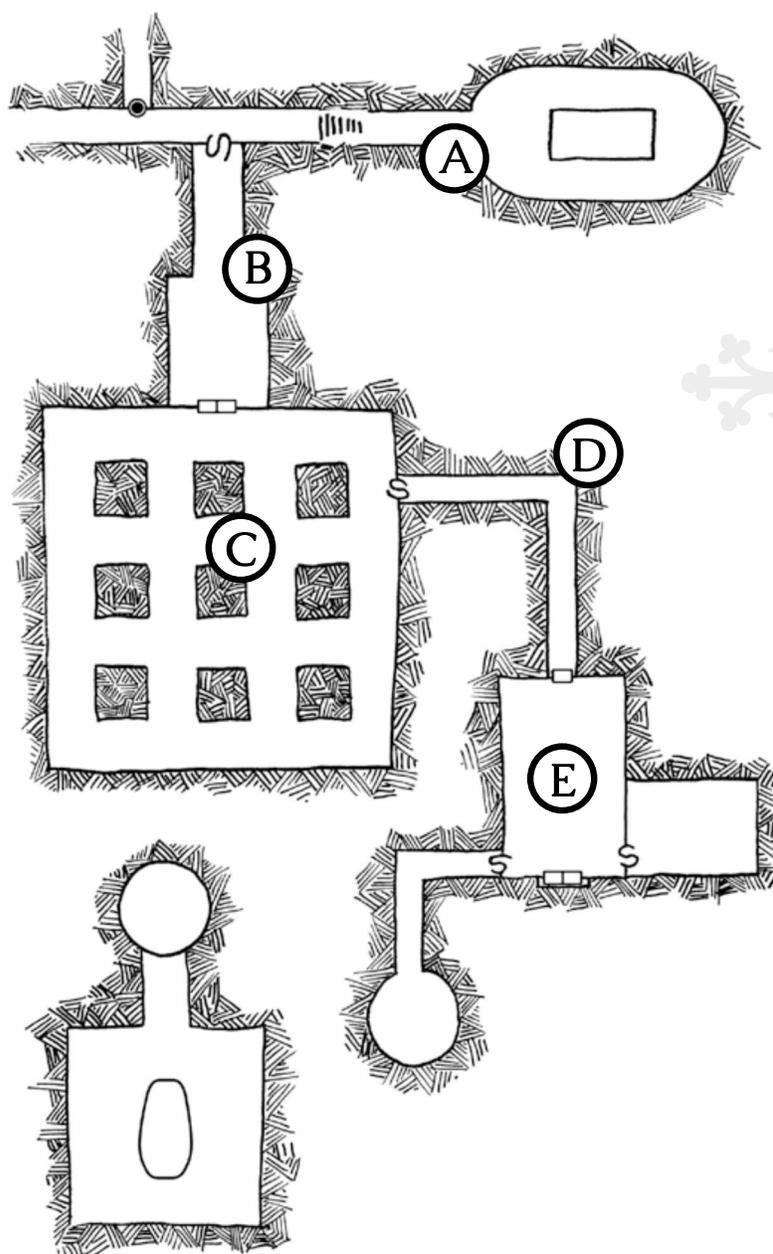
