

## Manuel : Les ruines de Brel ok

### A l'extérieur : Les ruines

- 1) La trappe permettant d'accéder à la cave de la villa (1).
- 2) La villa, en ruines. Il n'y a que des pierres.
- 3) L'ancien temple. Plus que des pierres.
- 4) La trappe menant aux sous-sols du temple (5).
- 5) La trappe vers la cave de l'épicier (20).
- 6) L'épicerie. Plus rien dedans à part des pierres.
- 7) La trappe menant aux fourneaux du boulanger (18).
- 8) La boulangerie, dans toute sa splendeur de ruines.
- 9) Vers les cités Lunel bar et Talairfin.
- 10) Vers la Caisse des Donjons.
- 11) Vers Zoyek.
- 12) Vers le fleuve Elibed.

### Premier sous-sol : Les caves

- 1) C'est ici qu'on arrive quand on descend de la villa (1).
- 2) C'est la cave de la villa. Un mur s'ouvre à l'aide d'une poignée encastrée dans ce dernier. Rien d'autre dans cette pièce.
- 3) Le passage secret qui va de la cave de la villa au réseau de salles souterrain. Il fait froid et de l'eau ruisselle des parois. Si le groupe s'y attarde, il perdra un point de courage pendant 2 heures.
- 4) Une salle vide, servant d'arrivée au tunnel secret.
- 5) La trappe qui vient du vieux temple (4).
- 6) Le sous-sol du temple. Ici attendent patiemment trois kobolds. Ils remarqueront les aventuriers au premier bruit, sauf déplacement silencieux car la salle est très sombre. Un coffre est disposé dans un coin, un des Kobolds en a la clé. Dedans ne se trouvent que quelques piécettes.
- 7) Cette salle est la chambre des Kobolds. Il y a encore un coffre rempli de pièces. Un deuxième mur secret : la commande est sous un couchage.
- 8) Ce couloir secret n'a rien de particulier...
- 9) Une salle secrète... Rien de spécial ici non plus.
- 10) La trappe menant au 2<sup>ème</sup> sous-sol (17).
- 11) Une salle vide, mais d'où on peut entendre les bruits des orcs à côté.
- 12) Salle vide. La porte menant au 13 est piégée au Claptor de Mazrok.

13) Dans cette salle, une possibilité de trouver une pièce d'armure.

14) Une trappe menant en-dessous (9).

15) Dans cette pièce, x orcs (selon le nombre de joueurs) jouent aux cartes. Ils attaqueront bien sûr les aventuriers. Un coffre est entreposé dans un coin. La serrure est piégée : si on essaye de la crocheter, une boule de feu géante surgit (PI : 3D). L'ouverture est provoquée par l'enclenchement de deux boutons cachés sous le coffre. A l'intérieur peuvent se trouver des pièces, des lames courtes ou des pierres précieuses.

16) Ce mur est en fait illusoire, les aventuriers peuvent le traverser sans problème. Il donne accès à une nouvelle partie du souterrain.

17) La trappe menant au niveau inférieur (1).

## Deuxième sous-sol : le labyrinthe

1) Arrivée du niveau supérieur (17).

2) Ici, une dalle enclenche des jets d'acide. Perce l'armure, 1D PI ; si non soigné, perte de 1PV toutes les demi-heures.

3) Des gobelins-ninjas ont élu domicile dans cette salle. Ils gardent fièrement le 4. En les fouillant, on peut trouver des lames courtes.

4) La trappe menant au niveau - 3 (1).

5) Un homme-lézard mutant vit ici. Sa tanière contient un coffre, ouvert. Dans celui-ci et en fouillant le corps, on peut trouver des pièces d'or, des pièces d'armure et quelques armes.

6) Une dalle actionne des fléchettes empoisonnées qui partent en diagonale vers le centre du croisement. 1D-1 PI, -1PV toutes les heures.

7) Une salle vide !

8) Un petit groupe d'orcs, avec un chef. Celui-ci possède la clé du coffre qui se trouve dans le fond de la salle. On peut trouver dans celui-ci et sur les corps, de la monnaie, des armures et des armes, ainsi qu'une étrange pierre rougeâtre dans le coffre.

9) Une trappe menant au-dessus (14).

10) Un petit groupe de Trogylorcs... S'il le combat est bruyant, il attirera aussi ceux de la salle 18. Un passage secret dans le mur, il faut un mot de passe que les Trogylorcs gardent sur eux en permanence.

