

LE CROC

POUR MICROLITE 6E



le Scriptorium

présente

un scénario

pour

Microlite 6E



www.le-scriptorium.com

écrit par

Drake



le Scriptorium

SOMMAIRE

LE CROC

INTRODUCTION PAGE 2

RÈGLES ADDITIONNELLES PAGE 3

CRIMES PAGE 4

LE CROC PAGE 5

CRÉDITS

Conception

Drake.

Relecture et Mise en page

Arasmo.

Illustrations

Carte page 2 réalisée avec le logiciel Hexographer :
<http://www.hexographer.com>

Plans de donjons créés avec d20 Random Dungeon
Generator : <http://donjon.bin.sh/d20/dungeon/>

Couverture : *Fantasy Landscape : Mountains* by
FPesantez : <http://fpesantez.deviantart.com>

Page 14 : illustration tirée de *Grimtooth traps*.

INTRODUCTION

Commençons par un avertissement : cette aventure lorgne volontairement du côté du "hack'n'slash" des premiers jeux de rôle ou des diablo-like : ne cherchez ici aucune trace de réalisme ou d'interactions sociales élaborées !

Les personnages-joueurs incarnent des aventuriers condamnés à être enfermés dans la montagne-prison du Croc. Ce n'est qu'en trouvant la sortie du Croc que les personnages pourront laver leur honneur et retrouver leur liberté. Nombre de leurs pairs ont déjà péri ici, et les survivants, s'il y en a, n'ont jamais révélé les épreuves qu'ils ont dû subir. De ce fait, les rumeurs les plus folles circulent sur l'endroit : certains fantasment sur les trésors qui y seraient entassés, d'autres prétendent que ce serait un gigantesque laboratoire d'expérimentations magiques utilisant les prisonniers comme cobayes, d'autres encore croient que le Croc abrite les derniers monstres de la région, et que les prisonniers seraient un moyen de "nettoyer" à peu de frais les lieux, etc.

La prison du Croc est divisée en vingt-huit niveaux, tous reliés les uns aux autres par des escaliers. Si chaque niveau est succinctement décrit, le maître de jeu aura un travail supplémentaire à fournir pour rendre les niveaux prêts à jouer, en étoffant les

descriptions des salles ou les réactions des monstres. Bien entendu, il pourra aussi raccourcir le nombre de niveaux.

Afin de mieux adapter le système Microlite 6E au cadre de jeu, quelques modifications de règles vous sont proposées.

PRÉSENTATION DES LIEUX

Sur le lointain territoire d'Elhengart, au milieu de collines désertiques, se dresse le Croc.

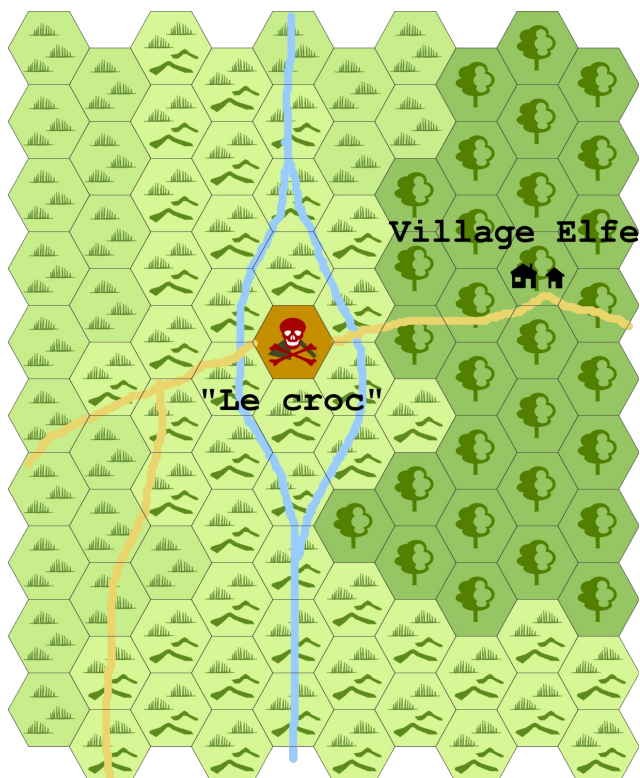
A l'Est du Croc se trouve le village elfique d'Ivaène. Celui-ci compte une centaine d'habitants dont la principale activité est la chasse aux orques qui ont envahi la région. Le Croc intrigue les elfes, mais rare sont ceux qui s'y sont aventurés.

Accéder au Croc par voie terrestre est difficile : il faut trois semaines de voyage à cheval depuis le village et aucune caravane ne traverse cette région désolée. La montgolfière reste le moyen le plus commode.

L'entrée principale de la prison est au sommet de la montagne, à trois cent cinquante mètres de haut. Une montgolfière pilotée par un homme expérimenté dépose au sommet les prisonniers, ligotés durant le voyage. Assis sur un siège de pierre et encadré par six golems, un vieil homme à la barbe taillée en pointe leur annonce solennellement:

"Ici meurent les vauriens, ici se révèlent les héros. Monstres et pièges vous tueront à coup sûr, mais vous pourrez tromper la mort quatre fois. Parvenez en bas de la montagne et vous obtiendrez votre liberté, et peut-être plus encore."

Les golems conduisent les prisonniers à l'entrée puis les libèrent...



RÈGLES ADDITIONNELLES

NOUVELLES RACES

En plus des races présentes dans le livre de règles, deux nouvelles races sont disponibles.

Minotaure

Les minotaures disposent des modificateurs de caractéristiques suivants :

For +2, Sag -2, Cha -2.

Attaques dévastatrices : Les minotaures disposent de cette faculté 1x / 2 Round de jeu.

Hommes-lézards :

Leurs caractéristiques ne sont pas ajustées.

Sang froid : Les personnages hommes-lézards disposent du talent sang-froid, qui leur permet de ne pas faire de jet contre la peur. Toutefois, un jet contre la terreur, devra être fait comme s'il s'agissait d'un jet contre la peur, avec un malus de [-2] au lieu de [-5].

DIVERS

Attaques dévastatrices : En plus des modificateurs de caractéristiques, les minotaures et autres guerriers utilisent la règle « attaque dévastatrice » telle que décrite dans le livre de règles.

Monstres du Croc : Le Croc abrite de nombreux monstres, qui seront hostiles aux personnages. La section "rencontres possibles" indique le nombre de monstres présent dans le niveau. Certains monstres sont déjà placés dans les descriptions de salles, les

autres sont à répartir au choix du maître de jeu ou en tenant compte des éventuelles indications.

Qualité des objets : Les personnages auront l'occasion de ramasser l'équipement laissé par les nombreux aventuriers ayant péri dans le Croc. Toutefois, cet équipement sera souvent ancien et mal conservé. Cela limitera par exemple les dégâts des armes : une dague qui infligerait normalement 1D6 dommages n'en inflige plus que 1D6-2 ou 1D4. Toutefois, certaines armes pourront aussi être de meilleure qualité : par exemple des armes en os pourront avoir un bonus de +2 aux dommages.

Repos automatique : les personnages ne peuvent pas se reposer au sein d'un niveau, sauf indication contraire dans les descriptions. Par contre, tous les compteurs des personnages sont restaurés au maximum lorsqu'ils entrent dans un niveau inexploré.

Trésors : Dans les salles du Croc dorment de grandes quantités d'or et d'argent, souvent perdues par d'autres aventuriers. Il est également possible de trouver des parchemin de sorts, des livres anciens, des armes bien préservées, etc.

Trompe-la-mort : Chaque personnage aura droit à quatre réincarnations. Il sera immédiatement réincarné à l'endroit de sa mort, après avoir entendu une voix lui disant "vous pourrez tromper la mort quatre fois". A la fin de l'aventure, le maître de jeu peut accorder un bonus d'expérience à celui qui est mort le moins de fois.