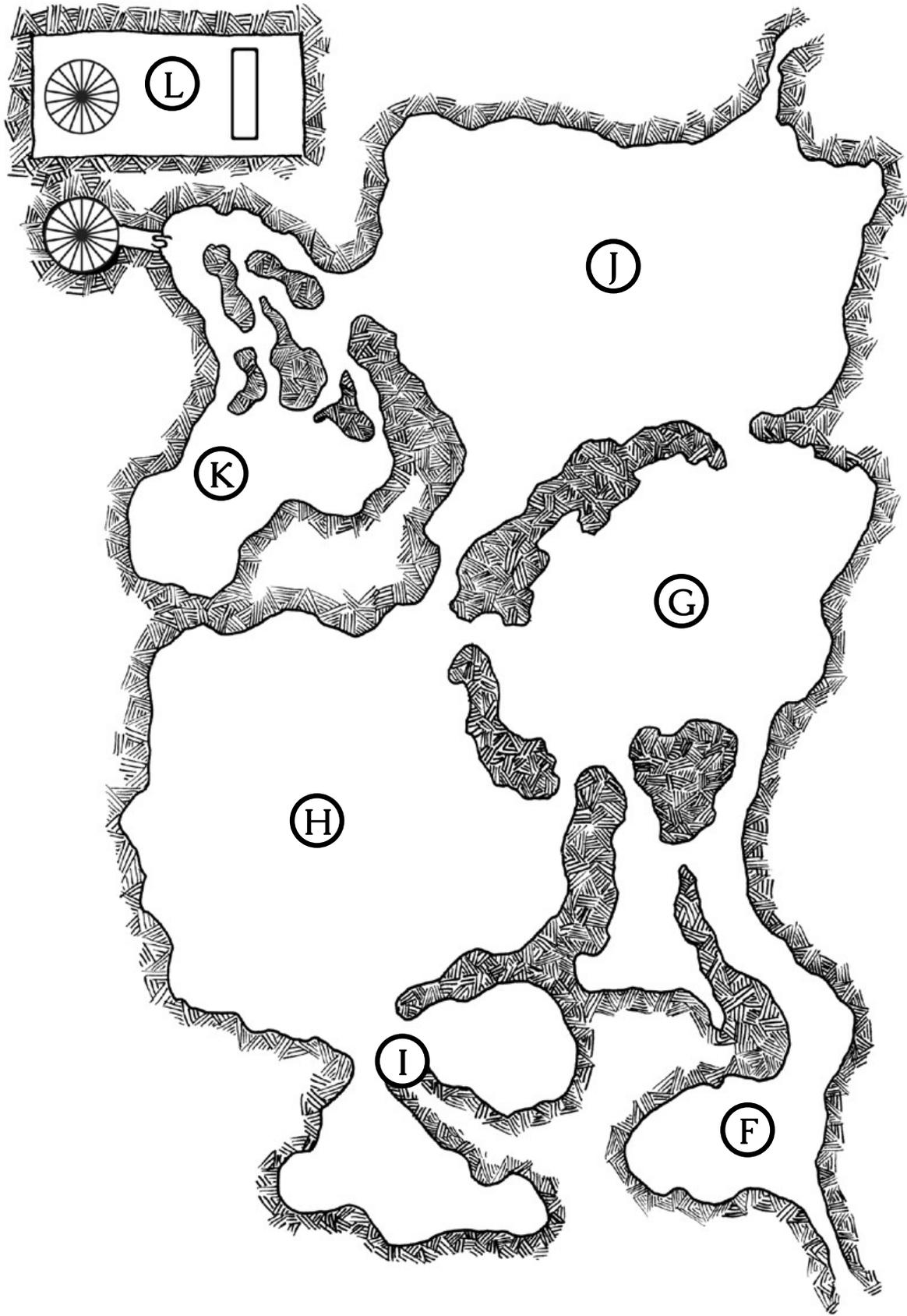


