateaux et l'on vient des quatre coins du monde dans l'espoir que l'Épreuve des Champions connaîtra enfin un vainqueur depuis plus de 28 ans.

Car chaque année, le 40 Adielor, guerriers et héros viennent dans la ville de Lokin affronter l'épreuve de leur vie, dont ils ont bien peu de chance de sortir vivants. Et pourtant, ils sont nombreux à prendre ce risque, car le prix et à la mesure de l'exploit : une bourse de 30 000 pièces d'or et un morceau de terrain appartenant au duc. Cependant, devenir champion n'est pas tâche facile. Il y a de cela bien des années, en effet un puissant duc de la région de Lokin, du nom de Sukumvit 1^{er} du nom décida d'attirer l'attention sur sa ville et avec la collaboration des habitants construisirent, dans les profondeurs de la falaise à proximité de Lokin un donjon piégé. Le labyrinthe fut rempli de toutes sortes de pièges et de chausse-trappes mortels et peuplés de monstres répugnants.

Sukumvit conçut le plan avec un soin méticuleux afin que toute personne désirant le braver ait à utiliser autant son intelligence que son adresse à manier les armes. Quand finalement il fut satisfait et convaincu que tout était parfait, il mit son labyrinthe à l'essai. Il choisit 10 de ses meilleurs gardes qui, bien équipés, pénétrèrent dans le labyrinthe et jamais on ne les revit.

L'histoire des malheureux soldats se répandit rapidement à travers le pays et c'est alors que Sukumvit annonça la première épreuve des champions. Messagers et affiches diffusèrent la nouvelle de son défi : 20 000 pièces d'or, et des terres dans la province pour toujours à quiconque survivrait aux périls du labyrinthe de Lokin. La première année, 58 groupes d'aventuriers tentèrent « La Marche » comme on vint à l'appeler mais seulement 15 personnes revinrent vivants, n'ayant pas réussi à sortir du labyrinthe. Les années passèrent et Sukumvit mourut laissant place aujourd'hui à son arrière-petit-fils. Chaque année, le labyrinthe attirait de plus en plus de concurrents et de spectateurs. Lokin devint prospère et se préparait des semaines à l'avance pour le spectacle du 40 Adielor. Enfin, des concurrents, plein d'espoir, s'inscrivaient résolus à affronter « La Marche » et succéder au dernier vainqueur, le grand Khrell. A ce jour le labyrinthe ne connaît que deux gagnants.

Le Commencement :

Les PJs apprennent pour une raison ou une autre l'existence de l'épreuve et s'y rendent à ce moment-là.

L'épreuve commence dans trois jours et la ville est dans un état d'effervescence

Les PJs peuvent s'inscrivent auprès des officiels qui se trouvent un peu partout dans la ville et en échange reçoivent une écharpe violette qui se noue autour du bras montrant à tous, qu'ils participent. Les PJs portant une écharpe peuvent résider dans un des hôtels spécialement réservés à cet effet où ils pourront manger, boire et se reposer à volonté pendant ces 3 jours.

Le Premier jour le duc Sukumvit fera un discours devant tous les participants : « Salutations à vous, je suis le duc Sukumvit et l'organisateur de cette épreuve. Aujourd'hui vous êtes devant moi mais dans trois lunes on vous emmènera dans le labyrinthe et vous devrez annoncer au scribe si vous souhaitez faire l'aventure seul ou groupé en sachant que tous les trésors seront répartis entre tous les membres vivants du groupe. Le labyrinthe n'est pas seulement un souterrain garni de pièges et de fosses, il est une construction souterraine de 5 étages en sachant bien que la sortie se trouve à l'étage le plus bas, c'est-à-dire le cinquième.

Mais ce n'est pas aussi simple, il vous faudra collecter certains objets qui vous permettront de passer plus facilement le labyrinthe. Concernant les trésors présents dans le labyrinthe vous pourrez prendre tout ce que vous voudrez. Je vous remercie de m'avoir écouté et je vous souhaite à tous bonne chance ».

Le jour de l'épreuve :

Peu avant l'aube les PJs seront réveillés par la sonnerie d'une trompette qui les arrache à des rêves agités, remplis de fosses enflammés et de noires araignées géantes. Quelques minutes plus tard, ils entendront un homme frapper à la porte et une voix d'homme les avertira :

« L'épreuve commence bientôt soyez prêt dans 1 heure ». Après cela, ils pourront voir tous les concurrents dans le hall de l'hôtel formant une foule compacte mené par un homme barbu portant une torche. Il mènera le groupe de concurrents jusqu'à la falaise où une foule les acclamera, ils seront mis en file indienne où on leur donnera après passage dans différentes tables ; une torche, un briquet, une couverture, un sac en cuir noir, une arme simple (si les PJs n'en ont pas), des provisions pour quatre jours, une outre d'eau en peau de 5 litres, une solide corde de 10 mètres, une potion de soin 4D10 PV et le choix entre une potion d'agilité (+15 en Dex et +15 en Agi pendant 10 minutes), une potion de force (+4 en Force pendant 10 minutes) et une potion de Pouvoir (restaure 20 points de pouvoir pouvant dépasser le total maximum pendant les 24 heures suivant l'ingestion). Après cela, le scribe va appeler chacun des participants et établir les groupes s'il y a des demandes. Le scribe demandera de choisir une tige de roseau dans un seau où est peint un nombre en noir. C'est en fait l'ordre de passage des concurrents. Il y a 38 groupes et les personnages seront le 28^{ème}. On appelle les dix premiers groupes que l'on fait entrer dans le labyrinthe ensuite un homme compte jusqu'à 300 et l'on appelle un autre groupe. Quand le tour des PJs sera venue, il avancera vers une prairie où ne se trouve que d'autres concurrents et un homme qui s'adresse à vous en parlant d'une voix haute et fière : « Bienvenue et bonne chance, vous pourrez choisir pour où vous voulez entrer. Vous avez trois types d'entrées ; La porte d'entrée, qu'il désigne d'un geste de la main elle est massive et faite de métal, le trou dans la falaise mais pour y accéder il vous faudra descendre 10 mètres et enfin les trappes située sur le sol, elles sont au nombre de trois une à gauche, au centre et à droite ». Après cela, l'homme se retirera et laissera les concurrents choisir. Les personnages pourront en voir certains discuter et d'autres se diriger rapidement vers leur destination. Sur les 10 groupes, 4 décident de prendre la falaise, 4 les trappes et enfin 1 la porte. L'aventure peut commencer...

La porte d'entrée est symbolisée par la flèche, le trou dans la falaise permet d'accéder à la pièce 27, la trappe de gauche mène à l'angle en pierre entre le 3 et le 6, la trappe du centre mène au 5, et le trappe de droite mène à l'angle du couloir avant le 4.

Le labyrinthe :

Derrière vous les clameurs des spectateurs enthousiastes s'éloignent peu à peu tandis que vous vous enfoncez dans les ténèbres du souterrain il y a de grands cristaux sont suspendus à la voûte tous les vingt mètres. Ils diffusent une faible lumière, juste suffisante pour vous permettre de distinguer le chemin. Vos yeux s'habituent lentement à l'obscurité environnant et vous commencez à apercevoir toute une vie qui s'agitent autour de vous. Des araignées et scarabées courrent le long des parois taillées dans la pierre et à votre approche, disparaissent en toute hâte dans les fissures. Sur le sol, des rats et des souris d'étaillent devant vous. L'air est froid et humide. De l'eau s'écoule goutte à goutte dans de petites flaques, produisant une étrange musique qui se répercute en écho le long du tunnel.

Si les PJs ont pris la porte :

Après avoir marché lentement pendant quelques minutes environ, vous arrivez près d'une porte à votre gauche. Il y a deux autres possibilités, un tunnel continuant tout droit et un autre se dirigeant vers la droite ainsi qu'une porte sur votre gauche.

Outils de génération aléatoire de groupe d'aventuriers

[1D3+3 membres - (1/par niveau à partir du 2)]

% de rencontres Niveau 1 : 20 %/salle, **niveau 2** 12 %/salle, **niveau 3** 8 %/salle, **niveau 4** 5%/salle, **niveau 5** 2%/salle

Type D100	Classe D6	Niveau D3	Race D100	Objets magiques D100
[01-55] Guerrier	1-Chevalier 2-Duelliste 3-Matelot 4-Gladiateur 5-Massacreur 6-Assassin	1- Lvl 6 2- Lvl 8 3- Lvl 10	[01-06] Demi-elfe [07-10] Draconnian [11-50] Humain [51-55] Elfe [56-65] Felis [66-68] Gnome [69-71] Hobbit [72-87] Nain [88-94] Ondin [95-100] Xenop	[01] : Objet introuvable [02-40] : Objets magiques [02-14] : Arme [15-27] : Armure [29-40] : Autre/bâton [41-100] : Rien
[56-70] Mage	1-Astrale 2-Ardente 3-Céleste 4-Ondine 5-Sylvestre 6-Illusoire	1D3+2 niveau de magie	[01-15] Demi-elfe [16-30] Draconnian [31-45] Humain [46-75] Elfe [76-78] Felis [79-81] Gnome [82-84] Hobbit [85-88] Nain [89-96] Ondin [97-100] Xenop	[01] : Objet introuvable [02-40] : Objets magiques [02-14] : Arme [15-27] : Armure [29-40] : Autre/bâton [41-100] : Rien
[71-85] Tireur	1-Belgerin 2-Rôdeur	1- Lvl 6 2- Lvl 8 3- Lvl 10	[01-15] Demi-elfe [16-30] Draconnian [31-45] Humain [46-60] Elfe [61-64] Felis [65-75] Gnome [76-82] Hobbit [83-85] Nain [86-89] Ondin [90-100] Xenop	[01] : Objet introuvable [02-40] : Objets magiques [02-14] : Arme [15-27] : Armure [29-40] : Autre/bâton [41-100] : Rien
[86-100] Ingénieur/Apothicaire	1-Ingénieur 2-Apothicaire	1- Lvl 6 2- Lvl 8 3- Lvl 10	[01-15] Demi-elfe [16-22] Draconnian [23-45] Humain [46-50] Elfe [51-54] Felis [55-70] Gnome [71-80] Hobbit [81-90] Nain [91-95] Ondin [96-100] Xenop	[01] : Objet introuvable [02-40] : Objets magiques [02-14] : Arme [15-27] : Armure [29-40] : Autre/bâton [41-100] : Rien

Profil de base :

Humain/hobbit : pas de modif

Demi-elfe : +5 sur toutes les caractéristiques du 100

Draconnian : +10 Dex, +1 Force, Vol et crache du feu

Elfe : -20 Dex, -2 F, -2 E, +10 Int, +20 Sag, +10 Cl

Felis : +15 Dex, +1 E, +15 Agi, +10 Per, -15 sur tout le reste

Gnome : +15 Tir, +20 Int

Nain : +15 Dex, -10 Tir, +1 F, +2 E, -15 Agi

Ondin : Respire et nage sous l'eau sans malus

Xenop : -10 Dex, +10 Tir, Int, Sag, Vol

Profil type -Guerrier Niveau 6/8/10

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
55/60/65	45	11/12/13	9/10/11	60/65/75	2/3/3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
40/45/45	50	45	18/22/26	45/50/55	45/50/50

Initiative : 60 (niveau 6), 65 (niveau 8), 75 (Niveau 10)

Points de Vie : 154/193/232

Réduction dégâts : -11 armure de maille complète 11 pts

Si parade : -26 (niveau 6), -33 (niveau 8), -33 (niveau 10)

Arme :



12+1D10+X (niveau 6)

13+1D10+X (niveau 8)

14+1D10+X (niveau 10)

Profil type – Mage Niveau 6/8/10

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
40/50/50	45/50/50	7/8/8	7/8/8	45/45/50	1/2/2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
60/70/75	60/70/75	45/50/65	51/67/83	50/50/55	50/55/60

Initiative : 45 (niveau 6), 45 (niveau 8), 50 (Niveau 10)

Points de Vie : 75/92/106

Réduction dégâts : 0

Si parade : -10 (niveau 6), -15 (niveau 8), -15 (niveau 10)

Arme : Sorts de niveau 3 (niveau 6), Niveau 4 (Niveau 8), Niveau 5 (niveau 10)