Tir rapide : En plus des modificateurs de caractéristiques, les elfes et autres archers peuvent utiliser la règle « Tir rapide », telle que décrite dans le livre de règles.

CRIMES

Voici quelques idées de crimes dont pourraient être accusés les personnages-joueurs. Lancez 1d20, consultez le résultat, puis détaillez les circonstances du crime si vous le désirez.

1-2 Mauvais endroit au mauvais moment : Votre présence dans les très hauts quartiers est un crime contre la bienséance.

3-5 Vol : Il est fâcheux que les bijoux de la comtesse se trouvent dans votre sac...

6 Viol : la robe de cette gamine ne s'est pas déchirée toute seule, et des témoins sont là pour le prouver.

7-10 La langue trop bien pendue : était-il

nécessaire d'insulter le chef de la garde, alors qu'il se trouvait derrière vous ?

11-15 La main dans le sac : Votre carrière de tire-laine est arrêtée en plein vol !

16 Un duel qui tourne mal : au mépris de la loi, vous aviez défié ce baronnet de pacotille, mais il vous a humilié...

17-19 Meurtre : C'est bien le sang de ce pauvre vieillard qui souille votre lame. Tout le monde peut en témoigner.

20 La petite évasion : Votre évasion ne s'est pas déroulée comme prévu et vous revoilà à la case départ...



LE CROC

NIVEAU 28 : L'ENTRÉE

[1] Elle se fait par une cheminée d'une hauteur de seize mètres, creusée à même la roche. Cette cheminée débouche dans une salle de huit mètres de large sur six de long, dont la sortie est barrée par une herse. Pour ouvrir cette herse, il suffira de tirer sur la chaîne qui pend à gauche.

On peut trouver dans cette salle 4 dagues et 4 portions de pain.

[2] 3x3 mètres. La salle contient une série de plaques de pression qu'il faut activer dans un ordre précis pour ouvrir la grille Ouest. 2 gobelins gardent les lieux ; ils ne disposent que de dagues rouillées [dégâts/2].

[3] 5x5 mètres. La salle contient un coffre fermé, qui peut être forcé [D20+Dex+escamotage diff 18]

R : Le coffre s'ouvre et contient 25 P.O, un parchemin d'éclairs, un saphir bleu (val 150 P.O) ainsi qu'une dague quasi neuve [dégâts normaux]

E : Un lance-fléchettes est actionné. Esquive :D20+Dex+C.A ou 1D6 dégâts.

[4] 5x5 mètres. Un squelette inanimé tient en main un saphir bleu (val 150 P.O).

Une dalle de pression située deux cases avant la sortie Nord actionne un piège caché dans les murs Esquive :D20+Dex+C.A ou 1D4 dégâts.

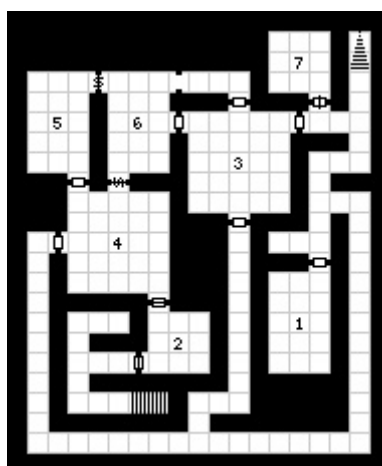
Passage secret : un jet de [D20+Dex+escamotage diff17] permet de trouver une porte secrète située dans le mur Nord non loin de la sortie. Ce passage mène à la salle [6].

[5] 3x5 mètres. Contient une alcôve dans le mur où se trouve une petite hache (1d6 dgs). Une fiole bleue est posée sur le sol devant l'alcôve (il s'agit d'une potion d'énergie qui restaure 1d4 pts de vie).

[6] 5x3 mètres. Le seul élément notable est un visage taillée dans la pierre, auquel il manque les yeux. Il s'agit des deux saphirs bleus que les personnages auront pu trouver dans les autres pièces. Une fois les deux saphirs placés, la porte Ouest s'ouvre et mène à la salle [3]

L'escalier : Il mène au niveau 27.

Rencontres possibles : 5 guerriers Orques, 3 rats géants à répartir dans l'ensemble du niveau.



LE CROC

NIVEAU 27

[1] 5x5 mètres . Cette salle contient 3 portes, 2 en bois, 1 en bronze. La quatrième ouverture est une arche de pierre. 2 guerriers orques sont en faction : ils portent chacun une épée de bonne qualité. [1D6 dégâts]

Les personnages pourront trouver un bout de pain, un petit pichet de vin et un morceau de fromage.

[2] La porte du Nord est verrouillée [diff 15 crochetage], la porte Est est ouverte.

La porte Sud-Ouest est une porte en bois simple, verrouillée.

4 squelettes gardent les lieux [Prendre les caractéristiques dans le livre de base]

Les personnages peuvent récupérer l'équipement suivant sur les squelettes :

1 cotte de maille rouillée [Armure légère moindre C.A 1]

1x épée rouillée 1D6-2, un casque [C.A 0] un bouclier léger [C.A +1], 8x P.C

[2] 5x5 mètres. Deux portes en fer sont fermées à clef, alors que celle en bois est verrouillée.

La salle abrite un coffre ouvert contenant 19 P.O et un parchemin unique de boule de feu [dégâts 1D8]. Sur le mur Nord est dessinée une fresque représentant un plan inachevé de l'étage, avec les salles 2, 1, et 5.

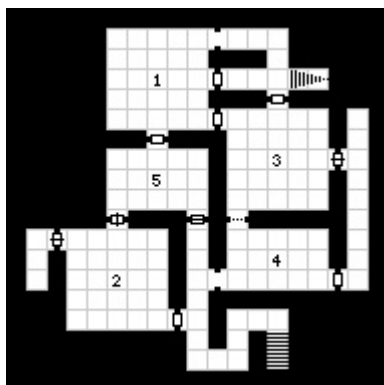
La porte Ouest est un leurre conduisant à un piège à herses. En effet, si quelqu'un marche sur la dalle placée au milieu du couloir, une série de herses sortiront du sol pour empaler l'imprudent [D20+SAG+escamotage, pour le repérer diff 14]. Au fond du couloir repose un parchemin vierge enroulé.

[3] 5x5 mètres. La porte Nord conduit aux escaliers qui ramènent à l'étage 28. La porte Ouest est une porte munie d'une serrure. La porte Sud est une porte en fer piégée [électricité dégâts 1d8]

Il n'y a rien dans cette salle, bien qu'une forte odeur de soufre y règne.

[4] 5x3 mètres : Au milieu de cette salle se trouve une étrange stèle, surélevée de quelques centimètres seulement. Elle brille d'une lueur bleue très douce. En réalité, c'est un téléporteur à sens unique qui conduira celui qui l'emprunte dans la salle [1] du niveau 28.

Rencontres possibles : 4 orques, 4 guerriers squelettes à répartir dans l'ensemble du niveau.



LE CROC

NIVEAU 26

[1] 3x3 mètres. Les trois portes sont ouvertes. Une énorme tâche de sang séchée ainsi que des traînées de sang en direction de la porte Ouest sont encore visibles sur le sol.

[2] 3x5 mètres. Un parfum de fleurs imprègne cette salle. Au centre se dresse une fontaine en état de marche. L'eau de la fontaine est empoisonnée : celui qui la boit doit effectuer un test contre les poisons [D20+FOR+Physique Diff 13 ou perdre 3d6 en FOR].

Pièges dans les couloirs : un sort d'image miroir à été lancé dans le couloir Est. Il crée un double parfait d'un personnage qui l'attaquera.

Trappe à pieux : Elle se trouve au fond du fond du couloir Est [diff 20 pour la débusquer] Dégâts 6D6.