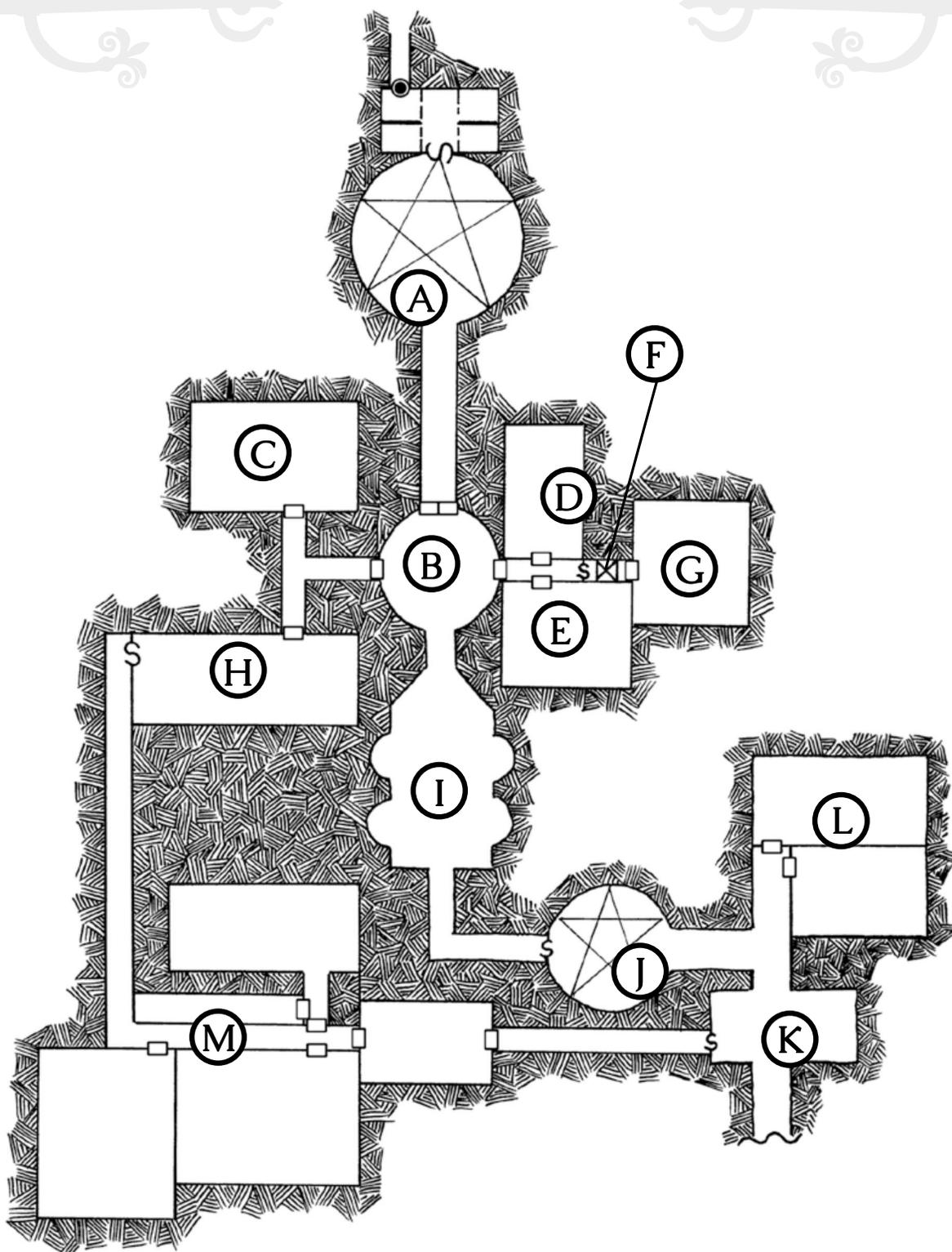
Malheureusement, Gog et Magog sont morts : une des pièces de l'aire, fragilisée par un piège mécanique lourd et complexe s'est effondrée dans une pièce de l'aire située en dessous. Aux joueurs de décider si leurs hôtes d'accueil s'en tiennent strictement à leurs ordres ou s'ils vont à la poursuite des clients de l'aire inférieure. Il peut être bon de leur rappeler par la voix du contremaître que le zèle dans l'intérêt de Donjon & Cie est toujours récompensé.