7+1D10+X (niveau 6)

8+1D10+X (niveau 8)

8+1D10+X (niveau 10)

Profil Tireur - Niveau 6/8/10

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
45/45/50	65/75/85	7/8/8	7/8/8	65/75/85	2/3/3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
50/55	45/50/55	55/65/65	20/23/27	55/60/70	50/55/55

Initiative : 45 (niveau 6), 75 (niveau 8), 85 (Niveau 10)

Points de Vie : 100/117/137

Réduction dégâts : -5 armure de cuir complète 5 pts

Si parade : -18 (niveau 6), -23 (niveau 8), -25 (niveau 10)

Arme : Arc composite (+1D10+1) ou vorpale (F+1D8+1) (Tir précis)



7+1D10+X (niveau 6)

8+1D10+X (niveau 8)

8+1D10+X (niveau 10)

Profil Ingénieur/apothicaire Niveau 6/8/10

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
45/50/50	50/60/65	7/8/8	8/8/9	50/55/65	1/2/2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
60/70/80	55/60/70	50/55/60	14/18/18	55/60/70	50/55/55

Initiative : 50/25 (niveau 6), 55/27 (niveau 8), 65/32 (Niveau 10)

Points de Vie : 103/123/142

Réduction dégâts : -5 armure de cuir complète 5 pts

Si parade : -13 (niveau 6), -20 (niveau 8), -20 (niveau 10)

Arme : Epée (+1D6) ou double canon (1D12 par tir 2r/2A)



7+1D10+X (niveau 6)

8+1D10+X (niveau 8)

8+1D10+X (niveau 10)

Nombre d'anneaux d'or par groupe en fonction du niveau rencontré : 1D100

Niveau 1 : 01-50 : 1 51-100 : 0

Niveau 2 : 01-20 : 0 21-80 : 1 81-100 : 2 sauf après l'arène 3 obligatoire

Niveau 3 : 1D2+2

Niveau 4 : 2D2+2

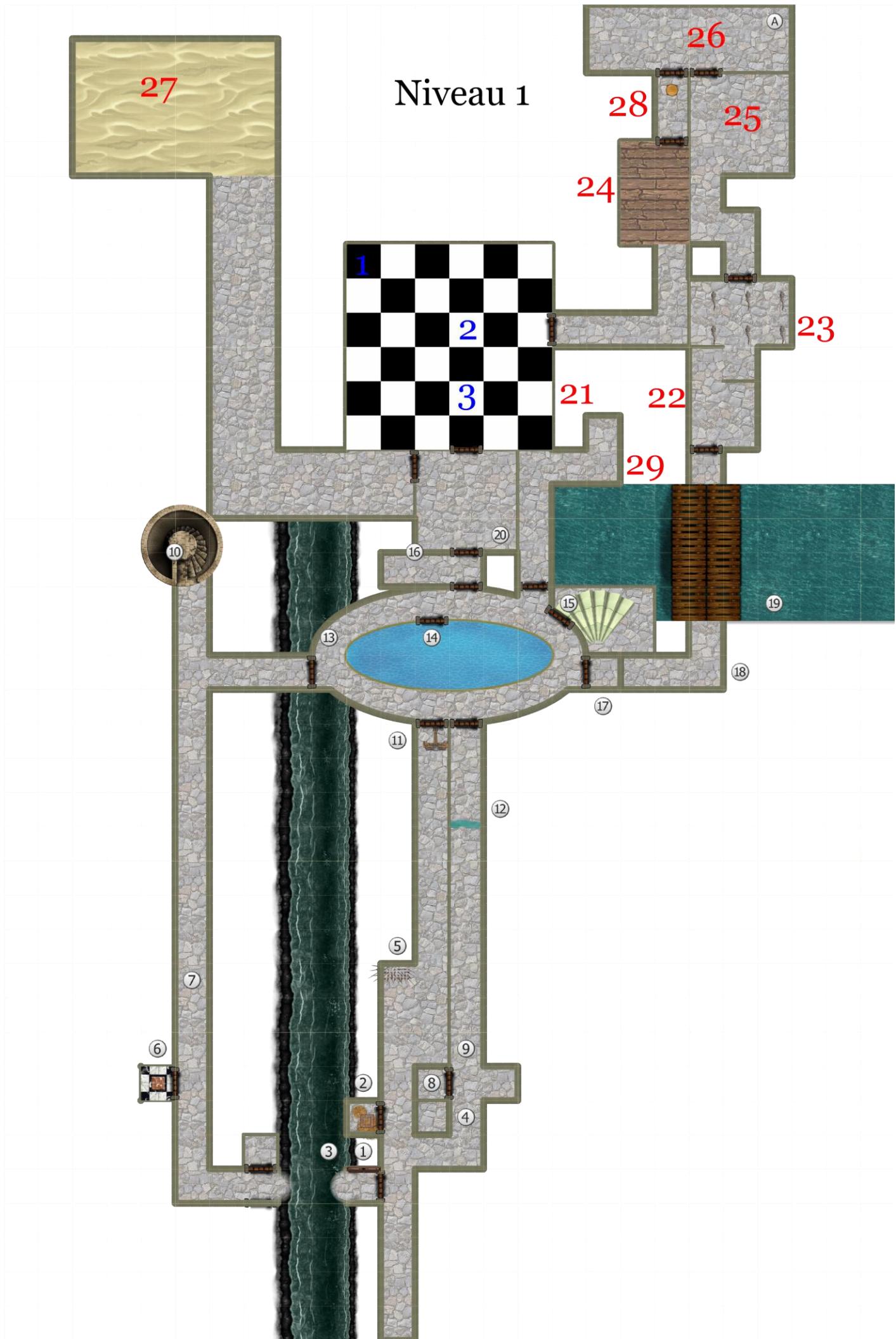
Niveau 5 : 3D2+3

Une aide de jeu avec des groupes d'aventuriers déjà générés est disponible sur le site.

L'index KM est outil permettant d'estimer la puissance des groupes/combattants :

Calcul Index KM : $(Dex+Tir+F*6+E*6+Agil+A*3+Int+Sag+Cal+Pouv*2+Per+Cha+Armure*3+Dégâts la meilleure arme (Base+Dé de l'arme excluant le D10)*3+ les éventuels bonus de caractéristiques en lien avec des objets magiques)/13$

Index KM de groupe KMG : On prend l'Index KM du membre le plus puissant + Dixième du KM de chaque membre (si écart <20 points sinon moitié du dixième du KM).



Niveau 1

1

Vous arrivez dans une salle où se trouve une grande armoire et une issue devant vous.

Les PJs pourront entendre des bruits d'eau venant de l'issue. Dans l'armoire se trouve 38 boîtes en métal où est inscrit dessus le nom de chacun des participants. Si les PJs décident d'ouvrir leur boîte de groupe. Ils y trouveront un anneau d'or et un message. Les PJs ne pourront pas ouvrir les autres boîtes car celles-ci sont fermées magiquement et seul les personnes concernées peuvent l'ouvrir. Le message (Voir message n°1) dans la boîte contient ces mots :

« Félicitations. Vous avez eu l'intelligence de vous arrêter et de profiter de l'aide que vous était offerte. Sachez donc qu'il vous faudra trouver et utiliser divers objets si vous espérez triompher du labyrinthe et aussi collecter les anneaux d'or. Signé : Sukumvit ».

2

Vous poussez la porte et vous pénétrez dans une pièce dont le sol est jonché de paille. Au centre, se trouve une cage haute de deux mètres environ, recouverte d'une grande étoffe. Une corde attachée à la pièce d'étoffe est passée dans un anneau de fer fixé au plafond et son autre extrémité retombe sur le sol.

Les PJs voulant soulever l'étoffe entendront une voix de femme qui les suppliera de se dépêcher de quitter la pièce car ce n'est qu'un piège, et que le sol risque de s'effondrer d'un instant à l'autre sous leur poids mais en réalité c'est faux. Si les PJs veulent tout de même l'aider ils découvriront une femme âgée de dos dont les cheveux sont constitués d'une masse grouillant de serpents, les PJs seront en présence d'une méduse et pourront éviter son regard en réussissant un test d'Agile si il est échoué les corps seront pétrifiés (à l'exception de leur équipement qui pourra être dérobé au gré des rencontres....) pendant 1D8 heures.

3

Vous vous trouvez devant un cours d'eau assez rapide et de l'autre côté se trouve un couloir qui se termine dans une semi obscurité.

Le cours d'eau peut paraître impressionnant mais ne peut pas causer le moindre mal aux PJs surtout qu'il est relativement peu profond (environ 60 cm).

4

Vous marchez dans un couloir quand soudain la partie de mur où se trouvait (Nom du PJ) Coulisse à (gauche ou droite) laissant place à un couloir vide.

Le PJ sera en fait prisonnier dans une petite salle où il pourra être prisonnier un certain temps, il n'y aura pas de moyen apparent de le délivrer à moins de déclencher à nouveau le piège (il ne marche pas à chaque fois que l'on marche dessus) et ainsi remplacer un personnage par un autre. Si le PJ arrive dans la salle de droite, il sera en compagnie d'un guerrier s'étant lui aussi fait piéger (génération aléatoire), l'aventurier ne sera pas hostile et acceptera de discuter.

5

Vous vous trouvez juste en face d'une rangée de lances hérissée contre le mur.

Il n'y a aucun piège juste des lances, ce stratagème sert à décourager les concurrents passant par là. Il y a quelques lances qui ne sont pas fixées au mur pouvant être prises.

6

La porte s'ouvre sur une petite pièce. Au fond, vous apercevez un socle en marbre sur lequel est posé un crâne humain serti de deux pierres dans ses orbites qui brillent. Une rangée de 3 arbalètes chargées accrochées au mur de gauche, et il y a deux boules en bois sur le sol, près de l'entrée.

Le piège ne s'active pas lorsqu'on prend la crâne mais lorsqu'on le repose, déclenchant 3 tirs d'arbalètes lourdes (3 attaques à 12+2D8+1D10). Le crâne possède 2 topazes à la place des yeux et à l'intérieur on entend quelque chose remuer. Si les PJs l'ouvrent ils trouveront un anneau d'or.

Le sol devient de plus en plus sec. Bientôt toute trace d'humidité a disparu. Le goutte à goutte qui s'écoulait au plafond s'est tu, et vous en rencontrez plus qu'une seule flaque d'eau. Vous remarquez que l'air est de plus en plus chaud. (Les PJs halèteront alors qu'ils marchent lentement) Dans une petite niche creusée dans la paroi de gauche, vous apercevez des tubes de bambou au nombre de dix posé à la verticale.

Le tube est rempli d'un liquide clair et permet à son buveur de résister à de très grandes températures. Si les PJs ne boivent pas le contenu du tube ils mourront dans les mètres qui suivent (la zone mesure 24 mètres +250 °C) à moins qu'ils ne possèdent le pouvoir « Protection contre le feu ».

La salle dans laquelle vous arrivez n'est pas très grande et surtout mal éclairée mais vous arrivez quand même à distinguer qu'il se trouve un objet sphérique au fond.

Les PJs pourront venir tranquillement dans la pièce et découvriront un énorme rubis d'un kilo et valant pas moins de 1200 Po. Une fois pris le rubis le rubis déclenchera un piège qui est en fait 4 pendules à la suite qui infligeront chacun 28+1D10 dommages. Il faudra réussir un test de d'Agile à -10 pour éviter chaque pendule.

Une fois qu'une personne passe à cet endroit un mur tombe du plafond empêchant tout personnage de continuer le chemin à moins qu'il ait le pouvoir « Apparition de roche composée de bouse ». « Passer à travers les murs » ou tout autre pouvoir du même genre. Le PJ pourra aussi passer le mur en étant éthéré.

Devant vous se trouve un escalier qui s'enfonce dans les profondeurs du labyrinthe.

Cette vision est en fait une illusion qui disparaîtra lorsque un des PJs s'approcheront très près laissant place à un cul de sac et ils seront enfermés par une grille de fer qui tombera du plafond.

Le couloir est désert et pour cause une arbalète à répétition géante tire à vue tout ceux s'enfonçant dans le couloir. Elle tire 3 projectiles par Round qui ont chacun 60 % de chance de toucher avec des dommages de 12+2D8+1D10.