Rencontres possibles ; Deux groupes de 4 orques et un groupe de 6 squelettes

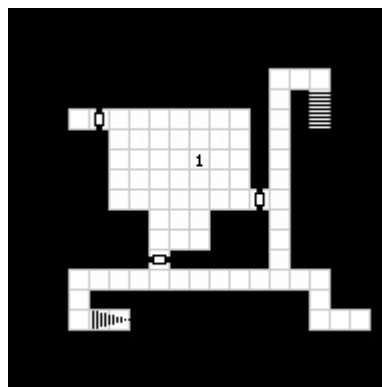
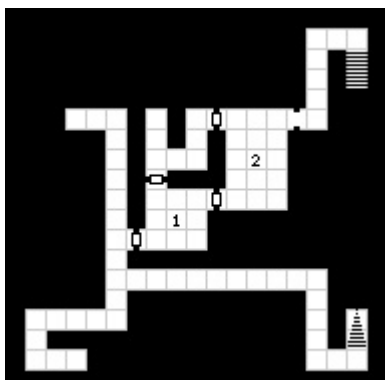
NIVEAU 25

[1] 7x7 mètres. Les trois portes, toutes bloquées magiquement. Chaque échec verra le personnage électrocuté [DD 28 désamorçage, DD 20 trouvé]

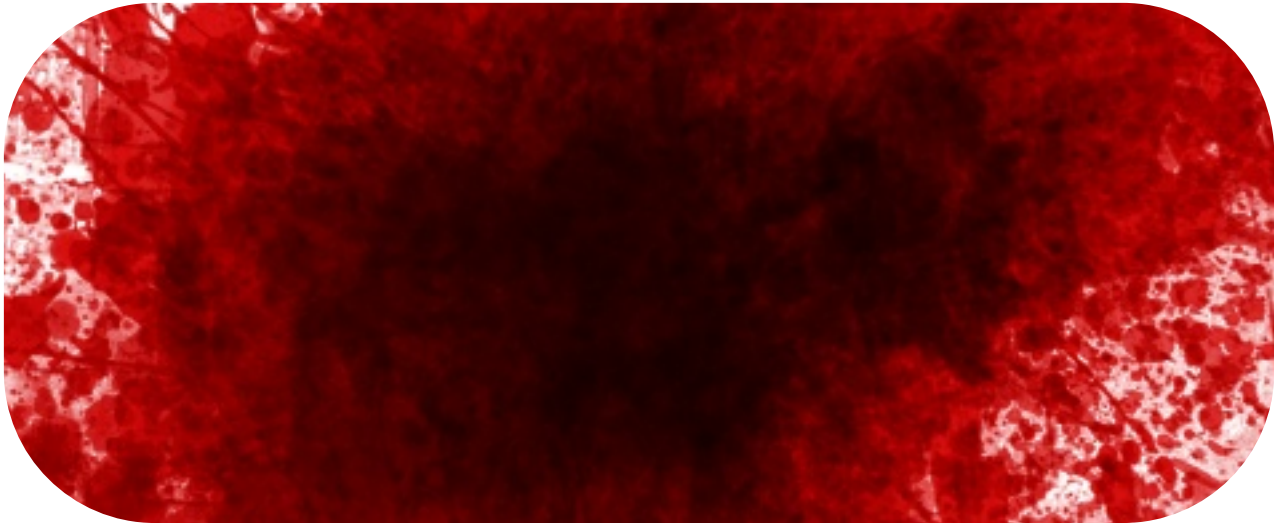
Au milieu de la salle se dresse une statue représentant un homme encapuchonné. La statue tend la main dans la direction des personnages. Il faudra y placer le rubis qui se trouve au fond du couloir Sud-Est.

Escaliers : il mène au niveau 24, mais des gobelins en bloquent l'accès et attaqueront immédiatement les personnages.

Rencontres possibles : 4 striges dorment dans des niches placées dans les couloirs du niveau. 3 squelettes se promènent dans les couloirs. 6 gobelins montent la garde dans les escaliers qui descendent.



LE CROC



NIVEAU 24

Ce niveau recèle des épreuves mortelles.

[1] 5x3 mètres. Contient 9 plaques de pression. Une plaque orne le mur Est ; on peut y lire : « à la mémoire de Saint..... » (suivi du nom d'un saint lié à la danse).

Les squelettes de trois autres aventuriers reposent sur le sol. Des fléchettes sont éparpillées à côté.

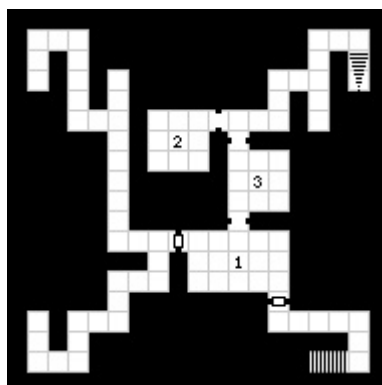
Les personnages devront effectuer la danse rituelle du saint en question pour débloquent la porte Est. S'ils échouent, deux séries de 10 flèches empoisonnées seront tirées des murs Nord et Sud. [Esquive D20+Dex+C.A Diff 22, dégâts 1D4+poison]

[2] 3x3 mètres. Une dalle sur deux est une plaque de pression qui active des faux dissimulées dans les murs [Diff 20 pour les trouver, Diff 18 pour les désamorcer].

Au milieu de la pièce, un squelette est agenouillé auprès d'un petit autel ; il s'animera si un piège est activé. Il n'aura aucun mal à esquiver les pièges et attaquera les personnages avec une épée magique (1D6+3).

[3] 3x3 mètres. Cette salle abrite une bande de 8 rats sanguinaires. De plus, la porte Nord est piégée. Si le piège n'est pas désamorcé, une herse de 450 kilos tombe sur le premier personnage à ouvrir la porte [Dégâts 5D6].

Rencontres possibles : Deux bandes de 4 gobelins se partagent les couloirs du niveau ; Ils transportent au total 5 P.C, un petit bouclier et une armure légère.



LE CROC

NIVEAU 23

La difficulté augmente d'un cran dans ce niveau.

[1] 3x3 mètres. Salle acide. Une forte odeur acide et rance prend les personnages à la gorge. Derrière la porte d'entrée, une dalle active la fermeture des autres portes. Des trappes s'ouvrent alors dans les portions hautes des murs et déversent de l'acide. Il est possible d'arrêter le mécanisme grâce à un bouton caché sur le mur Nord de la salle [D20+SAG+escamotage Diff 18 pour le trouver]. Chaque round passé dans l'acide verra une pièce d'armure des personnages être réduite en poussière. Quand les personnages n'auront plus d'armure, ils subiront les dégâts.

[2] 5x5 mètres. Salle du feu. Les murs sont noirs et plusieurs trous de tailles moyenne sont visibles dans les quatre murs de la salle. Pareillement à la salle numéro 1, une fois la porte franchie, les autres se fermeront. Rester au milieu de la pièce permet d'éviter de rôtir.

[3] 3x3 mètres. Folie verticale : Cette salle possède quatre portes. La porte Nord et la porte Est sont au même niveau, mais les deux sorties, soit par la porte Sud, soit par la porte Sud-Est, sont plus hautes et perchée à six et sept mètres du sol. Pour y accéder, les personnages devront passer l'épreuve verticale qui consiste en une série de sauts sur les piquets de bons diamètres et à des hauteurs différentes ; Chaque saut se fait avec une difficulté de 16, sauf les deux derniers de chaque porte qui doivent être faits avec une difficulté de 19. Les personnages subiront 1 dégât par échec.

[4] 3x3 mètres. Question de temps. Cette salle possède trois portes, dont une qui donne sur le vide de la salle [3]. Lorsque quelqu'un pénètre dans la salle, toutes les portes se ferment et une énigme s'inscrit sur le mur Est. Pendant ce temps, du sable commence à tomber du plafond. Si la bonne réponse est donnée, le sable disparaît et les portes se débloquent.