**Clients** : les clients sont au nombre de trois, et ce sont des elfes :

- ③ **Alenariel, prêtre dévôt.** DV 3, PV 11, ARM  $\Delta 4$ , ATT bâton  $d6$ , sorts : guérison  $3d6$ , lumière aveuglante, focus magique  $\Delta 8$
- ③ **Essariel, bretteuse sanguine.** : DV 2, PV 15, ARM  $\Delta 8$ , ATT épée  $d10$
- ③ **Ossoniel, archer prudent.** DV 2, PV 9, ARM  $\Delta 6$ , ATT arc long  $2xd8$







aussi insupportable que possible. Il insiste pour se rendre dans la salle du trésor (il a une carte de la Mercatique qui l'indique).

**G. Trésor du démoniste.** Le trésor est une petite pièce tapissée d'étagères sur lesquelles s'entassent objets étranges (crânes démoniaques en obsidienne, dagues tordues, sacs de pièces) et livres ouvragés. Un grand lutrin soutient un énorme livre à la couverture clairement en peau humaine et aux lettres ouvragées en langue démoniaque. Le livre est maudit et apportera dépression, malchance et malheur à celui qui essaiera de le lire.

**H. Laboratoire.** Le laboratoire, en plus de tout un attirail plus ou moins endommagé par le cube gélatineux, présente sur l'établi quelques fioles : soins (d6), acide (d12 dommages si lancé sur une cible), hâte (avantage sur toutes les actions physiques pendant d8 tours) et poison (jet de CON. Si réussi, Δ4 dommages par minute, si raté Δ6). Un alambic cache un mécanisme qui ouvre la porte secrète.

**I. Salle des statues.** Quatre statues animées se mettent en mouvement pour encercler et frapper à mort tout être intelligent qui passe devant eux. Si on prononce le mot ZEMROD, elles retournent à leur place.

**Statues animées.** DV 3, PV 18, ARM Δ10, ATT d6

**J. Pentacle mineur.** Cette salle ronde est complètement effondrée. On y sent le soufre ainsi qu'une odeur âcre (l'acide du démon). On peut distinguer au milieu de l'éboulis des membres brisés d'humains, assez frais, et de nombreuses pierres à moitié fondues. C'est Grazzalt (voir J) qui a surdosé son intervention un peu plus tôt et a

non seulement tué presque tous les aventuriers (sauf Reginald, voir H) mais détruit la pièce. Impraticable, il faut passer par ailleurs. Le passage secret est partiellement ouvert suite aux éboulements.

**K. Salle d'entrée.** Le portail enchanté fonctionne exactement comme une porte et mène à l'Extérieur, sauf qu'on ne voit pas ce qu'il y a de l'autre côté, juste des couleurs changeantes et hypnotiques, comme des peintures de couleurs qui se mélangent lentement. Le passage secret vers l'ouest s'ouvre en appuyant sur plusieurs briques du mur est en même temps (depuis l'autre côté, il y a un levier apparent).

**L. Fausse chambre et faux bureau.** Rien de particulier sinon quelques pièces d'or (Δ12) dans le tiroir de la commode de la chambre. Ces lieux sont visiblement inhabités.