Vous voyez une surface d'eau à la verticale formant un mur d'eau ondulant à chaque mouvement d'air. (Une fois passé le mur tout se passe comme une plongée dans un couloir inondé complètement sous les flots jusqu'à ce qu'ils arrivent à la porte du 13 les remettant sur la terre ferme).

Vous arrivez dans une salle circulaire plutôt grande dans laquelle se trouve une autre salle circulaire munie d'une porte. Il y a en tout sept portes dans cette salle ; une se trouve sur la salle circulaire centrale, une à l'Ouest, à l'Est, Nord et Nord-Est et enfin deux au Sud.

La porte est piégée, elle s'ouvrira rapidement tirant le PJ vers l'intérieur, la dalle située juste devant la salle pivotera vers l'intérieur pour faire en plus glisser le PJ, laissant tomber le PJ dans la salle à moins qu'il réussisse un test d'Agile à -20. La salle est remplie d'eau glaciale test d'Endurance ou gros malus équivalent niveau de fatigue 2 voire noyade pour un échec critique pour toute la durée de visite dans l'eau. En plus de toutes ses mésaventures un requin est lui aussi dans le bassin (ce dernier est profond de 6 mètres).

Profil – Arcal alpha

En arrivant devant la porte vous entendez chanter. Une fois la porte passée vous voyez un escalier menant vers un niveau inférieur. En bas des marches, une vaste grotte qui est en partie submergée par des eaux frémissantes. A travers la brume froide de l'atmosphère, vous apercevez une ravissante femme dont votre regard est irrésistiblement attiré. Elle est assise sur un rocher au milieu de l'eau, en train de chanter d'une voix mélancolique.

La femme en question est une sirène. Les PJs devront tenter un test de Sagesse à -20 par Round pour résister à son appel à moins qu'ils aient les oreilles bouchées. Si les PJs ne résistent pas, ils seront attirés vers l'eau et rencontreront le monstre du bassin l'Aliar qui attrapera les PJs avec ses tentacules pour les noyer. Si ils arrivent jusqu'à la sirène ils seront attaqués par cette dernière et cela en comptant comme une cible immobile.

Profil – Aliar alpha

Profil – sirènexus4

Le passage s'ouvre sur une vaste grotte. Elle est plus sombre mais aussi beaucoup moins humide. Devant vous se dresse une énorme idole qui mesure environ 6 mètres de haut. Ses yeux sont constitués de pierres précieuses, chacun aussi grosse que votre poing. Deux créatures, qui ressemblent à des oiseaux géant empaillés, se tiennent de chaque côté de l'idole. Derrière l'idole se trouve une porte.

Les PJs pourront escalader l'idole pour lui piquer les pierres précieuses mais l'œil droit est piégé et libérera du gaz qui endormira la victime pendant 1D10 minutes et la rendra somnolente pendant 30 minutes (Niveau de Fatigue de 2), et en plus de tout cela elle fera une chute de 6 mètres. Si les PJs s'attaquent à l'œil gauche, ils réveilleront les gardiens (les deux oiseaux).

Profil – Harpie alphax2

Derrière la porte se trouve un mur de pierre.

C'est en fait l'illusion d'un mur et les PJs pourront passer au travers.

Le piège lance 3 piques en acier (profilés comme un harpon -1D6 PV lorsqu'ils sont enlevés) suivi d'une corde très épaisse avec des dommages de 15+2D10 qui se plantera dans le mur d'en face. Le piège cause 1D3 PV/Round tant qu'il reste planté dans le PJ. Le premier pique touche automatiquement alors que les deux autres n'ont que 60 % de chance de faire mouche.

Vous entendez le murmure d'eau dans le lointain, et le tunnel arrive bientôt au bord d'un gouffre. Un pont en bois rudimentaire enjambe le vide et, de l'autre côté, le tunnel continue tout droit. Il y a une boîte en bois à l'entrée du pont, sur laquelle est inscrite quelque chose. Vous remarquez aussi une corde, accrochée à une planche du pont, qui descend au fond du gouffre.

L'inscription sur la boîte est la suivante : « Payez en or pour passer ». Ceci est un leurre juste pour que les PJs se défaussent d'un anneau d'or. Quant à la corde, elle sert juste à arriver très près du torrent. Le gouffre est rempli d'un torrent tumultueux qui roule des eaux noires. Une personne tombant dans le torrent mourra à moins qu'elle puisse marcher sur l'eau, respirer sous l'eau ou qu'elle soit de race Ondin.

Dans cette pièce spacieuse se trouve 3 minotaures en arme. Chacun possède une arme différente ; le premier une hache à deux mains, le deuxième un marteau à deux mains et le troisième une masse d'armes cloutées. Une porte se trouve derrière. Un minotaure prend la parole : « Vainc un d'entre nous et vous pourrez passer ».

La proposition est un duel incluant les PJs contre ces minotaures. Tous les minotaures possèdent une armure en cuir.

Profil minotaure alpha.

Vous découvrez avec surprise que le sol de cette salle est fait de pierres noires et blanches, alternées comme les cases d'un échiquier (un damier de 6 sur 6).

Les PJs devront tester les cases pour voir qu'elles sont les mauvaises et accessoirement les bonnes. Marcher sur une case noire rend +1D10 PV la première fois seulement et n'est pas piégée tandis que la blanche vous balance un éclair (5D8+40 dommages) à chaque fois qu'elle est piétinée.

Vous voyez aussi trois objets au fond posés sur le sol du damier et une issue dans le mur Est.

1 : Potion de soin qui rend 1D12+12+Ex4 PV

2 : Coffret contenant un anneau d'or

3 : Potion de vol qui dure 4 minutes

La section est peuplée de deux pièges l'un est un tir de carreaux d'arbalètes infligeant 12+2D10 dégâts et l'autre est une fosse de trois mètres de profondeur armée de piques. La chute cause et les piques infligent une attaque de force 29.

La porte s'ouvre sur une vaste pièce, éclairée à la bougie et encombrée de statues de chevaliers et de guerriers qui donnent l'impression d'êtres vivants. Soudain, un vieil homme aux cheveux blancs, vêtu de haillon, bondit de derrière une statue et se met à ricaner. Bien qu'il paraisse simple d'esprit, l'éclat qui anime son regard vous laisse penser qu'il n'est peut-être pas si sot qu'il en a l'air : « Ah ! Magnifique ! Une nouvelle pierre pour mon jardin ! s'exclame-t-il d'une voix aiguë. Je suis heureux que vous soyez venu rejoindre vos amis (test Int : Reconnaissance de 6 groupes différents pétrifiés). Mais je suis un homme équitable et je vais vous poser une question. Si votre réponse est exacte je vous laisserai partir librement ; si elle est fausse, en revanche, je vous changerai en pierre ».

A nouveau, il se met à glousser, enchanté, de toute évidence que vous soyez là. Le vieil homme désigne du doigt un de ses statues, et vous reconnaissiez immédiatement la silhouette d'un chevalier qui participait à l'épreuve. Le vieil sourit et dit : « Cette homme pèse 100 livres, plus la moitié de son poids, combien pèse-t-il ? Je vais vous aider en vous donnant trois choix, 100, 150 ou 200 livres ?

La réponse est 200, s'ils répondent faux, ils sentiront leur peau se raidir et se changeront en pierre. Pétrification pendant 1D8 heures, prise de retard sur l'épreuve et possibilité d'être volés par d'autres aventuriers...

Souriant toujours, le vieil homme vous regarde et dit « Félicitations, étrangers. Vous avez répondu correctement. Je vous souhaite de la chance pour la suite de l'Epreuve des Champions et je vais même vous aider en augmentant votre, votre capacité magique et même en dépétrifiant un de vos amis. Il rendra +10 PV et + 10 PPou.

Vous arrivez dans une salle vide avec un plancher.

Si les PJs s'avancent sur le plancher et qu'il pèse plus de 65 kg, il y a 60 % de chance qu'il craque.

Le plancher cède sous votre poids et votre jambe s'enfonce dans un trou profond. Avant que vous ayez pu la retirer, vous ressentez une vive douleur au pied, comme si d'invisibles dents s'y enfonçaient. Les petits cris aigus que vous entendez sont poussés par des rats affamés qui ont déchiré votre botte, heureux de trouver de la chair fraîche (3 Attaques de grignotage de dommage 4+1D4+1D10 ne prenant en compte que l'armure d'une jambe et un jet de maladie).

La salle est vide hormis une petite table où se trouve un parchemin. Une porte se trouve en face.

Sur le parchemin est inscrit les mots suivants : « Bravo, vous avez eu l'intelligence de lire ceci alors je vais vous donner une aide, lorsque vous trouverez une salle où l'eau sera abondante et une barque sera présente alors ne craignez rien et traversez le plus vite possible à cause du brouillard vert. Dans la salle suivante vous trouverez un escalier menant au niveau 2. Signé Sukumvit. »

La salle est vide et après quelques instants une voix venant de nulle part parle : « Bienvenue aventurier, est-ce que la chasse aux anneaux va bon train ? J'ai attendu dire que pour triompher de cet endroit il faut en avoir plus d'une dizaine mais je m'égare. Il faudra répondre juste à mon énigme et tu passeras au niveau 2 sinon vous serez tous frappés d'un éclair : « Je suis mieux que le paradis, Je suis pire que l'enfer, les riches en manquent, les pauvres en ont plein et si vous me mangez vous mourez. Qui suis-je?».

La réponse est rien.

Un escalier descend dans les entrailles du labyrinthe en A. Arrivé en C du Niveau 2.

La salle est grande et son sol est couvert de sable. Quelques cailloux s'y trouvent. Un couloir se trouve devant vos yeux.

Les PJs se rendront compte plutôt vite qu'il y a quelque chose qui bouge là-dessous et auront raison car en dessous se trouvent des vers des sables géants.

Profil — Vers des sables alpha

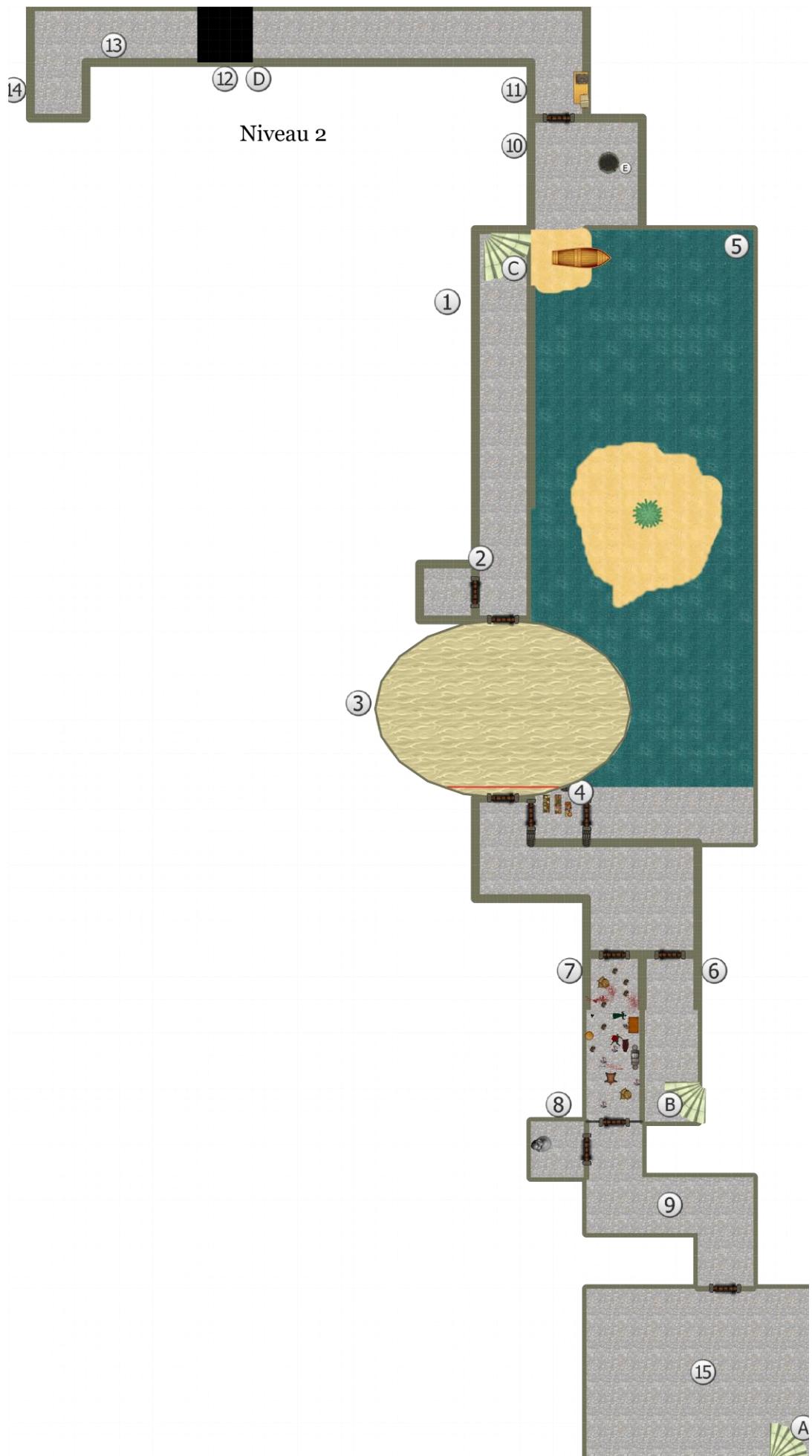
La salle est vide, un papier est sur le sol. Il y a une porte devant vous.