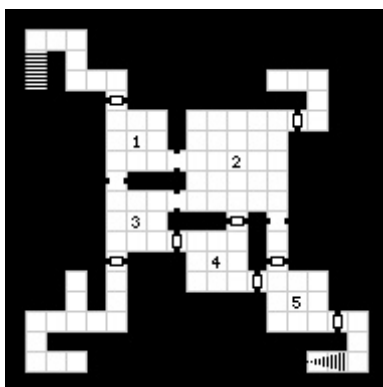
Enigme : *Un roi avait un bouffon qu'il aimait beaucoup. Mais celui-ci accomplit un jour un acte si répréhensible que, selon les lois du pays, il fut condamné à mort. Alors le roi lui dit: "Je ne peux pas te faire grâce mais je t'accorde une faveur : tu vas choisir toi-même la façon dont tu veux mourir". Le choix du bouffon fut tel que le bourreau ne put l'exécuter et on fut obligé de lui laisser la vie.*

Quel genre de mort avait choisi le bouffon ?

Réponse : Mourir de vieillesse.

[5] 3x3 mètres. Salle bleue : les murs de cette salle sont entièrement bleus, sans motif. Au centre de la salle se trouve un trou d'un diamètre de 10 cm. Regarder au-dessus ou dedans déclenche un piège à flèches [1D6 Dégâts] Une fois le piège déclenché, les portes s'ouvrent.

Rencontres possibles : 4 orques, 6 gobelins, 2 squelettes. Trésors : 2 P.A.



LE CROC

NIVEAU 22 : LA BELLE FEMME

R : le sol de la pièce est maintenu sur un axe basculant qui entraîne une chute.

[1] 3x3 mètres. Salle de la belle femme. Une très belle femme est assise sur un siège au milieu de cette salle. Les murs sont couverts de tentures qui représentent la vie d'un chevalier parti à la guerre. La dernière tenture le montre trouvant la mort dans un combat contre un géant. La femme demandera aux personnages de lui raconter la dernière tenture car elle est aveugle. Si les personnages lui racontent la vérité, la femme se changera en démons et attaquera les personnages

(Démons C.A 14, att 14 2x griffes 1D8, P.V 16, P.E 12)

Si les personnages lui mentent, la femme ne se transformera pas et le géant sortira de la tenture.

[2] 5x3 mètres. Image miroir. Lorsque les personnages entrent dans cette pièce, une image miroir se forme devant eux. L'image est identique à un des personnages (mêmes caractéristiques). Elle reste immobile tant que les personnages restent à plus de deux mètres d'elle ; sinon, elle les attaquera.

[3] 3x5 mètres. La salle qui rétrécit. Une fois que les personnages seront dans la salle, la porte se refermera derrière eux. Quiconque tente d'ouvrir la porte de l'intérieur verra le sol rétrécir et laisser place à une fosse de quatre mètres de profondeur, hérissée de pieux.

[4] 3x5 mètres. Salle du pivot. Une fois les personnages entrés, un test de détection des pièges devra être effectué (diff 18)

E : Rien.

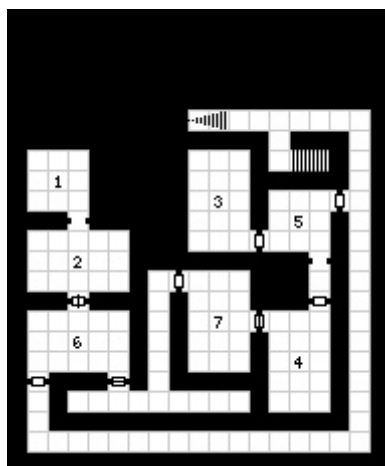
Vers la porte Nord, si les personnages n'ont pas détecté le piège, le sol basculera sous leur poids, révélant une fosse de 8 mètres de profondeur. En sortir nécessitera une corde et un grappin [à trouver en salle 5].

[5] 3x3 mètres, Une arche au Sud donne sur une porte fermée et la porte à l'Ouest est fermée aussi. La pièce contient une corde de 9 mètres avec un grappin attaché au bout.

[6] 3x5 mètres. Le balan. Cette salle est entièrement vide. Vers la porte Nord, une grosse rainure est visible sur le plafond, avec un trou à chaque bout. Le piège est actionné par une rangée de dalles au centre de la pièce ; une énorme boule cloutée descendra alors du plafond pour empaler quiconque se trouve sur sa route. La deuxième porte Sud donne sur un couloir glissant et humide. Aller jusqu'au bout du couloir fait pencher brusquement le sol vers le bas, faisant glisser quiconque se trouve dessus vers un mur hérissé de pointes empoisonnées.

[7] 3x5 mètres. Salle du repos. Au milieu de la salle se trouve une fontaine, luisante et rougeâtre. C'est une fontaine de soins. Toute personne buvant de son eau restaure entièrement ses P.V.

Rencontres possibles : Dans ce niveau, 8 striges occupent les murs.



LE CROC

NIVEAU 21 : LA COURSE

Jet d'acide : idem.

Ce niveau du donjon verra l'endurance des personnages mise à rude épreuve. Il est constitué de longs couloirs truffés de pièges vicieux.

Boule de feu : De part et d'autre du couloir, deux orifices sont placés face à face, ce sont des lanceurs de boules de feu.

[1] 5x3 mètres. Une forte odeur de déjections imprègne cette salle vide.

Limon vert : Un limon vert est fixé sur le plafond du couloir et attend patiemment le passage d'aventuriers imprudents.

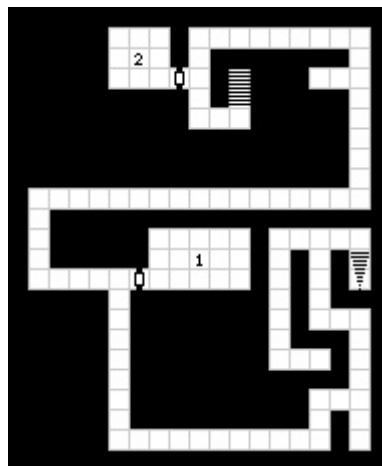
[2] 3x3 mètres. Les débris d'une statue jonchent le centre de la pièce. La statue a été brisée en mille morceaux : il est difficile de deviner à quoi elle ressemblait.

Chaque épreuve peut se résoudre par un test d'esquive [D20+DEX+C.A].

L'épreuve des couloirs. Le couloir central du niveau est une épreuve d'endurance. Au fur et à mesure que les personnages avanceront dans celui-ci, placez les pièges suivants :

Rencontres possibles : 4 squelettes, 6 gobelins, 2 rats sanguinaires.

Lance murale : Elle se déclenche au passage des personnages.



LE CROC

NIVEAU 20 : FOLLE TEMPÊTE

Ce niveau voit les personnages assaillis par de nombreuses attaques magiques.

[1] 7x7 mètres. Cette salle est entièrement vide à l'exception d'un simple levier placé sur le mur Nord. Lorsque les personnages seront entrés, toutes les portes se fermeront. Actionner le levier propulsera le sol vers le plafond, écrasant ainsi les personnages.

Déjouer le mécanisme demandera un test de [D20+SAG+escamotage Diff 18]

[2] 5x7 mètres. Cette salle comporte une épreuve magique. Un livre ouvert est placé sur un lutrin, on peut y lire une énigme :

Deux hommes regardent dans des directions diamétralement opposées, l'un vers l'est, l'autre vers l'ouest.

Comment peuvent-ils se voir sans marcher, sans se retourner, ni même bouger la tête ?

Réponse : Ils sont face à face.