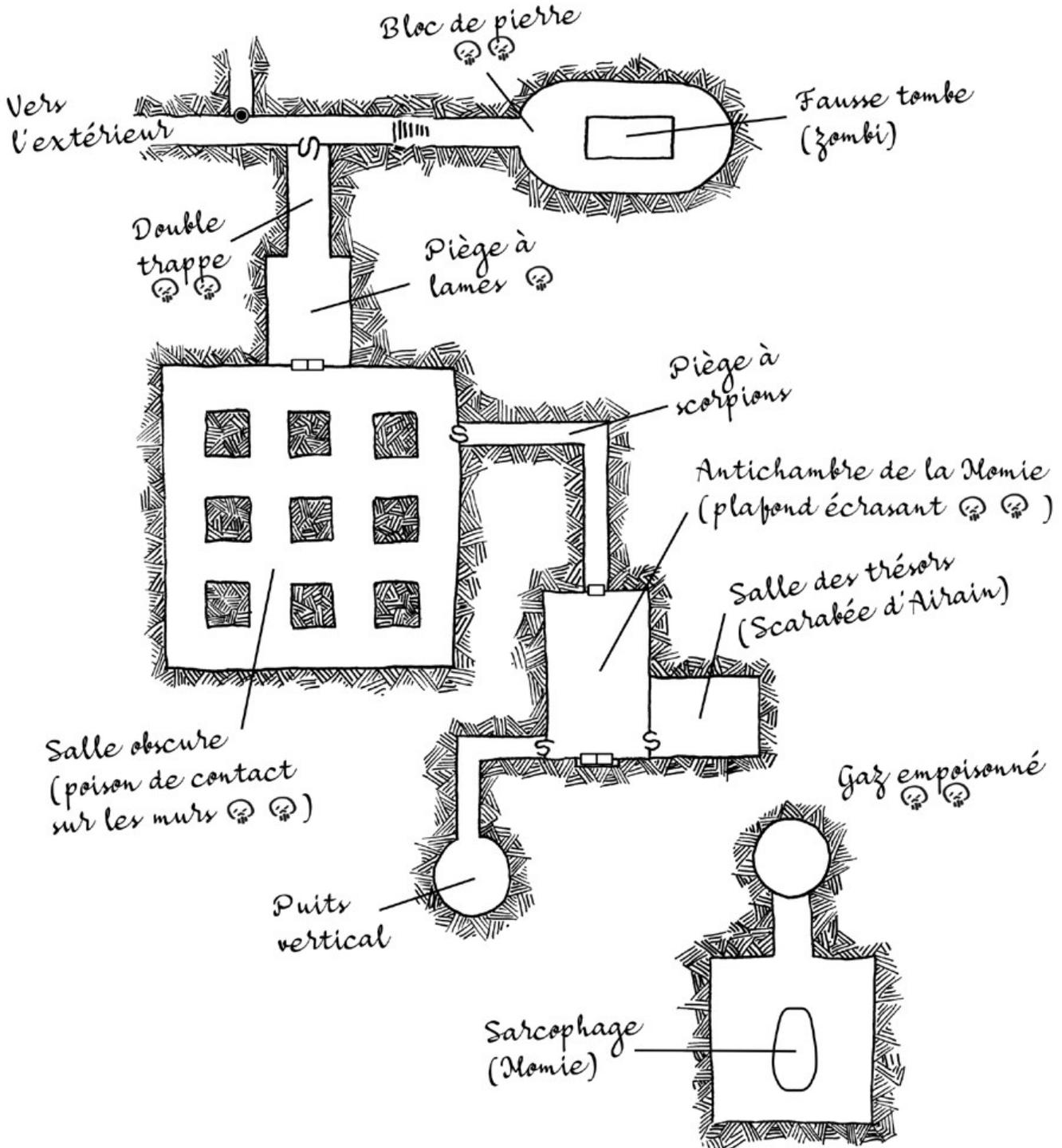
**M. Quartier des gardes.** Le quartier des gardes comporte un dortoir, la chambre du chef de la garde, une cuisine et une réserve. Tout est saccagé depuis qu'une famille de trolls s'est installée. Seule la mère et le fils sont présents. Ils ont très très faim et n'hésiteront pas à attaquer des hôtes d'accueil comestibles. Ils peuvent aussi être amadoués avec de grosses quantités de viande (peu importe la source). Reginald, bien sûr, en bon héros qu'il se croit, voudra affronter les trolls et le fera savoir de la manière la plus bruyante possible.

☉ **Troll adulte.** DV 6, PV 36, ARM Δ6, ATT d8, SP régénération (d6 par tour sauf acide et feu)

☉ **Troll enfant.** DV 6, PV 22, ARM Δ4, ATT d6, SP régénération (d6 par tour sauf acide et feu)



Appellation	Le Tombeau d'Atrabilis V3		Date - 21
Dernier arpentage	23 jours		Clientèle
Concepteur	Thoutmès		Endurcie



Cette carte est la propriété de DONJON & Cie.  
 Toute perte, vol ou destruction sera sévèrement punie.