Sur le papier est inscrit les mots suivants : « Bravo vous êtes intelligents d'avoir ramassé ce papier alors je vais sous aider, à l'étage d'en dessous après avoir passé la salle du puit, ne sautez pas par-dessus la fosse. Signé : Sitkumvit ».

Dans l'angle du couloir vous tombez sur un cul de sac fermé par un autel où se trouve une table entourée de bougies noires en train de se consumer. Sur la table se trouve une cloche en verre sous laquelle une fée noire se débat pour sortir ainsi qu'un anneau.

Si les PJs libèrent la fée noire, ils subiront une malédiction. 4 points de malchance/groupe qui pourront s'appliquer selon le gré du MJ (cf règle des points de malchance voir compétence chance). L'anneau n'est pas doré mais argenté et est une copie.

A ce stade 18 des 38 groupes d'aventuriers ont été neutralisés : pièges, pétrifiés ou tués soit 20 restants.



Niveau 2

1

Devant vous s'étend un long couloir sombre.

Il y a un piège, le couloir fait 24 mètres de long et un pique sort du sol tous les 4 mètres soit à gauche ou soit à droite. Le pique inflige une attaque de force 18 et peut être évité avec test d'Agile à -10. L'ordre des piques est le suivant : gauche, Gauche, droite, gauche, droite, droite.

Escalier arrivée en A au niveau 1.

2

La porte est piégé, un poing géant de bras non humain sort d'elle et attaque celui voulant l'ouvrir avec une force de 60 (sort poing du démon).

Derrière la porte se trouve une petite salle qui monte en cheminée sur une hauteur d'environ 9 mètres. Du haut de celle-ci pend une corde.

En haut au bout de la corde se trouve un anneau d'or.

3

Vous arrivez dans une salle circulaire où le sol est couvert d'une fine couche de sable. Devant vous, se trouve une issue et des concurrents s'affrontent en duel. Une voix s'élève à votre passage : « Combattez et survivez pour atteindre le nombre de 3 anneaux d'or et ainsi passer la porte ».

L'arène est ouverte vers le couloir mais aucun groupe ne possédant pas un minimum de 3 anneaux d'or ne pourront passer, une barrière invisible leur barrera le chemin.

Génération 3 groupes d'aventuriers hostiles.

4

Vous arrivez dans une salle où vous sentez un délicieux fumet, un délicieux repas se trouve posé sur la table. Un message est inscrit sur la porte d'en face.

Le message est le suivant : « Mangez bien pour finir l'épreuve ». Le repas est succulent et rendra +1D8 PV.

5

La salle dans laquelle vous arrivez est remplie et une barque est juste devant vous. L'eau est verte clair et un petit brouillard de la même couleur stagne en surface. Une île se trouve au milieu de la pièce.

Le brouillard est toxique et hallucinogène. Si les PJ traversent sans perdre de temps tout se passera bien par contre si ils vont sur l'île, ils devront réussir un test d'Endurance par Round ou subir les effets du brouillard. Sur l'arbre pend un anneau d'or à une corde.

6

Ce que vous apercevez au fond du passage vous glace le sang. Un groupe de zombie aux orbites creuses et au teint verdâtre est en train d'avancer vers vous ! Leurs vêtements sont en loques et des lambeaux de chair en décomposition pendant de leurs visages mutilés.

Les zombies sont au nombre de 24. Derrière eux se trouve un escalier menant au niveau 3 mais pour passer il faudra passer au travers.

Profil – zombie alphax24

B escalier descendant au niveau 3 en C.

Vous tournez la poignée et, aussitôt, des grognements et des aboiements rauques retentissent de l'autre côté. Vous poussez la porte et vous pénètrez dans une petite pièce où un épouvantable chien noir à deux têtes tire de toutes ses forces sur une laisse fixée à un crochet dans le mur du fond. Ses yeux sont rouges et des flots de bave dégoulinent de ses deux gueules. La pièce est dans un désordre indescriptible. Le chien a renversé tous les meubles qui étaient à sa portée, puis il les a broyés avec rage. Vous remarquez cependant, sur une étagère juste au-dessus de l'horrible créature, une petite boîte en fer qui a échappé au carnage. **La boîte en fer** contient un petit foulard noir dans laquelle se trouve un anneau d'or.

Profil — Tenelith à 2 têtes : idem tenelith alpha

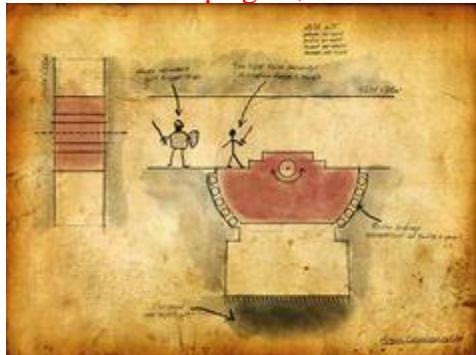
La pièce est vide, excepté une grande statue en bronze représentant une femme à six bras. Elle est érigée sur un socle en marbre et revêtue d'une robe de soie brodée. L'idole tient une lanterne en cuivre dans une main et des sabres à lame recourbée dans les autres. Par ailleurs, une fumée blanche s'échappe par quatre tuyaux en argent placés à chaque coin du socle.

La statue ne bougera et n'attaquera pas tant que personne ne touchera à la lanterne. La lanterne contient un anneau d'or.

Profil — Idole gardienne alpha

La section de couloir et vide et silencieuse.

Au niveau marquage 9, la salle est sur pivot et basculera et fera tomber les PJs sur une section en souterrain.



Ils feront une chute de 3 mètres et arriveront sur une section carré de 6 m². Dans cette section se trouvera un larva-draconem et une dionéa.

Profil — Larva-draconem immunisée à la dionéa alpha

Profil — Dionéa alpha

La salle est en son centre remplie par un puit, à côté de là se trouve un vieil homme. Une porte en bois se trouve face à vous. Le vieil homme vous adresse la parole : « Bonjour messires, vous êtes déjà bien partis. Je vais être juste et vous indiquer un autre chemin. Si vous plongez dans ce puit à remous, le courant vous emportera directement au niveau 3 par contre vous pourrez être gravement blessés.

Le chemin du puit est un boyau sous l'eau où un grand courant aspirera les PJs vers le bas celui qui y pénètre. Le PJ voulant passer par là subira 5D6+40 dommages réductibles avec l'armure et l'endurance. Arrivé niveau 3 en B.

Sur un rebord de pierre contre le mur du tunnel vous apercevez deux livres poussiéreux, un à la reliure en cuir noir et un autre à la reliure rouge.

Le rouge tombera en poussière hormis une page où sera indiqué le profil d'une créature nommée « Elémentaire noir, une créature qui rôde dans les endroits sombres » et qui donnera des informations dessus. Le livre noir aux pages découpée dissimule une fiole de couleur violette. Cette fiole est une potion de soin qui rend 2D12+Ex4 PV.

12

Vous arrivez bientôt au bord d'une large fosse. Elle est profonde et l'on n'en voit pas le fond.
La fosse est large de 3 mètres et profonde de 10 mètres. Si un PJ décide d'y descendre, il arrivera au niveau 3 en A.

13

Il y a un piège dans ce couloir. Il y a 20 % de chance qu'un PJ bute contre un caillou qui active un mécanisme faisant tomber un boulet de 250 kilos (test d'Agi à -20 pour l'éviter) et qui infligera 70+1D10 dommages.

14

**Rencontre avec un groupe
Génération aléatoire hostile**

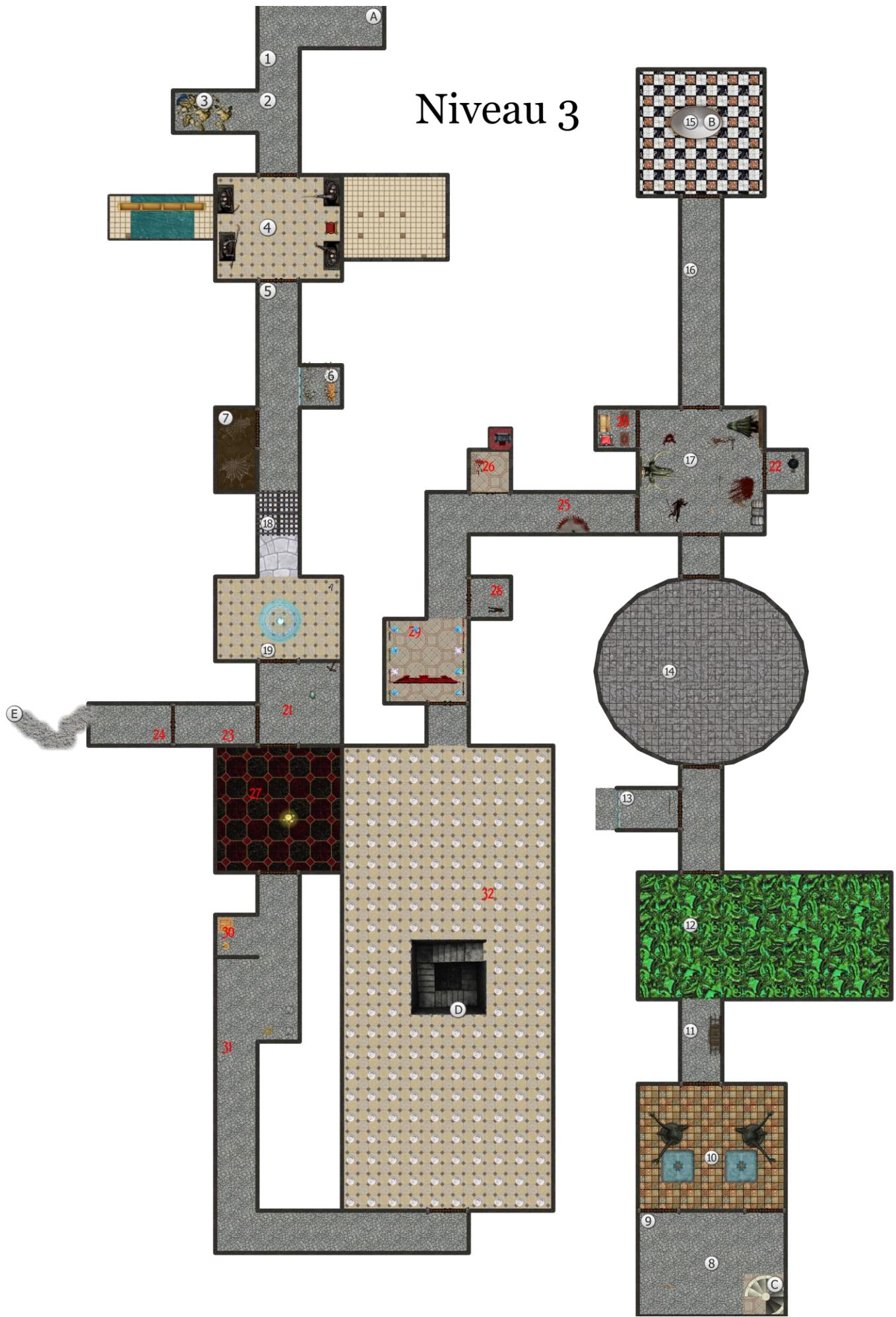
15

La salle est remplie de gaz vert. Le brouillard vert est opaque.