Répondre à l'énigme ne suffira pas. Il faudra ensuite résister aux vents magiques qui se lèvent

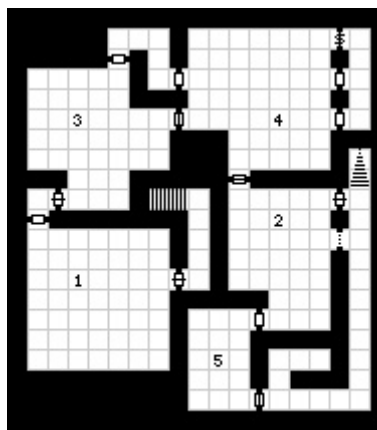
dans la salle [FOR 19] ou se voir projeté contre le mur Sud hérissé de pointes empoisonnées.

[3] 6x7 mètres. Au milieu de la salle gisent les squelettes de quatre aventuriers. Leur matériel a disparu depuis longtemps à l'exception d'une bague sertie d'un petit rubis (valeur 180 P.O). C'est une bague magique qui, lorsqu'elle sera passée au doigt, ne s'enlèvera plus (obligation de couper le doigt pour s'en débarrasser). Le porteur de la bague voit son total de P.E diminuer de 1 tous les 3 tours jusqu'à épuisement de ses points. Arrivé à 0 P.E, il perdra conscience.

[4] 7x7 mètres. Cette salle comporte 5 lourdes portes en fer fermées et une porte secrète qui ne mène nulle part. Il n'y a pas d'épreuve dans cette salle, mais c'est le repaire d'une petite bande d'orques qui attaqueront quiconque entre dans la salle.

[5] 3x5 mètres. Cette salle comporte 2 portes. La porte Nord [menant vers 2] est piégée : celui qui l'actionnera ressentira un choc électrique.

Rencontres possibles : 6 Araignées tueuses de taille G rôdent dans les couloirs du niveau.





NIVEAU 19

Dans ce niveau, les personnages feront peut-être fortune...

[1] 7x7 mètres . Cette salle abrite un formidable trésor : 5 coffres pleins et ouverts sont remplis d'or, de rubis, d' émeraudes, et d'armes neuves (3 épées, 5 dagues, 3 haches, 4 petits bouclier)

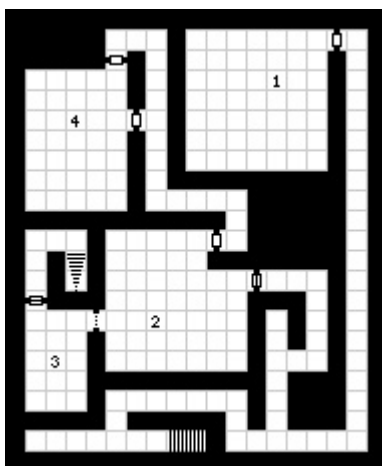
Il y a au total 300 P.O en pièces, 200 P.O en rubis, 150 P.O en émeraudes.

[2] 7x8 mètres. La porte la plus au Nord est piégée. Celui qui tente d'ouvrir une de ces portes déclenche un lance-flèches situé sur le mur Ouest.

[3] 3x5 mètres. La bête. Un griffon dort ici, installé devant la seule porte menant à la sortie. Des tas d'ossements jonchent le sol.

[4] 5x7 mètres. Cette salle est entièrement vide.

Rencontres possibles : 4 rats sanguinaires (g), 4 araignées tueuses (g).



LE CROC

NIVEAU 18 : TIC-TOC

En arrivant dans ce niveau, les personnages peuvent clairement entendre un bruit d'horloge.

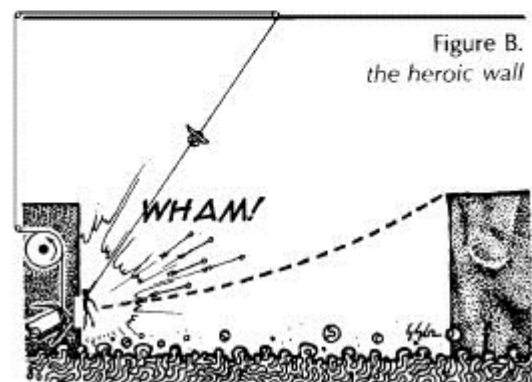
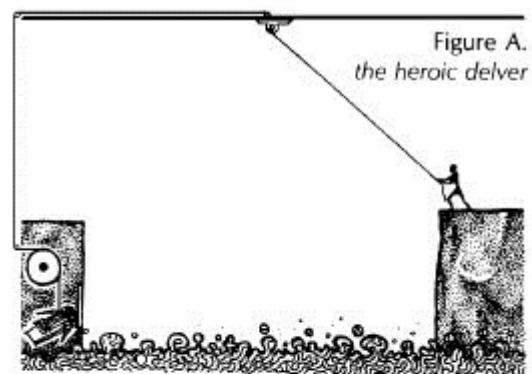
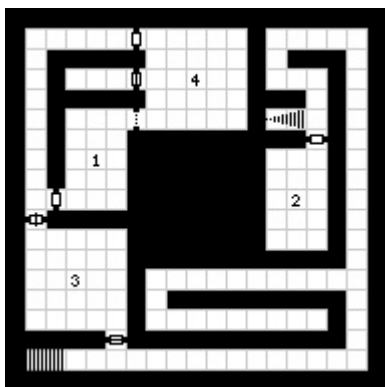
[1] 3x5 mètres. Une fois les personnages entrés, les murs commenceront à se rapprocher. Au bout de quatre tours, aucune porte ne sera accessible. Un test de [D20+SAG+escamotage] réussi permet de désactiver le piège.

[2] La fosse. Au milieu de la pièce se trouve une fosse. Au plafond pend une corde. Pour franchir cette fosse, il suffit de se balancer au bout de la corde. Le piège réside dans le fait que la corde s'allonge à mi-course, projetant le personnage contre le mur inférieur de la fosse.

[3] La boule. Le sol de cette salle est constitué aux deux tiers de bois. En face de l'entrée, une boule en pierre est posée sur une colonne. Une dalle actionne le système qui projette la pierre vers les personnages, détruisant du même coup le sol de la salle et faisant tomber les personnages de cinq mètres supplémentaires. Les personnages pourront s'en sortir avec la corde et le grappin trouvé dans le niveau 22 salle 5.

[4] 5x5 mètres. Cette salle est entièrement vide. Une herse mène à la salle 1. Deux portes en bois sont situées à l'Ouest. Celle du milieu est piégée (lance dard), celle plus au Nord mène à la salle 1

Rencontres possibles : 8 gobelins, 6 araignées tueuses (p).



LE CROC

NIVEAU 17 LE MESSAGE NIVEAU 16 DU REPOS

Un message est inscrit sur le fronton des escaliers de l'entrée :

« *Aventuriers, bravo d'être arrivés jusqu'ici !* »

[1] 3x3 mètres. Des tas d'ossements sont empilés ici, mais on y trouve aucun objet de valeur. Une porte secrète est située dans le mur Est : elle mène à un long couloir, habité par 2 ombres.

[2] 3x5 mètres. Le jeu des clefs. Huit serrures sont placées dans le mur Nord, et neuf clefs reposent sur le sol. La bonne combinaison désactive tous les pièges du niveau.

[3] 3x3 mètres. Cette salle possède un mécanisme qui s'active en fonction du poids supporté par le sol de la pièce. Plus il est élevé, plus le sol s'enfonce, laissant apparaître un liquide noirâtre.

[4] 3x5 mètres. Sur le mur Ouest est inscrit en draconien :

« *J'y étais presque...* »

Il n'y a rien d'autre dans cette salle.

[5] 5x3 mètres. Une bande de rats sanguinaires (8) réside dans cette salle.

Rencontres possibles : 7 gobelins, 5 orques, 3 goules.