11) Dans le passage secret, une petite alcôve rougeâtre. Si l'on y insère la pierre du 8, un espace se dévoile dans

Lequel sont entreposés de bonnes armes, armures, mais aussi des ingrédients magiques et un coffret plein de pièces d'or.

12) Un squelette sans vie... avec une pierre précieuse entre deux côtes !

13) Un des passages vers le niveau inférieur (12).

14) Ce couloir est encensé. Il faut réussir une épreuve de courage pour ne pas s'évanouir. Dans ce cas, à moins que quelqu'un soit encore réveillé, éveil dans 1D6x10 minutes.

15) Attention, car une cellule géante a élu domicile ici. Elle garde le 16.

16) Passage vers en-dessous (7).

17) Trappe menant au 1<sup>er</sup> sous-sol (10).

18) Des Troglodytes... Si un combat a lieu, ceux du 10 risquent d'être attirés par le bruit.

### Troisième sous-sol : le laboratoire

1) Arrivée d'au-dessus (4).

2) Un poulx gambade dans ce couloir... Il a bizarrement une clé autour du cou !

3) Ici, il y a un troll qui garde quelques objets précieux. Il n'est pas attaché mais une grille solide lui barre le passage. C'est la clé du poulx qui ouvre cette grille. Une fois tué, le groupe pourra récupérer toutes sortes d'objets (pas trop quand même). S'il ne souhaite pas attaquer le troll, il peut l'amadouer en lui donnant de la viande. Alors, il leur donnera un bocal rempli d'une dose de poudre soporifique. Celle-ci, une fois répandue dans une pièce, endort tous ceux qui s'y trouvent, sauf résistance à la magie. Peut aussi toucher le groupe.

4) Un couloir empalé ! Des fléchettes sont encastrées dans le mur. Elles sont réglées pour rater leur cible. Certaines d'elles sur le sol les actionnent.

5) La fin du couloir empalé... Un mur de pics acérés précédés d'une jolie flaque d'huile ! Si un aventurier arrive en courant, il n'y fera attention qu'au dernier moment, glissera dans la flaque, et finira empalé (d'où le nom du piège) sur les pics !

6) Cette salle est un piège en elle-même. Dès qu'on y entre, la porte se referme et le plafond commence à s'abaisser. Des pics en sortent ainsi que du sol. Le mécanisme s'arrête au bout de trois minutes, les aventuriers seront écrabouillés et transpercés. S'il y

a un mage dans le groupe, il peut tenter un *Dispel Magic*. Sinon, il faut dévisser n'importe quel pic, et actionner la manette se trouvant alors révélée. Le plafond remontera et les pics rentreront. Un autre porte sera alors dévoilée, conduisant directement au 17.

7) Passage vers au-dessus (16).

8) Dans cette salle, deux goulés attendent. Elles possèdent quelques ingrédients magiques bon marché, et quelques pièces.

9) Et ici, ce sont des Chapichapos maléfiques ! Ils ont, bien rangés sur des étagères, des dizaines d'instruments de torture qui peuvent se vendre un bon prix.

10) Deux gardes Trogylorcs ! Un passage secret s'ouvrant grâce à une commande située dans le fond d'un coffre dont la clé se trouve sur un des monstres.

11) Un Guerrier Maudit attend sagement de la visite... Si ses armes et son armure ne sont pas trop endommagées, le groupe peut les prendre et les revendre un bon prix.

12) Un des passages vers le niveau supérieur (13).

13) Torches empoisonnées ! Si on respire dans cette partie du couloir, 1D Pl. Si on s'attarde, 2D.

14) Un joli petit dragon des cavernes ! Il est capable de parler avec les aventuriers, mais le laisser passer sera dur à obtenir ! On peut utiliser la force (combat) la ruse (poudre du troll en 3) ou la peur (fuite à toutes jambes). Dans ce dernier cas, le dragon soufflera du feu : -2PR ou -8PV si l'armure est détruite.

15) On accède à cette pièce par un passage pas si secret que ça, car celui-ci est barré par une grille dont la clé se trouve autour du cou du dragon !

16) La salle du trésor ! L'alchimiste entrepasse tous ses biens matériels sous la précieuse garde du dragon ! On peut trouver de 2000 à 20000PO ici !

17) Le laboratoire ! L'alchimiste voudra s'expliquer immédiatement, mais ne se rendra pas si facilement au groupe. Il peut lancer des sorts jusqu'au niveau 6 ! Dans cette salle, les mages seront aux anges : Des tas d'ingrédients magiques de valeur sur toutes les tables !