La salle est pleine d'un gaz à effet nocif. Les PJs devront effectuer un test d'Endurance avec un bonus de +20 et à chaque Round on enlève -10. Deux échecs entraîneront une paralysie momentanée de 1D20 minutes et l'exposition pendant plus de 5 minutes entraînera la mort. Il y a une petite fosse d'un mètre de profondeur en plein tracé vers la porte servant à faire perdre du temps.

A ce stade il ne reste que 14 des 38 groupes

Niveau 3



Niveau 3

A

Arrivée de D du niveau 2.

1

Vous vous retrouvez face à deux trolls des cavernes armes en mains (enfin gourdin !)

Profil - trolls des cavernes alpha

2

Le tunnel débouche sur une caverne humide. Le sol est rocailleux et le plafond, très haut, et hérissé de stalactites qui pendent telles de longues dents menaçantes. L'eau qui s'écoule goutte à goutte forme des flaques laiteuses. Le tunnel se prolonge au-delà d'une voûte en forme de bouche démoniaque et continue tout droit dans le noir.

3

La grotte est vide et pleine d'amas de pierre.

Il y a deux sacs sous les amas de pierre, l'un est vide mais contient un serpent et l'autre contient une petite bourse de 10 Po. Si les PJs font trop de bruits cela provoquera un éboulement, deux test d'Agi seront requis. S'il y a deux réussites, pas de mal apparent, si un échec perte de 2D8 PV et s'il y en a 2 pertes de 4D8 PV.

4

Le tunnel aboutit à une très haute porte en chêne.

Quand les PJ entreront :

Vous pénétrez dans une salle éclairée par des torches. Au centre, un nain est assis dans un grand fauteuil sculpté. Il vous prie d'entrer. La porte se referme derrière vous. « Aventuriers, je vous félicite, dit le nain d'une voix sourde. Vous avez été très habiles pour parvenir jusqu'ici : mais vous le savez déjà, seuls les meilleurs peuvent remporter l'épreuve des champions et il est de mon devoir d'éliminer les faibles. Vous aurez 3 épreuves : Agilité, Combat et Réflexion. Et ne tentez rien contre moi où vous ne saurez jamais comment sortir d'ici. »

Epreuve d'agilité : Le nain emmène les PJs dans une salle annexe, un rouleau tourne à l'horizontal et le PJ doit avancer dessus jusqu'à la plateforme. Tout cela est suspendu sur de l'eau pleine de piranhas (-16 PV par chute). Les PJs devront effectuer des tests d'Agi au nombre de 4 pour rejoindre la plateforme (bonus de +20 en allure prudente, normal en marche, et -20 en courant).

Epreuve de combat : Combat contre 1 golem de roche

Epreuve de réflexion : Le nain vous dicte son énigme : « Brun, bleu, vert, nous sommes deux frères. L'un ne voit pas l'autre, mais on peut nous voir en même temps. Quand nous ouvrons nos volets nous pouvons voir le monde ». Si les PJs accomplissent toutes les épreuves, ils recevront un anneau d'or.

5

Vous entendez un bourdonnement en provenance du passage Ouest.

6

Il y a un grand panneau de verre encastré dans la paroi gauche du tunnel. A travers la vitre, vous voyez une pièce, brillamment éclairée par des torches, qui regorge d'insectes géants de toutes les espèces imaginables. Abeilles, hennetons, guêpes, tiques, et même des mites mesurent plus de six centimètres de long. Au milieu de la pièce une couronne est posée sur une petite table. Elle est incrustée de pierres précieuses et, en son centre, est sertie d'un énorme diamant.

Les insectes ne sortiront pas de la pièce et auront peur du feu. Pénétrer dans la salle c'est s'exposer à 3 nuées d'insectes. La couronne est fausse, juste une réplique en fer blanc et en guise de diamant un morceau de verre.

Profil – Nuées de fourmis x 3

7

Vous arrivez dans une salle sombre, tendue d'un mur à l'autre d'épaisses toiles d'araignées.
Si les PJS essayent de s'y frayer un chemin, ils trouveront un coffre contenant une grosse perle.

8

La salle possède deux portes, une à gauche et une à droite.

9

Piège, si un PJ essaie d'ouvrir la porte de gauche il recevra un coup de poing mécanique (dommage 24+2D10).

10

La porte s'ouvre sur une autre pièce orientée vers le Nord. De part de d'autre du passage, se trouvent deux fontaines en forme de chérubins. L'eau jaillit de leur bouche et tombe en cascade dans de petites vasques posées à leurs pieds.

On a jeté un sort sur l'eau, elle est ensorcelée pour redonner de la vie (pour la gauche : +2D12+E PV, pour la droite -4D10 PV).

11

Vous trouvez des paires d'échasses en bambou posées contre le mur du tunnel. Elles sont retenues par des chaînes solides, ferrées avec des cadenas. Accrochée au cadenas, une étiquette sur laquelle se trouve écrit quelque chose.

Sur l'étiquette est inscrit les mots suivants : « Ces échassent coûtent un anneau d'or, pour ouvrir la serrure, introduisez un anneau d'or dans la fente ».

12

Un peu plus long, le sol du tunnel se couvre soudain d'une épaisse boue verte.

La boue verte est corrosive et dissoudra volontiers les PJs en leur faisant perdre -2D6 PV/Round (dégâts comme acide, terrain considéré comme très difficile, Déplacement/4).

13

Vous n'avez pas fait trois mètres en direction de l'ouest qui vous vous heurter à une barrière invisible qui vous rejette en arrière.

La barrière en question est un écran d'énergie qui inflige 5 PV par contact avec elle.

14

Dans cette salle sombre se trouve 10 amibes et une porte juste en face.

Profil – Amibes alpha x10

15

La salle est encombrée par une grosse cloche en bronze suspendue au plafond.

La cloche est une cloche enchantée pour intensifier le bruit donc plus la cloche sonne plus le bruit sera gros. Un PJ parlant sous la voûte aura les oreilles en compote et un PJ sonnant la cloche aura 2 Rounds pour faire cesser le bruit ou subir de lourdes conséquences sur son audition. Au MJ d'appliquer les malus éventuels vis-à-vis de ce nouvel handicap potentiel. Test de désorientation possible pour sortir vite de la pièce/réagir. Sous le corps de la cloche est gravé ceci : « chaque anneau d'or récupéré rendra la victoire plus facile, récupérer une pierre précieuse est souhaitable ».

Arrivant de E du Niveau 2.

16

Un groupe de 6 orques gris sont dans ce couloir.

Profil – Orque gris x6

Il y a un possesseur de pouvoir dans le groupe : Créer du brouillard. Sur un cadavre d'un orque un catalyseur à +40 PP.

17

Dans cette salle se trouve deux groupes qui sont en train de s'entretuer pour la possession du saphir aussi gros qu'un poing.

Génération aléatoire de deux groupes d'aventuriers

18

Sur le chemin se trouve une grille sous laquelle s'étend un vide.

Si les PJs soulèvent la grille, des gigantesques sangsues se précipiteront vers la chaleur des PJs

Profil - sangsues géantes x4

19

La salle est vide mais soudain vous voyez un faisceau de lumière bleue qui jaillit du plafond et éclaire le sol. Il scintille et chatoie, et, dans sa clarté dansent des visages rieurs.

Si un des PJs pénètre sous le faisceau de lumière bleue, il pourra remarquer le murmure de voix étouffée.

Les visages ne rient plus, ils expriment à présent le désespoir et la souffrance. Le visage triste d'une jeune fille flotte au-dessus de votre tête et elle se met à murmurer un poème : « En un lieu où l'eau viendra couler, garde-toi bien de reculer, retiens ton souffle et va au fond, l'épreuve dépend du plongeon ».

20

La pièce est meublée et une alcôve est dans le mur Ouest. Un siège en pierre se trouve au milieu de la pièce. Sur ce haut siège, est assis le squelette d'un guerrier en arme. Les doigts osseux de sa main droite sont serrés sur un parchemin.

Le parchemin contient ses mots : « Dans une salle où l'eau viendra monter, garde-toi bien de paniquer car le résultat dépend de toi ».

21

La salle est très propre et aucune goutte d'eau ne goutte du plafond. Une émeraude est posée par terre. A côté se trouve une arbalète.

La salle n'est pas piégée, l'arbalète ne tirera pas. L'émeraude est une pierre maudite, une pierre qui dès qu'elle est saisie ne peut être lâchée (ou du moins très difficile de s'en débarrasser) et fera perdre -10 en Dextérité et -10 en Tir quand le PJ se servira de cette main.

22

Vous soulevez le loquet et vous poussez la lourde porte de bois ; vous vous retrouvez alors dans une petite pièce faiblement éclairée. Vous distinguez des parois suintantes d'humidité, couvertes de moisissures. Au centre de la pièce se trouve un trou peu profond où se trouve une masse grouillante de vers blanchâtres dont certains mesurent jusqu'à cinquante centimètres de long. Les corps ondulants se pressent autour d'un poignard dont la pointe est solidement plantée dans le trou. Le manche est recouvert de cuir noir, incrusté d'opales, et la lame polie a été forgée dans un étrange métal noir aux reflets rougeâtres.

Le PJ retirant le poignard verra qu'au bout de cette superbe œuvre est attaché un anneau d'or.

23

Vous entendez à quelque distance un bruit étrange, comme si on broyait des morceaux de rocs. Le bruit s'amplifie et soudain, vous réalisez que le mur, à votre droite, est en train de s'effondrer. Vous voyez alors une sorte d'immense et affreux ver répugnant émerger du trou. Sa gueule béante dotée de puissantes mandibules, et tout en continuant à broyer la roche entre ses énormes mâchoires, il tourne la tête lentement de gauche à droite en humant l'air frais du tunnel. Apparemment, il est aveugle.

Profil — Vers des rocs : idem vers des marais alpha. Dans son estomac se trouve un catalyseur +40 PP.

Le sol de la galerie est boueux et de plus une odeur désagréable rode dans les parages. Vous entendez le même bruit que tout à l'heure mais là vous avez moins de chance car c'est 10 vers des rocs qui s'avancent vers vous.

Profil — Vers des rocs : idem vers des marais alpha

Si les PJs continuent plus loin dans la galerie :

Vous arrivez à un cul de sac, la seule issue est un boyau rempli d'immondices dans lequel vous devrez ramper.

Les PJs pourront distinguer, au bout d'un moment, une sorte de niches dans le boyau. S'ils y plongent les mains, ils y trouveront un anneau d'or ainsi qu'un rat qui mordra la main du malheureux. Ils s'apercevront aussi que le tunnel est incliné vers le bas et que ce dernier mènera au niveau 4 en C.

Le couloir est piégé, un fil quasi-invisible (test de Per à -20), est tendu sur le sol et si un PJ la tend, ils verront venir une scie circulaire en rotation à pleine vitesse sur eux, cette dernière infligera 70+1D10 dommages. Possibilité de l'esquiver -10 avec les conséquences qui iront avec...

La porte s'ouvre sur une pièce moyenne où vous découvrez le cadavre de l'un des concurrents qui a trouvé une fin sanglante. Il s'agit de Throm, un grand barbare réputé par ses exploits, un des favoris de l'épreuve. Son corps est empalé sur de longues pointes en fer fixées à un panneau qui est venu le frapper de plein fouet. Les détritus de toutes sortes dont est jonché le sol, dissimulaient sans doute un fil sur lequel il a dû marcher. Au fond de la pièce se trouve une alcôve qui abrite une coupe en argent posée sur une petite table en bois.

La coupe contient un liquide vermeil et pétillant, si un PJ la boit, la substance se révèlera être un poison, traiter le cas comme une ingestion de 3 doses de poison forts. Le fait de prendre la coupe actionnera un piège qui est une fléchette se plantant dans les pieds infligeant 16+1D10+1D8 dommages. (avec délivrance de 3 doses de poison léger) Un Catalyseur +20 PP est caché dans la salle.