Arrivés au pied des escaliers, les personnages peuvent lire au fronton du passage : « Dortoirs »

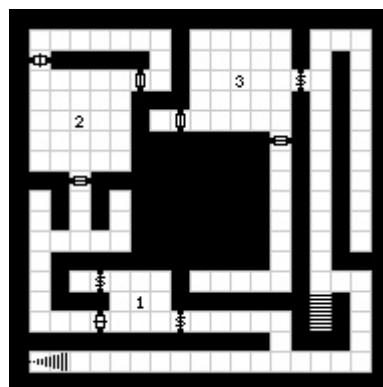
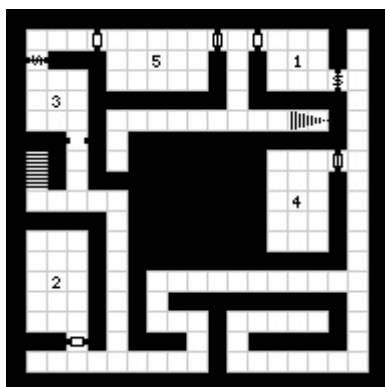
[1] 3x3 mètres. Deux beaux lits sont installés dans cette salle.

[2] 5x5 mètres. Six lits standards sont installés dans cette pièce. L'un d'eux active le sort « sommeil » pour une durée de 12 tours.

[3] 5x5 mètres. De grandes tentures couvrent les murs et quatre lits sont disposés dans cette salle. Au pied de chaque lit repose une cassette dans laquelle les aventuriers peuvent déposer leur matériel. Les cassettes sont magiques. Chaque objet détérioré qui est posé à l'intérieur sera magiquement réparé.

Dormir dans la salle 3 restaurera tous les P.V des personnages en deux heures.

Rencontres possibles : 1 aventurier perdu, 6 araignées tueuses (p), 4 orques.



LE CROC

NIVEAU 15

Ce niveau voit nos aventuriers entrer dans l'ancre des forces obscures.

[1] 3x3 mètres. Réserve. Les deux râteliers de la salle soutiennent 4 épées courtes (1D6), 4 cottes de mailles (prot. 1D6), 3 boucliers légers (+1 C.A), le tout en bon état.

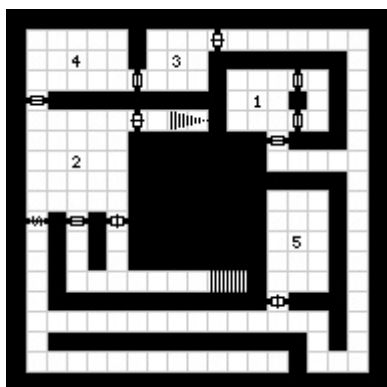
[2] Salle de garde. Cette salle de 5x5 mètres est la salle de garde d'une bande d'orques (10).

[3] 3x3 mètres. Cette salle comporte 8 gardes gobelins.

[4] 3x5 mètres. Le téléporteur de cette salle amène les personnages au niveau 12 en salle 2.

[5] 3x5 mètres. La seule porte de la salle se referme sur les aventuriers dès qu'ils sont entrés. Le bouton pour ouvrir la porte se trouve sur le mur Nord, mais les personnages ne peuvent y accéder qu'en passant par un gigantesque tourniquet, dont l'axe est situé au milieu de la pièce. Une fois le bouton poussé, le tourniquet se met en fonction, c'est un système rotatif équipé de lames. Chaque lame inflige 1D8 P.V. Le système peut être désamorcé (Diff 19)

Rencontres possibles : 10 squelettes à répartir sur l'ensemble du niveau.



NIVEAU 14 TÉLÉPORTEURS !

Nos aventuriers vont devoir s'activer à sauter d'une salle à l'autre pour désactiver les pièges qui leur barrent le passage.

[1] Le téléporteur 3 vers la salle [2] est à sens unique.

La salle est piégée par une série de trous dans les murs qui libèrent du gaz dans la salle. Ce gaz est mortel au bout de 8 rounds. Le mécanisme peut être désactivé (levier vert).

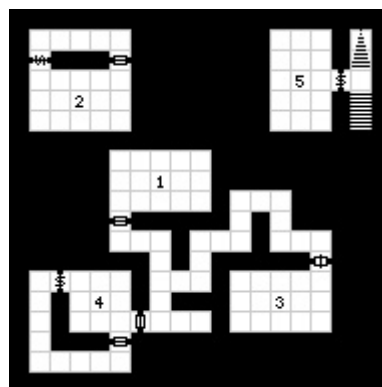
[2] Téléporteurs 2 et 5 vers les salles [3] et [5]. Une rangée de six leviers occupe le mur sud : 1 rouge, 1 bleu, 1 couleur bronze, 1 couleur dorée, 1 vert et 1 noir. Chacun désactive un mécanisme du niveau

[3] Cette salle abrite le récepteur du téléporteur de la salle [2], ainsi qu'un piège : le poids des aventuriers fait descendre le plafond (levier bleu).

[4] La première porte, en bronze, est ornée d'une tête de lion, alors que l'autre, en fer, ne possède aucun motif. Trois lance-flèches sont cachés dans les murs. Le piège peut être désactivé (levier noir)

[5] 3x5 mètres. Salle d'arrivée. Un mécanisme lance-disques est placé dans le mur Ouest. Le mécanisme peut être désactivé (levier bronze). Un téléporteur vers la salle [2] surmonte un petit piédestal.

Rencontres possibles ; 4 squelettes, 2 goules, 4 rats sanguinaires.



LE CROC

NIVEAU 13 BING-BANG

Ce niveau voit l'apparition des pièges explosifs.

[1] 5x3 mètres. Cette salle aux murs noircis est la salle des explosions. Une dalle sur deux provoque une explosion. La première dalle située devant la porte Nord est neutre. Chaque explosion inflige 1D8 pts de dégâts.

[2] 3x5 mètres. Salle marron. Une bande de 8 rats sanguinaires attaquera les personnages .

[3] 3x5 mètres. La porte Ouest est piégée par une poignée électrique.

[4] 3x5 mètres. Deux gobelins sont assis sur des chaises de paille. Ils sont prisonniers de cette salle. Ils appelleront à l'aide, mais les déplacer provoquera une terrible explosion infligeant 2D8 pts de dégâts à toute personne présente dans la salle.

[4] 3x5 mètres. Une tenture recouvre le mur Sud ; elle représente la reine louve. Regarder la tenture de trop près fait sortir la reine louve. (Loup sanguinaire niv. 2)

[5] Salle de la vermine. Une fois les aventuriers entrés dans la salle, le plafond s'ouvre et un flot de vermines en tout genre s'abat sur eux (assaillants de niveau 1).

Les personnages pourront trouver un anneau (anneau maudit, draine 1 PV/ Round au porteur).

[6] 3x5 mètres. Le sol est un damier rouge et noir. Il faut avancer sur les dalles noires jusqu'à la moitié de la salle pour ne pas tomber dans une fosse hérissée de pieux, puis sur les dalles rouges dans la seconde partie de la salle.

Rencontres possibles : 1 minotaure, 6 striges, 2 squelettes.

NIVEAU 12

Dans ce niveau, les personnages seront surpris de ne rien rencontrer. En effet, celui-ci est totalement vide !

[1] salle vide, pièges inactifs.

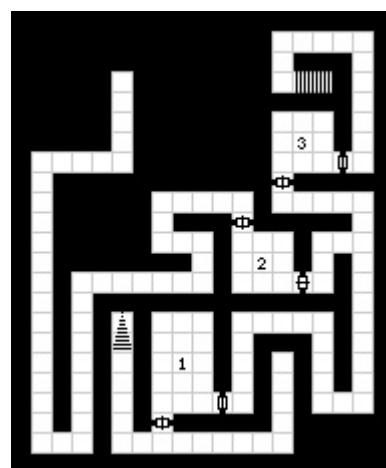
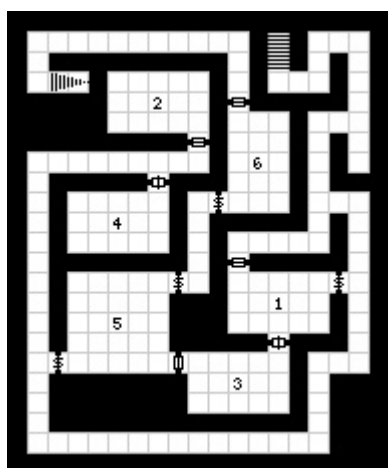
[2] Idem.

