

SOUTERRAINS DES RUINES DE ZOMUR

Par POC, pour le scénario "La cuite"

- (1) Dans ce coin, un cadavre assez frais : l'un des aventuriers l'a tué la veille et ne s'en souvient plus. La salle est jonchée de détritus, meubles cassés, et porte des traces de lutte. Obscurité totale.
- (2) Un homme attaché réclame à boire. Il ne sait pas pourquoi il est là, mais ça fait quelques jours. Obscurité totale. Puantier. Possibilité d'ajouter des zombies qui s'éveillent après quelques secondes.
- (3) Piège mécanique à jet d'acide (détection et désamorçage classique). 1D6+2, et PR-1 à cause de l'acide. Ici on est encore dans l'obscurité totale. On peut passer à côté du piège aussi.
- (4) Porte fermée, serrure facile à crocheter. Une lumière d'icône passe par le dessous et par la serrure.
- (5) Couloir illuminé faiblement par des lampes à huile. Passage possible d'un homme de main.

- (6) Salle des hommes de main, dont la porte est ouverte en général. Tables, lits, chaises...
- (7) Piège électrique magique. Détection par mage/prêtre uniquement. 2D6 P.I., ignore armure. Si le piège est détecté, passage possible sur le côté (zone 2 mètres), ou dispel magic / disjonction.
- (8) Porte fermée à serrure difficile, malus -3. On ne peut pas voir par le trou de serrure...
- (9) Atelier de l'herboriste fou. Il peut être à son établi, ou à son bureau. N'habite pas ici.
- (10) Derrière la bibliothèque (en mauve) un mur caché qui va au coffre. S'ouvre en découvrant un mécanisme caché dans les livres. Indice : tapis usé et mur un peu trop propre.
- (11) 2 petits tunnels fermés par des grilles : tanières des rats géants. S'ouvrent avec un levier.