Cette immense salle est illuminée d'une lumière rose provenant d'une orbe venant du centre. Elle flotte légèrement au-dessus du socle. Une porte vous permet de continuer votre chemin. L'orbe en question est un orbe vampirique de pouvoir, à chaque round elle drainera 10 points de pouvoir+10 PV à tous les personnages présents dans la pièce. L'orbe ne peut être tenu en main car elle brûle tout ce qui peut la toucher, causant la perte de 30 PV pour chaque contact.

Vous arrivez à une porte à deux battants située dans le mur gauche du tunnel. Un guerrier en armes étendu face contre terre sur le sol d'une pièce complètement vide, aux murs lisses et au plafond bas. L'homme est mort de toute évidence. Une pierre précieuse est posée près de son bras tendu.

La scène est une illusion est à peine les PJs auront touché la pierre qu'ils déclencheront, une descente de plafond qui durera 10 Rounds. Le plafond est en bois, mais il est très épais, il y a donc toujours une chance pour les PJs de survivre. **Sauvegarde de résistance du plafond : 30, Point de structure 350. La pierre est réelle mais maudite**, une pierre qui dès qu'elle est saisie ne peut être lâchée (ou du moins très difficile de s'en débarrasser) et fera perdre -10 en Dextérité et -10 en Tir quand le PJ se servira de cette main.

La pièce est grande mais très vide. Un rideau de velours violet foncé isolant la partie Nord. Des milliers de petits cristaux de givre étincellent sur les murs : On dirait de la glace si ce n'est qu'ils sont verts ou roses.

Les cristaux causent 5 PV de dégâts par brûlure car ils sont plus froids que la glace. Derrière le rideau se trouve une porte fermée à clé. Elle pourra être crocheted avec une difficulté de serrure de 40 %. Elle pourra ici être mise en pièce, elle a une résistance de 6 et peut encaisser 36 dommages.

La salle est vide hormis une caisse en bois suspendue au plafond fixée à un anneau. L'autre extrémité de la corde passe dans un autre anneau scellé au sol, jusqu'au billot où elle est maintenue par de gros rivets en fer. Une hache est enfoncee dans le billot.

La hache est maudite est dérapera au dernier moment pour attaquer le PJ avec son propre coup. L'arme d'un PJ pourra couper la corde et fera tomber la caisse qui explosera (dégâts d'une bombe explosive 4D12+45 dégâts dans les 5 mètres), et libérera un catalyseur (+60 PP), un anneau d'or roulera au sol (test de Perception pour le remarquer) et 2 scorpions géants (ils étaient aussi dans la caisse dégâts déduits) prêt à en découdre avec les aventuriers.

Profil – scorpions géants alpha x2

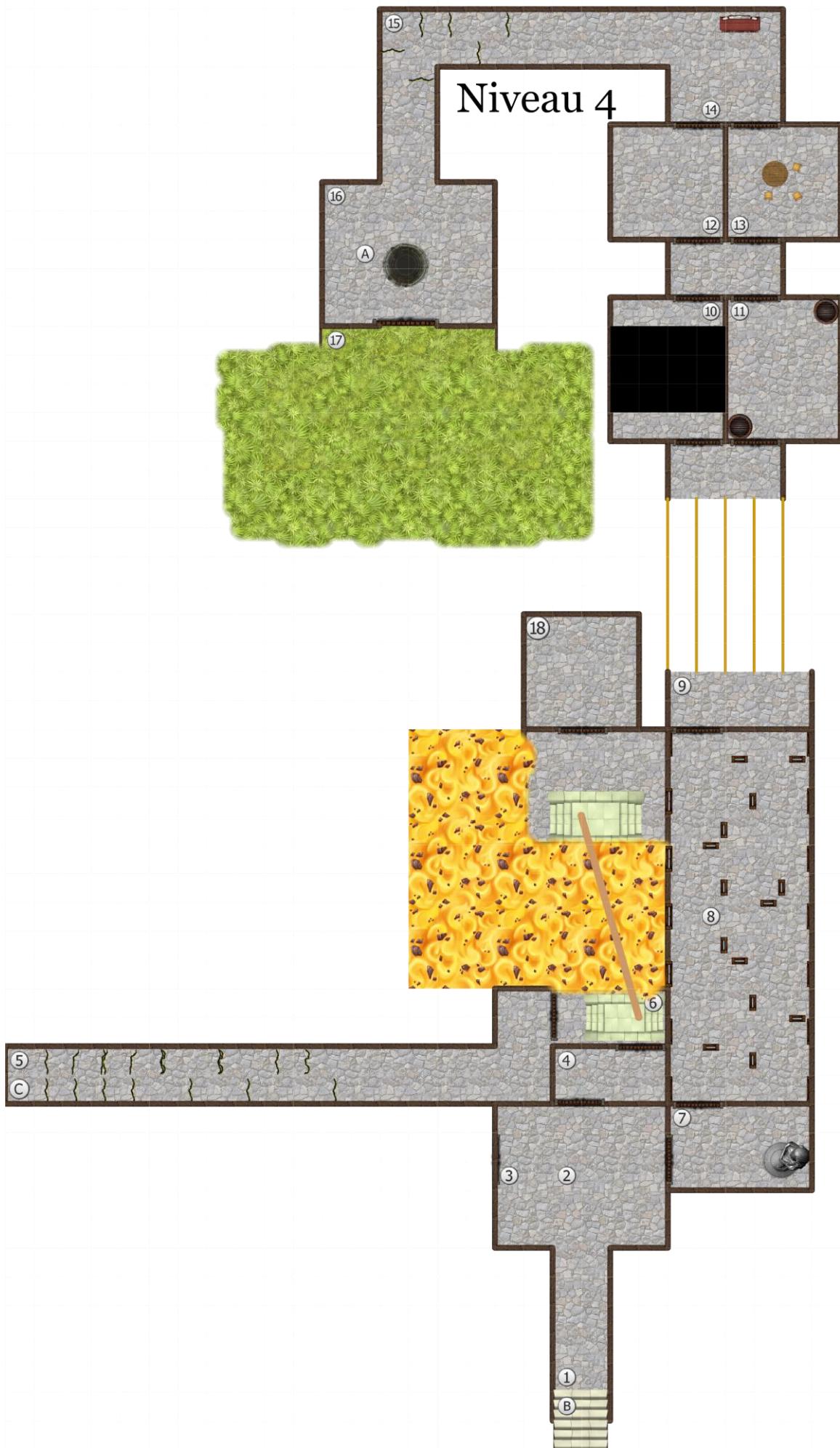
Devant vous s'étend une vaste salle complètement remplie de pilier. Les piliers sont tous espacés d'un mètre. Vous pouvez voir un escalier au centre de cette pièce.

Dès qu'un pilier est touché, il infligera -1D12 PV au PJ. Le PJ en question devra faire un test d'Agi à -10 où retoucher un nouveau pilier à cause de son élan et ainsi de suite. Les PJs devront faire quelques test d'Agi histoire de voir si ils ne touchent pas les autres piliers (un tous 4 mètres). Au centre de la pièce se trouve un escalier menant au niveau 4 en B.

Sur l'escalier est inscrit en lettres de sang, le nombre maudit d'anneaux est supérieur à 19.

A ce niveau il ne reste que 8 groupes sur les 38

Niveau 4



Niveau 4

1

Le couloir dans lequel vous arrivez n'est plus affecté par le goutte à goutte. **Arrivée de D du niveau 3.**

2

Vous arrivez dans la pièce, il y a trois portes, une à votre gauche, une autre à votre droite et une devant. Un homme sort d'un passage secret : « Bonjour messires, Je vais devoir vous posez une énigme si vous répondez juste je vous laisserais partir sinon je devrais m'appropriez de la moitié de vos ressources magiques à tous. Je suis aussi léger qu'une plume mais aucun homme ne peut pourtant me retenir. Qui suis-je ? ».

La réponse est le souffle ou l'air enfin tout ce qui est en rapport avec le thème.

3

Au-dessus de la porte gauche est inscrit le mot : « Piège ».

Le message dit vrai et derrière la porte se trouve un mur qui souffle un gaz en pleine figure de PJ qui sera géné par les effets du gaz. Ce dernier fausse les distances et donnent des difficultés pour se concentrer et tout cela durant 30 minutes symbolisé par une fatigue de niveau 2.

4

Vous apercevez derrière l'angle de la porte un petit homme âgé, à longue barbe, blotti derrière un grand panier d'osier. Une corde qui disparaît dans l'obscurité du plafond est attachée au panier. Le vieil homme semble très alarmé : « Étranger, s'écrit-t-il, laissez-moi en paix. Je ne vous veux aucun mal. Je ne suis là que pour vous aider, et en échange d'une petite rémunération, je vous hisserai volontiers à l'étage supérieur ; car vous pouvez me croire, c'est là-haut qu'il faut aller pour sortir du labyrinthe si vous ne sentez pas en arriver à bout ». **L'homme remontera les PJs pour 10 Po jusqu'au niveau 1 un passage secret les ramèneront à la salle 13. La corde est un peu vieillie et aura 10 % de chance de lâcher sur le trajet. L'homme s'il est menacé se transformera en chauves-souris et partira.**

5

Le long de ce couloir des racines qui peuvent se mouvoir ont envahis les murs, le sol et les plafonds.

2 pièges lançant des vorpales à pleine vitesse seront cachées parmi la végétation (dalle s'actionnant par le poids du PJ, test de Per à -20 pour repérer le piège, sinon vorpale infligeant 50+1D10 dommages).

Arrivée de E du niveau 3.

6

Vous pénétrez dans une pièce séparée en deux par un gouffre rempli de lave en travers duquel une corde est tendue. De l'autre côté, vous apercevez un magnifique casque orné d'ailes sur un piquet et une porte sur le mur de derrière.

Les PJs devront effectuer quelques jets de force pour la traversée sur la corde, s'ils tombent (Echec de 2 tests sur 3) ils seront morts à moins qu'un des PJs possède le pouvoir : « Protection contre le feu » qui l'immunisera à la lave du fond ou un autre pouvoir en rapport. Le casque est l'œuvre d'un habile forgeron, de plus il est magique et confère un bonus de +2 lors des bonds, et 5 points de protection à la tête magique. Une porte se trouve derrière, une inscription sera gravée : « Grand pouvoir=Grande difficulté, signé Sulkumvit en lettres de sang ».

7

La salle dans laquelle vous arrivez est absolument vide hormis une statuette au centre et une porte à gauche. La statuette est celle d'un Félix autour duquel est posé une amulette en argent, le tout repose sur un socle et d'un médaillon avec des rayures de tigres dessus. Une inscription est sur le socle.

L'inscription est la suivante : « L'amulette ne sera pas gratuite ». Pour prendre l'amulette, il faudra tenter de la prendre deux fois en subissant -3D6 PV à chaque fois à cause de petits éclairs. Elle confère un bonus de +20 en Agilité, -2 en cout du sort en PP (minimum de 1).

8

Vous entrez dans une salle étendue dans la longueur. Cette dernière est remplie de miroirs qui vous renvoient une image déformée de vous-même distordus, hideux et agressifs. Vous remarquez que peu à peu vos doubles sortent du miroir. Au fond, il y a une issue.

Les doubles sont les copies conformes des PJs sauf qu'ils seront déformés et qu'ils ne possèderont que 25% des points de vie des PJs concernés.

9

La salle dans laquelle vous arrivez est peuplée de 30 cordes placées à l'horizontale qui enjambent un gouffre sans fond. De l'autre côté se trouvent deux portes. Une inscription est gravée dans la pierre juste à côté de vous.

L'inscription est la suivante : « Une seule corde sera coupée à votre passage ». Demandez aux PJs de choisir une de corde de 1 à 30 en partant de la gauche et déterminez la corde coupée sur 1D30.

10

La salle est ressemblante à la précédente, il y a toujours un gouffre et des cordes mais celle-ci sont à la verticale. Sur le côté une inscription aussi.