[3] Idem.

Le seul problème consistera à se rendre jusqu'aux escaliers. En effet, le sol des couloirs est enduit d'une poix qui rend la progression de plus en plus difficile au fur et à mesure que l'on s'approche de la sortie.

Test devant l'escalier diff 25.

Rencontres possibles : Aucune.



LE CROC



NIVEAU 11 ÇA COLLE !

Dans ce niveau, comme dans le précédent, les personnages ne devraient pas rencontrer une grande résistance. Et pour cause, tous les plafonds sont aimantés ! Tout porteur d'armure en fer devra effectuer trois tests de (D20+FOR+athlétisme Diff 15 à 25).

En cas d'échec au test, l'aventurier passera 2 tours collé au plafond avant d'être projeté au sol

La résistance sera progressive jusqu'à la sortie.

[1] vide Diff 15

[2] vide. Diff 17

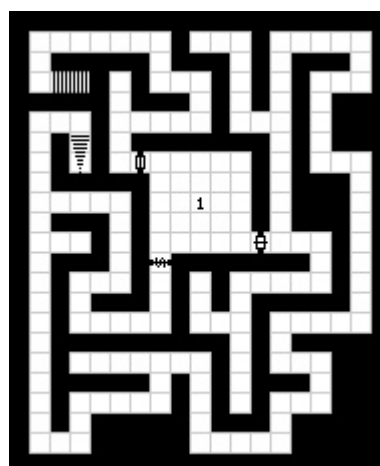
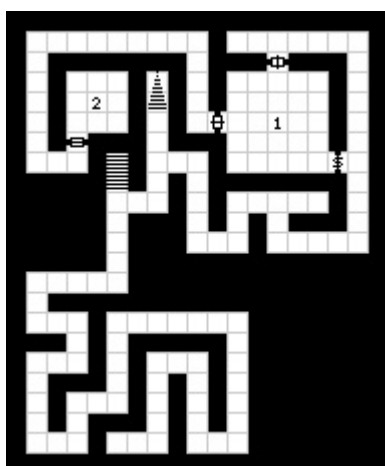
Rencontres possibles : Rien !

NIVEAU 10

Il n'existe qu'une seule salle dans ce niveau et les personnages devront tôt ou tard passer par là, car la sortie est barrée par une herse dont le levier se trouve en [1]. 8 orques armés et prêts à en découdre gardent le levier.

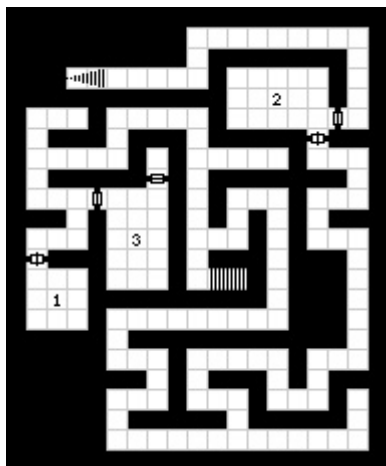
De nombreuses rencontres pourront être faites dans les couloirs de ce niveau.

Rencontres possibles : 6 orques, 8 gobelins, 3 rats sanguinaires (par bande de 4), 8 striges (par bande de deux)



LE CROC

NIVEAU 9



A l'entrée de ce niveau se trouve le message suivant :
« Est-ce que vos yeux peuvent voir ce qui ne peut être vu ? Si oui, trouvez-moi ! »

[1] 3x3 mètres.

Une jeune femme est ligotée à une chaise. Il s'agit d'une humaine, visiblement une combattante. Il s'agit en fait d'un hologramme projeté par le vampire qui habite ce niveau. Il lancera une série d'hologrammes dans toutes les salles, jusqu'à élimination totale des aventuriers. Ici s'engage le premier combat avec lui (référez-vous au vampire du livre de règles)

[2] 3x5 mètres. La deuxième illusion du vampire est un énorme rat sanguinaire (Géant)

A la fin du combat, les aventuriers peuvent trouver une fiole d'eau bénite.

[3] Chambre du vampire. C'est ici le repaire du vampire. Une fois entré, toutes les torches s'éteignent, et le vampire passe à l'attaque. Tous les jets effectués dans le noir total ont un malus de -5, de -2 pour les personnages ayant la vision nocturne.

Rencontres possibles : aucune.

parchemin d'éclairs multiples est caché dans un des volumes.

[3] 5x9 mètres. Un homme en armure lourde est assis sur un trône. Il attaquera les personnages à vue. Une fois vaincu, il tombe en poussière.

[4] et [7] 3x5 mètres. Rien.

[5] Si cette salle ne semble contenir qu'une seule porte, trois autres sont dissimulées. Diff 11,15,17 pour les trouver. Elles mènent aux salles 10,3,2.

[6] 3x5 mètres. Pour actionner une des trois portes de la salle, il faut en bloquer deux. Sinon, une décharge électrique s'abattra sur celui qui touchera n'importe quelle poignée. Dégâts 1D8.

[8] 3x3 mètres. Les poignées des portes sont explosives : Dégâts 1D4+2 si le piège n'est pas désamorcé.

[9] 3x3 mètres. Cette salle possède trois portes enchantées. Une fois une porte fermée, il est quasiment impossible de la rouvrir, car la poignée vous reste dans la main. Une fois la première poignée « cassée », du sable commence à remplir la pièce. Un passage secret dans le mur Sud-Ouest mène à l'escalier de sortie.

[10] 3x3 mètres. Rien.

[11] 3x3 mètres. Le chiffre 8 est répété sur tous les murs de la pièce.

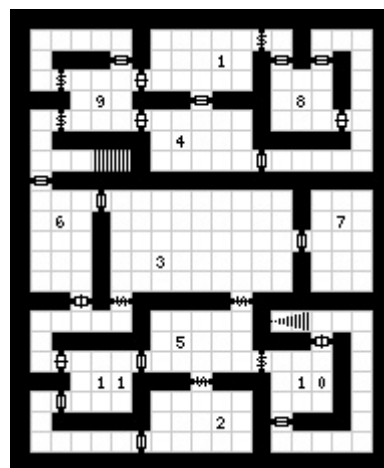
Rencontres possibles : 1 chien de guerre, 2 étreigneurs (liane)

NIVEAU 8

Tous les murs du niveau sont bleus, et parfois ornés de motifs étranges.

[1] 3x5 mètres. La salle comporte un établi d'alchimiste rempli de potions, mais celles-ci se mettent à bouillir dès qu'on y touche : les personnages n'ont qu'un tour pour sortir de la salle avant l'explosion de l'établi.

[2] Les deux étagères de la salle sont couvertes de volumes poussiéreux et indéchiffrables. Un



LE CROC

NIVEAU 7

R : Il ne se passe rien.

Sur le fronton des escaliers est inscrit dans la langue commune :

« Si patience vous avez, sortie vous trouverez »

[1] 3x5 mètres. Un vieil homme est assis derrière un bureau en chêne, et proposera aux aventuriers de s'asseoir sur les chaises libres devant le bureau. Il leur posera alors une devinette. S'ils ne répondent pas correctement, les aventuriers sont téléportés au niveau 9.

[2] 3x3 mètres. Vide.

[3] 3x3 mètres. Le sol est parsemé de parchemins vierges.

[4] 3x3 mètres. Des lettres sont inscrites sur le sol, mais elle ne forment aucun mot connu des aventuriers.

[5] 3x5 mètres. 2 gardes gobelins se battent pour un bout de pain.

[6] 3x5 mètres. Un orque obèse trône sur un tabouret qui le porte difficilement. Il explose s'il est attaqué ou bousculé (Dégâts 2D6).