L'inscription dit : « Méfiez-vous de la rouille et du faucheur ». Les cordes sont toutes situées à 1 mètre les uns des autres. Les cordes sont attachées à des anneaux en fer, il peut arriver qu'ils soient rouillés et alors la corde lâchera dans 5 % des cas. Le faucheur est une lame lancée en direction d'une corde aléatoirement tous les 2 Rounds. Il y a 4 rangées de cordes (à déterminer au D4) et 8 cordes dans la longueur (à déterminer au D8).

11

La salle est vide et la porte qui vous permettrait de continuer est bloquée par des lourdes barres de fer. La porte par laquelle vous êtes entrés ne possède pas des poignées dans l'autre sens. Vous voyez de l'eau couler des trous situés juste en haut de vous.

L'eau montera en 5 minutes, la salle sera immergée complètement pendant 3 minutes. Apnée de base 15 secondes/points d'Endurance sauf si compétence apnée (30 sec/E) puis au-delà toutes les 30 secondes les PJs devront tester leur endurance, avec à chaque test un malus de -5. Les PJs auront le droit à 2 échecs et après cela, ils perdront connaissance et se noieront (nécessité d'une assistance extérieure pour les sauver). Après les 4 minutes, l'eau redescendra et la porte d'en face s'ouvrira.

12

La salle est vide, une porte se trouve de l'autre côté. Vous remarquez aussi que le goutte à goutte à reprit. Un petit coffre en fer est attaché à une chaîne sur le bord gauche.

Le goutte à goutte n'est pas de l'eau mais de l'acide. Un PJ traversant la salle en courant en recevra 1D20 gouttes (x2 si marche), chaque goutte fera perdre 1 PV. Dans le coffre catalyseur à +20 PP est présent + 1 anneau d'or (détour + le temps d'inspecter le coffre +1D20 gouttes), plus nombres de gouttes à déterminer selon la stratégie pour ouvrir le coffre (entre 1D10-2D20).

13

La salle est couverte de cendres, une table se trouve en son centre où est posée une clef en bronze et un catalyseur. Une porte est derrière la table.

La porte qui permet de continuer est fermée et la clé se situe sur la table. Le fait de s'approcher de la table active par le poids un filet de fils barbelés situés sous les cendres qui immobilisera la PJ. Si un autre PJ essaie de défaire le lien trop brutalement, les fils se rétracteront et le mettront en pièce (Dégâts : 5D8+40). Catalyseur +40 PP.

14

Le chemin continue pour un couloir se situant au fond à gauche de la salle. Une table est posée au milieu sur laquelle se trouvent 10 fioles. Un parchemin enroulée et scellé est posé sur la table.

Le parchemin vous dicte ces mots : « Je suis généreux aujourd'hui et je vous offre de quoi vous soigner mais attention une potion vous enlèvera la vie, et une autre vous en enlèvera, les autres sont neutres. Signé : Sukumvit ». Numérotez les potions de 1 à 10 en commençant par la gauche, demandez lesquelles les PJs voudront prendre et lancez un D10. La potion qui rend la vie redonne +4D12+Ex5 PV et celle qui en enlève retire -7D6 PV.

15

Le long de ce couloir des racines qui peuvent se mouvoir ont envahis les murs, le sol et les plafonds.

Les racines distrairont les PJs cachant 1 piège lançant une vorpale à pleine vitesse cachée parmi la végétation (dalle s'actionnant par le poids du PJ, test de Per à -20 pour repérer le piège, sinon vorpale infligeant 50+1D10 dommages).

16

La salle est vide mais ce qui vous attire l'œil c'est que vous percevez la lumière du jour juste devant vous.

Un PJ cherchant attentivement dans la pièce (Per -20), trouvera un loquet qui pourra actionner le toboggan en pierre A qui les feront glisser jusqu'au niveau 5 en A.

17

Vous passez la porte et vous voyez la lumière du jour et le ciel bleu sauf qu'il n'y a personne pour vous accueillir... Tout d'un coup l'illusion s'estompe et vous êtes dans un cul de sac coincé avec deux scorpions géants et la porte par laquelle vous êtes venu est fermée par une lourde grille.

La grille se soulèvera une fois les deux troglodytes vaincus.

Profil – troglodytes x2

18

Au milieu de la salle sur le promontoire se trouve un objet flou.

L'objet se matérialisera en fonction du type de personnage qui le touchera.

Guerrier D100 : 01-10 Epée déstructurée, 01-30 Epée sanguinaire, 31-60 Chaîne d'argent sanguinaire, 61-100 Lance éthérée

Archer D100 : 01-40 Arc de sang, 41-80 Arc possédé, 81-100 Arc éthéré

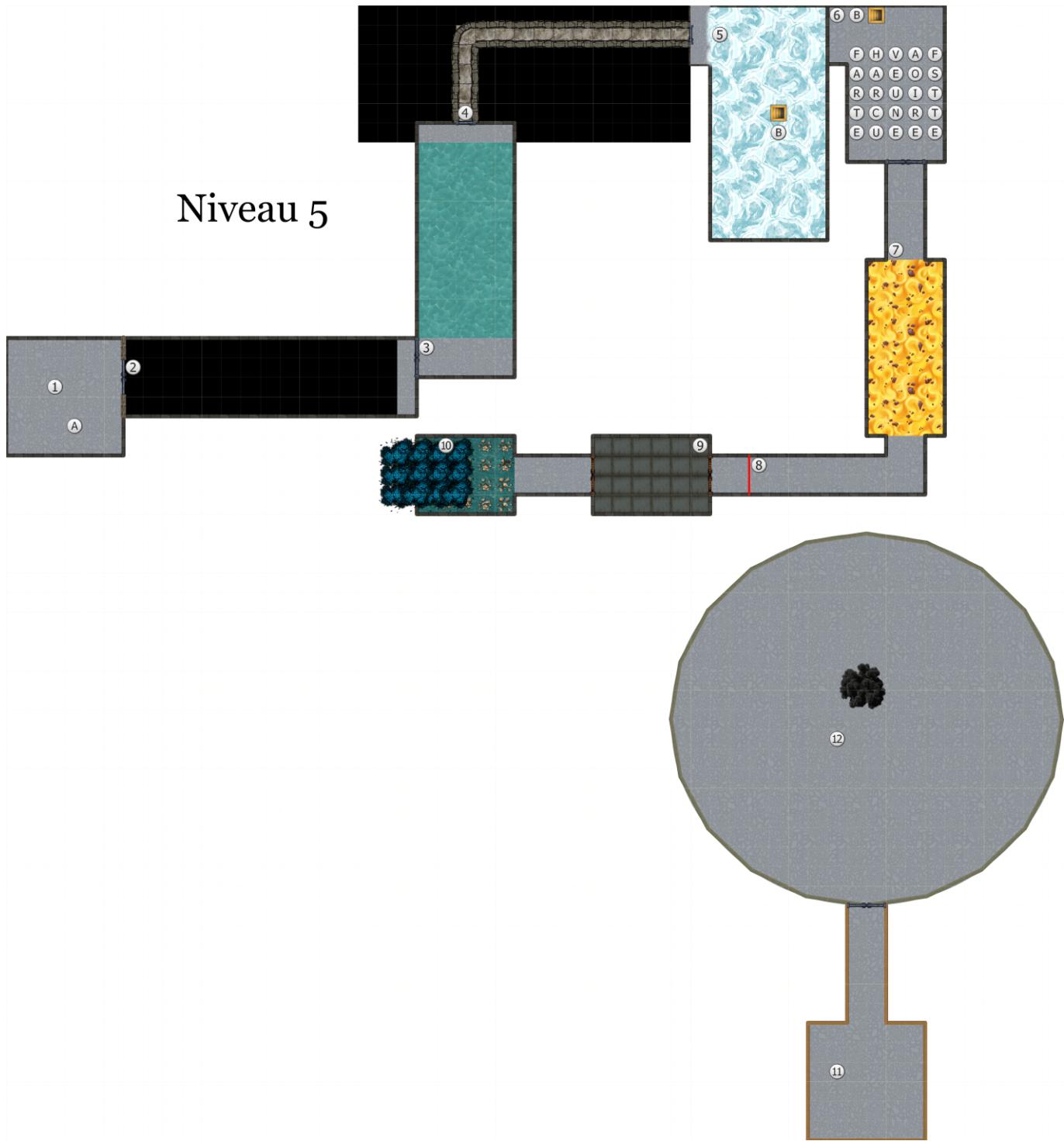
Ingénieur D100 : 01-50 Arbalète de feu, 51-100 arbalète de sang

Mage : 01-25 bâton fungus, 26-50 bâton des ombres, 51-75 bâton de magie sylvaine/astrale, 76-100 ceinture du sage (catalyseur 100 PP)

Si l'objet est pris, la pièce deviendra une salle du niveau 3 et la pièce par laquelle les PJs sont entrés dans la pièce donnera sur la salle 21 du niveau 3.

A ce stade, il ne reste que 4 groupes.

Niveau 5



Niveau 5

1

Vous atterrissez dans une salle sombre, une lourde porte vous fait face et devant vous se trouve 5 potions avec chacune une couleur différente ; elles sont bleue, rouge, verte, jaune, et violette

La potion bleue permet de voler pendant 10 minutes.

La potion rouge rend +3D12+Ex4 PV.

La potion verte vous permet de vous mouvoir plus rapidement +20 en Agi pendant 10 minutes...

La potion jaune vous rend invisible pendant 10 minutes.

La potion violette vous reprend -4D12 PV.

Une fois les PJs arrivés au centre, ils entendront une voix : « Prononcez votre jugement », ils pourront remarquer deux panneaux, l'une à gauche et l'autre à droite traverser (Gloire à Sukumvit et Sukumvit est un scélérat). S'ils répondent que Sukumvit est un scélérat ils verront un anneau d'or tomber. Une voix prendra alors la parole, vous êtes courageux et j'aime ça alors je vous donne un conseil : il faut au moins 20 anneaux pour passer l'épreuve finale. Derrière la porte, il y a un mur.

2

La salle dans laquelle vous arrivez est remplie d'une obscurité.

L'obscurité est magique et la lumière de n'importe quel sort ne peut en venir à bout. Si les PJs traversent ils entendront des bruits mais ce ne seront pas les leurs. Il y a là-dedans 1 élémentaire noir. Combattre dans le noir total donne un malus de -30 à tout le groupe et -20 si les PJs ont une perception entre [50-69] et -10 si elle est supérieur ou égale à 70. La porte de sortie ne pourra être ouverte que si la créature est vaincue.

Profil – Elémentaire noir

3

La salle est coupé en deux par un grand bassin.

Le bassin fait 8 mètres de profondeur et abrite des murènes et des arcals affamés.

Profil – Arcal

Profil – Murène

Sur un test de Per à -20 ils pourront percevoir un reflet brillant dans l'eau à une distance des 3 premiers mètres du bord. **C'est un anneau d'or !**

4

Un fin pont en pierre relie cette portion de donjon avec une porte au loin. Un énorme vide de noir d'encre vous entoure.

Une dizaine de harpies seront là pour tenter de déséquilibrer les PJs en les chargeant.

A chaque charge réussie par les harpies, un test de d'Agi à +10 est nécessaire pour ne pas tomber.

Une chute entraînera des dégâts de chute de 15 mètres sur un sol dur dans une section qui abritera un troll des cavernes.

5

Dans cette salle règne un climat polaire et les murs et le sol sont couverts de glace et de givre.

Une fois que les PJs ont pénétré dans cette salle un mur de glace s'érigera par l'entrée.

Une température de -30 °C y règnera avec un vent humide qui lacérera le visage des PJs.

Une trappe qui permet l'accès à la salle 6 en B est présente sous une couche de glace de 2 mètres.

Les PJs devront faire preuve d'intelligence pour y accéder en un temps record sinon ils mourront gelés.

N'oubliez pas de tenir compte que les PJs pourront encore être humide de la baignade de la salle 3 ce qui pourra encore aggraver leur chance de survie.

6

Dans cette salle se trouve un grand damier avec des lettres dessus. De l'autre côté se trouve la porte de sortie.

Les PJs devront se déplacer de haut vers le bas et leur pas devront écrire un mot (différent pour chaque), si la règle n'est pas respecté ils recevront un sort d'éclair par lettres non respectées.

Les mots possibles sont : Vertu, Haine, Astre, Force et Faute

En arrivant devant cette salle, vous tombez nez à nez avec un petit lac de lave. Le liquide orangé barbotte et se mût en un lent mouvement de convection.

Les PJs devront trouver un moyen de passer, à eux d'être inventifs....

Vous marchez le long du couloir quand vous apercevez une ligne rouge au sol. Il y a aussi une pancarte sur le mur de droite.

La pancarte dit : « Interdiction d'emporter vos armes au-delà de cette limite ». Bien sûr ce n'est qu'un leurre.

A peine arrivé dans cette salle, les PJs seront attirés vers le plafond par un titanique champ magnétique. Sur le plafond d'étranges pointes métalliques affûtées telle des dents de la bouche d'un énorme monstre vous épient.

2 cas de figure :

Pas de métal sur les PJs = RAS

Si métal = attraction vers le plafond, les dommages seront décédés en fonction du poids de métal

- <1 kg : 3D8+6 dégâts
- 1-5 kg : 5D8+18 dégâts
- 5-10 kg : 6D8+30 dégâts
- >10 kg : 6D8+45 dégâts

Vous arrivez sur un rebord qui vous donne une superbe vue sur une cascade de plus de 20 mètres. Au fond, il se trouve des cailloux et un cadavre.

La cascade est une illusion, les PJs qui sauteront se rendront compte que tout ce paysage disparaît et ils se retrouveront dans une salle (Salle11). L'illusion ne se dissipera que si les PJs sautent ou dissipent volontairement l'illusion. Descendre en rappel ne leur servira pas.

Devant vous se dresse un petit homme au long nez. Il est vêtu d'une courte tunique verte et semble tout à fait inoffensif. Il tient dans sa main une boule en verre, où scintille une lumière verte. Il vous adresse la parole : « Bonjour dit-il gaiement. Je suis Izbut le gnome, le maître de l'épreuve chargé de vous faire subir l'examen final. Inutile de préciser que mes pouvoirs magiques sont immenses, aussi n'essayez pas de m'attaquer.

Vous avez dû apprendre au cours de votre quête que les anneaux jouent un rôle essentiel dans l'Épreuve des champions. Combien en avez-vous récupéré ? »

Si les PJs ont tout ce qui est demandé c'est-à-dire 25 + une pierre précieuse

Vous entendez le déclin de la serrure et le lourd battant de la porte s'ouvre lentement. Le gnome fera signe aux PJs de le suivre et la fera traverser le couloir **permettant d'arriver vers la salle 12**.

« Cette porte métallique face à vous est le dernier obstacle avant la victoire ; mais il n'existe qu'une seule façon de l'ouvrir. Il faut mettre dans tous ses emplacements vos anneaux d'or et dans ce gros emplacement au moins une pierre précieuse. Chacun de ses ingrédients émet une énergie qui lui est propre et qui déclenchera le mécanisme d'ouverture. Je vous offre ceci ».

Izbut remettre une potion de soins majeurs (+4D12+Ex5) et une potion de pouvoir (+40 PP) par membre d'équipe survivant.

Une fois la porte ouverte, il leur souhaitera : « bon courage, c'est la dernière épreuve ».

Rendez-vous au 12.

Si les PJs n'ont pas tout ce qui est demandé c'est-à-dire < 25

Rendez-vous au 12 +30 PV à Vilnius par anneau manquant.

Si les PJs ont tout ce qui est demandé ont >=28 anneaux

Il ouvrira une salle spéciale avec un génie permettant de donner une arme puissante à celui qui le souhaite. Ils se feront offrir un objet magique très puissant.

Guerrier : Epée sanguinaire éthérée (Dex+10, dégâts +1D12+4, Parade-6), Capacité : Elle draine 1D6PV (si elle blesse la cible).

Tireur : Arc/Arbalète éthérée : Portée 80 m, +20 Tir, +10 Init, 1D20+2 dégâts, Capacité : Ignore les armures classiques et magiques.

Mage : Bâton de la pure création : Sag +10, Init +10, dégâts +1D12, capacité : Ce bâton amplifie les effets de la magie. Les dégâts infligés par les sorts offensifs font 1D20 dégâts en plus. Cout des sorts réduits de 1D4. Il draine 1D10PP/Round (s'il blesse la cible).

Les sorts de création permettent de faire apparaître 1D6 créatures mineures ou 1D2 créatures majeures en plus. Les sorts de défenses procurent 1D8 armures en plus.

12

La salle est envahie par un brouillard. Celui-ci arrive à se mouvoir et commence à se dissiper pour laisser place à un énorme colisée avec des gradins et des spectateurs vous acclamant. La dissolution du brouillard laisse également place à un homme d'un peau couleur blafarde.

C'est Vilnius un seigneur vampire millénaire, attrapé par les derniers vainqueurs du labyrinthe. Peu à peu avec l'enfermement et la torture son esprit et son corps ont été brisés. Il n'est plus que haine et malveillance. On lui a promis qu'après une victoire contre d'éventuels vainqueurs il pourrait avoir une liberté conditionnelle et être repu.

Profil – Vilnius Classe Duelliste et Assassin niveau 10.

Profil (D300) :

Dex	Tir	F	E	Agi	A
280	280	34	34	280	4
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
280	280	270	120	170	170

Initiative : 165(195 rapière)

Points de Vie : 621 (base)

Points de sang : 80

Réduction dégâts : -8 (base) (Armure cloutée vampire -8)

Si parade : -100 / +15 Dex, +5 Agi

Arme : Rapière sanglante (1D12+3 et 1D12 PV volés si elle blesse)



34+1D10+1D12+3 (base) / 120

Compétences : Connaissance des points vitaux (Dégâtsx3), Esquive, Frappe du fourbe (frappe dos=Cible immobile), Déplacement silencieux niv3, camouflage, lames assassines, Expérience martiale (1fois/J), Duplication des ombres (1fois/J, Double 1/3 de ses PV), déplacement instantané des ombres (3fois/j),

Technique de la parade, de la feinte, Désarmement, Acrobatie de combat, Réflexe de combat, Art de la parade, Botte secrète, duel spatial

Règles spéciales :

Photophobie, le vampire ne supporte pas la lumière du soleil, s'il est en contact avec cette dernière il subira -20PV/round.

Buveur de sang, le secret de son immortalité et de sa jeunesse éternelle réside dans le sang qu'il boit de ses victimes. Il récupère également 1D10 Pv et Pouv/50cl de sang.

Absence de reflet, le vampire ne se reflète pas dans les miroirs.

Politesse extrême, il ne peut franchir volontairement un seuil sans y être invité

Quasi-immortalité, la seule façon de tuer un vampire et de lui planter un pieu dans le cœur, le décapiter ou de brûler son corps.

Peur du divin, le vampire pourra être tenu éloigné à 5m d'une victime portant un crucifix et sera blessé
Odorat fin, l'odeur de l'ail l'indispose à très haut point.

Transformation animale, le vampire à la faculté pour 2 Pouvoirs de se transformer en animal (loup, chauve-souris) ou en brume. Contrairement à l'homme atteint de lycanthropie, qui doit ôter ses vêtements avant de prendre la forme du loup-garou, le vampire les conserve au cours de sa transformation.

Contrôle Mental, (2 pouvoirs 15m) sur les animal/morts-vivants le contrôle ne nécessite pas de jet, pour une personne le contrôle réussi si la réussite entre le Jet de Sag du vampire est supérieure à celle du Jet de Sag de résistance de la cible (1 personne contrôlée à la fois).

Etre nocturne, pendant le jour, le vampire doit se reposer dans un cercueil remplie de sa terre natale. Dans cet état il est identique à un cadavre ordinaire.

Peur, la vue d'un vampire cause la Peur.

Hématomancien, Magie du sang niveau 5 (tous les sorts).

Niveau 1 : Conservation cadavre, Détection de la magie, Extraction énergie sanguine, Soin de sang
(2/3PS,C,I,+1D6+12+E), **Hématémèse, Lettre à un ami, priapisme, Sacrifice mineur, mémoire du sang, Protection malédictions, Soin du sang** (2/5PS, 1D6+12+Ex3), **Tourbe écarlate** (2/3PS,48m,2D6+4R,-75% allure, test sag ou englouti nbr R=E), **Zone protection contre ténèbres** (2/2PS)

Niveau 2 : Choc osseux (2/3PS,10m,I,test de sag fracture de jambe), **Id° malédictions, Peur subite**

(3/1PS,50m,2D12R, test de Sag ou fuir), **Persécution du sang,**

Renforcement calcique (4/4PS,P,4D4min,+8PA,+1D6+Ex2PV)

Tentacules rouges (4/3PS,12m,2D4R,3D6+20 dommage/rounds)

Traversée sanglante (2/3PS,50m,2D12R,traverse matière)

Niveau 3 : Affaiblissement (3/3PS,40m,I, -2FouE, test de sag ou niveau 1 fatigue), **Bannissement d'une infection, Dissipation aura, Génomorphose** (4/4PS,P,1semaine, changement aspect), **Infection** (3/8PS,Vue,I), **Invulnérabilité** projectiles (4/10PS,P ou cible 20m,2D6min), **Mi-Lien de sang** (6/20PS,Vue,24h, -2PV=-1PV soricer et -1 PV cible), **Liquéfaction** (5/5PS,P,4H, Agi 45), **Mur de sang** (3/5PS,24m,24h,210PV et +10PV/R),

Régénération de sang (4/5PS,C,I,1D12+24+Ex3 PV), **Sang noir** (idem contrôle mental 4/4PS,10m,2min), **Tapis volant** (8,4min,<200kgi,40km/h), **Sacrifice majeur** (8/8PS,P,12h,+10/+2/+30PV test de sag pour réussite rituel)

Niveau 4 : Bruine sanguine (14/2PS, zone 8 m autour lanceur, 2D6R, CC nuage -5 pV/R, Tous les 10 PV perdus=1PS), **Créature de sang** (20/10PS, 10m,1j, profil élémentaire alpha cf), **Croute sang** (6/3PS, 50m,2D6 R, cf test de F ou -30 PV/Rounds) **Interdiction charnelle** (4/4PS, 20m,1h, idem entrave), **Immobilisation** (10/4PS,48m,1D2R,= immobile)

Lien de sang (15/40PS,A vue, 1 semaine, lien PV), **Poupée voudoue** (5/9PS,20m,I, -4D6+60PV idem vague psychique)

Niveau 5 : Hémorragie (8/10PS, 40m,2D4R, double PV perdus), sacrifice ultime (20/60 PS, cf), **Sacrifice ultime** (20/20PS,P, prochain levé de soleil, cf), **vitae**

Technique de combat : Vilnius n'hésitera pas à parler et à se moquer des PJs durant le combat, les humiliant et montrant sa supériorité de vampire. Au début, il ne combattra pas « réellement », préférant jouer avec les PJs avec des offensives type contrôle mental afin de décourager et jouer avec les PJs.

Il sera accompagné dans l'arène (si vous sentez le groupe des PJs plutôt solide ou nombreux) d'une armée de Skelt x10 (Objet magique très puissant adapté au PJ, épée à définir...).

Si les ennemis sont vaincus

Vous arrivez dans un couloir qui remonte vers la lumière du soleil qui vous oblige à fermer vos paupières. Vous regardez et vous voyez une foule nombreuse qui est rassemblée à la sortie du labyrinthe. Lorsqu'il vous voit sortir, le public n'en croit pas ses yeux et, après un court moment de stupeur, tout le monde applaudit frénétiquement en poussant des cris de joie. On envoie aussitôt un messager prévenir le duc Sukumvit, qui ne s'attend certainement pas à ce que quelqu'un sorte vivant de son mortel labyrinthe. Des hommes accourent vers vous et, après vous avoir juché sur leurs épaules, ils vous emmènent vers la grande place où doit avoir la cérémonie en l'honneur des vainqueurs. Ils vous déposent sur une estrade et enfin le duc Sukumvit apparaît pour vous remettre vos 30 000 pièces d'or qui se trouvent dans un coffre. Et il vous adresse ses mots : « Bravo, vous êtes des aventuriers aguerris qui ont le niveau pour aller dans les territoires hostiles. Si vous voulez faire partie de mon armée en tant que général j'en serais honoré ».

L'aventure mérite au moins 800 points d'expérience dont 150 points dédiés au rôle play et au respect de l'alignement du personnage.