[7] 3x5 mètres. Un livre ouvert montre l'illustration d'un preux chevalier chargeant un dragon. Chaque personnage doit effectuer un test de D20+SAG+magie Diff 19.

E : le chevalier sort de l'illustration et attaque les personnages.

E.Crit. : Le dragon sort de l'illustration et attaque les personnages.

[8] 3x3 mètres. Vide.

Rencontres possibles 8 gobelins, 2 orques, 5 rats sanguinaires, 1 chien de guerre.

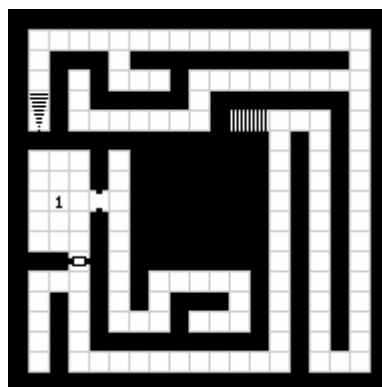
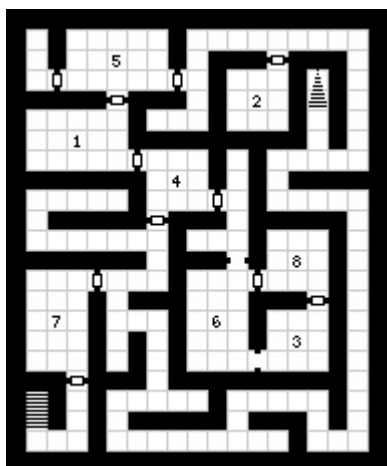
NIVEAU 6 LA FOLIE TOURNOYANTE

Le niveau est une suite de couloirs destinée à désorienter les aventuriers. De nombreux monstres rôdent ici.

[1] 3x5 mètres. Vide. Hormis une P.C qui traîne au sol, cette salle est entièrement vide.

La pièce de cuivre est maudite et fait disparaître toute la fortune du personnage à l'instant où elle touche le fond de la bourse.

Rencontres possibles : 10 gobelins (par bande de 4), 8 orques (par bande de 2), 6 striges, 4 chiens de guerre, 4 rats sanguinaires, 1 cube gélatineux.



LE CROC

NIVEAU 5

Ce niveau ne comporte aucune porte. Le sol est trempé en permanence et l'air est humide.

Les aventuriers n'auront pas beaucoup de temps pour le visiter. Sitôt les pieds posés au bas des escaliers, de l'eau glacée se met à monter jusqu'au plafond. Des poches d'air se trouveront dans les salles 2, 6 et 3.

Un test de natation peut être effectué :
D20+DEX+athlétisme diff 18.

Pour les personnages qui nagent bien :

- [1] Vide
- [2] une bourse, suffisamment lourde pour ne pas être emportée par les flots, repose au fond de cette salle et contient 8 gemmes d'une valeur total de 280 P.O
- [3] vide.
- [4] rien.
- [5] un corps.
- [6] rien.

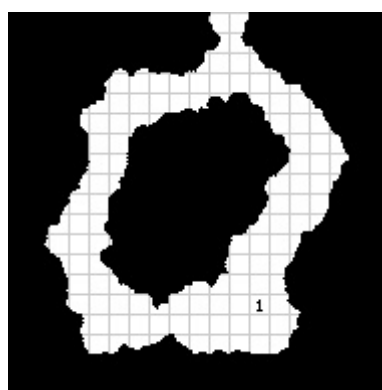
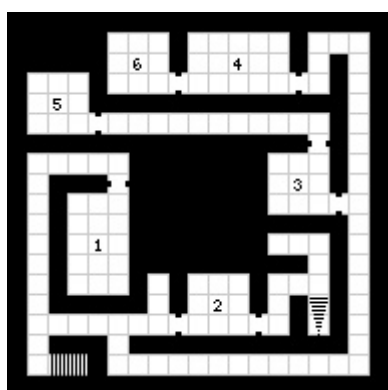
Rencontres possibles : aucune.



NIVEAU 4 DU CALME !

Alors qu'ils descendent très rapidement du niveau supérieur, les aventuriers atterrissent sur un tapis de verdure. Le niveau ressemble à une caverne naturelle. La lumière ne provient pas de torches, mais de champignons phosphorescents qui poussent sur les parois de la caverne.

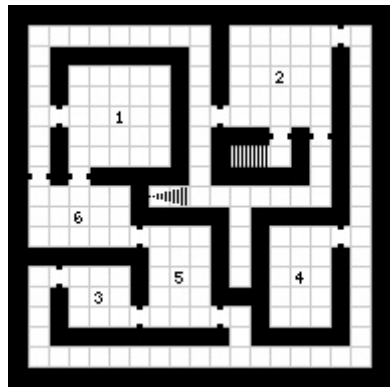
Un ours-hibou garde la sortie et des lianes chasseresses pendent çà et là.



LE CROC

NIVEAU 3

Au bas des escaliers, les aventuriers peuvent lire :



« Toute question, même la plus banale, mérite réponse. »

[1] 5x5 mètres. Dans cette salle règne une forte odeur de gaz. Tout porteur de torche doit effectuer un

test (Diff 19) pour éviter l'explosion.

[2] 5x5 mètres. Deux femmes, une blonde et une brune, se disputent. En dehors de la couleur de leurs cheveux, elles sont identiques. Sitôt entrés, les personnages seront pris à partie : « *Qui de nous deux est la plus belle ?* »

Répondre « *la blonde* » ou « *la brune* » fait disparaître celle-ci, mais l'autre se transforme en démons et attaque les personnages.

Répondre « *les deux* » fait disparaître les femmes.

Répondre « *aucune* » déclenche la fureur des deux femmes qui se transforment en démons et attaquent les personnages.

(Démons C.A 15, att 15 2x griffes 1D8, P.V 18, P.E 13)

[3] 3x3 mètres. Trois gardes orques.

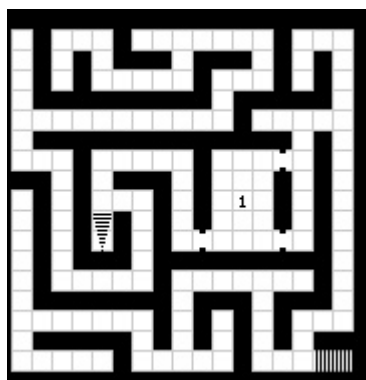
[4], [5], et [6]. Rien.

Rencontres possibles : 4 lianes chasseresses, 8 gobelins, 8 orques.

NIVEAU 2

Les personnages peuvent lire sur le sol de l'entrée : « *A deux pas de la liberté, vous devrez dépenser sans compter* »

La sortie du niveau est indiquée par des flèches



dessinée à la craie sur les murs. Un squelette gît près de la porte de sortie, une petite clef d'argent à ses côtés.

[1] Marchand de clefs. Un golem se tient derrière un comptoir. Derrière lui, un immense tableau contient des milliers de clefs.

Le golem annonce d'une voix mécanique :

"2 P.O la clef, bijoux et objets précieux acceptés."

Tenter de détruire le golem ne résoudra rien.. Pour trouver la bonne clef, une clef en bronze avec une tête de lion, il faudra se délester de la moitié de ses possessions durement acquises...

Rencontres possibles : Aucune.

NIVEAU 1 LE JUGEMENT

Lorsque les personnages parviennent au bas de l'escalier, six golems les escortent solennellement vers la salle [1], où un vieil homme ressemblant étrangement à celui qui était au sommet du Croc leur dit :

"*Vous étiez des criminels, vous êtes devenus des meurtriers. Combien d'orques et de gobelins avez-vous tués ? Et pourtant, je vous rend votre liberté... Car le Croc vous a transformé, et bientôt vous prouverez votre utilité.*"

Les golems escortent alors les personnages vers la sortie.

