LE DONJON D'IRVILIO

Un excentrique marchand de reliques anciennes attire les Pjs en vantant les extraordinaires pouvoirs de l'amulette de Tranverstion. Les Pjs sont immédiatement téléportés dans un donjon inconnu quand l'un d'entre eux prend en main l'amulette. Ils reprennent leurs esprits en salle N°8, endoloris et désorientés par le mal de téléportation. Un vague souvenir du marchand, d'un épais nuage de fumé et d'un rire machiavélique leur revient en mémoire. Les Pjs devront comprendre qu'ils ont été enfermés dans une prison extra-planaire par Irvilio, un sorcier tourmenteur. Dans ce plan, l'extérieur n'est que désolation. Une majestueuse lune turquoise en partie cachée par une petite lune violette est visible dans le ciel orangé. Une rivière noire et bouillonnante serpente dans une plaine rocailleuse, qui s'étend à perte de vue. La plaine est criblée de cratères provoqués par les chutes fréquentes de météorite. Un liquide visqueux suinte de la végétation agonisante. Ce donjon est le premier repaire d'Irvilio, il a préféré quitter ce lieu isolé pour s'installer dans une riche demeure d'une grande cité. Irvilio se repaît de la souffrance de ses victimes grâce à un appareil magique de visionnage à distance. Il profite de l'occasion pour s'enrichir et augmenter sa puissance. Les Pjs devront sacrifier un objet magique pour revenir sur leur plan d'origine et échapper au mystérieux Gardien.

- **Le Gardien** est un insectoïde fumeux, une gigantesque ombre noire qui ressemble à un amas de différents insectes. Le Gardien est invincible et tient sa force des insectes géants qu'il absorbe. Il apparaît si les Pjs essayent de quitter le donjon, son rôle est de maintenir les Pjs à l'intérieur de la prison extra-planaire. Il ne tue pas les Pjs mais les traque et les happe avec ses membres vaporeux pour les recracher dans la salle N°1. Les Pjs ainsi maltraités subissent de légers dégâts. Le Gardien finit par s'énerver et transforme ses victimes en esprit piégé. Un jet de sauvegarde très difficile réussi permet d'éviter cette transformation définitive. Le gardien génère une ombre à chaque fois qu'un esprit piégé est créé.
- **Les ombres** sont des créatures sinistres qui se tapissent dans la frontière entre l'obscurité et la lumière. Elles sont agressives, mesquines et totalement dévouées au Gardien. Elles poussent les prisonniers à essayer de s'échapper du donjon. Les ombres se nourrissent des esprits piégés afin de se transformer en insectes géant qui grouillent dans le donjon.
- **Les esprits piégés** sont les précédentes victimes du gardien. Des morts-vivants éthérés qui errent dans le donjon en essayant d'échapper aux ombres. Ils ont un discours incohérent et invraisemblable. Voir la table des ragots.

1 - Entrée du donjon, la large porte peut être ouverte, et les Pjs peuvent s'aventurer à l'extérieur mais le Gardien ne les laissera pas partir si facilement.

2 - Bibliothèque avec des livres parlant essentiellement des mondes parallèles et des voyages extra-planaires. Un symbole gravé sur des petites plaques en fer en haut de chaque étagère indique la combinaison de la serrure à code de la salle N°7.

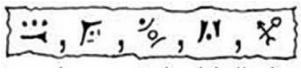
3 - Un insecte mutant à l'allure d'un humanoïde attend patiemment une proie venant de la salle N°2 ou N°5. La créature est le résultat de la transformation raté d'une ombre qui s'est nourri d'un esprit piégé trop puissant. Elle peut être prise par surprise si les Pjs arrivent du passage secret de la salle N°4. Tuer cette abomination offre aux Pjs un bonus d'Xp. Un test de fouille réussi révèle l'existence d'un passage secret menant vers la salle N°4.

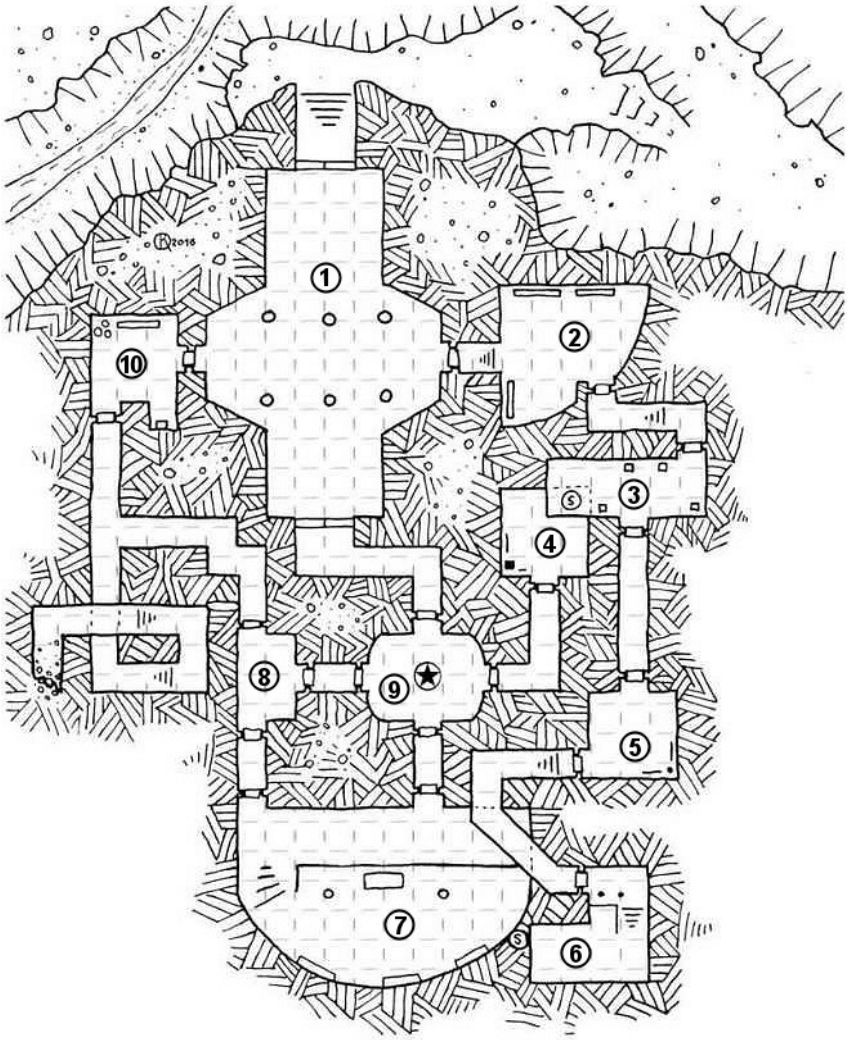
4 - Quelques esprits piégés sont regroupés dans un coin de la pièce. Ils sont recroquevillés et visiblement apeurés. Un test de fouille réussi révèle l'existence d'un passage secret menant vers la salle N°3.

5 - Laboratoire de recherche poussiéreux, Irvilio étudiait les objets magiques et plus particulièrement sur l'absorption de leurs pouvoirs.

6 - Chambre d'Irvilio comportant un petit bureau et quelques affaires personnelles abandonnées là depuis un moment par le magicien. En fouillant les lieux, les Pjs trouveront un indice qui leur permettra surement de retrouver la trace d'Irvilio. Un test de fouille difficile et l'utilisation de compétences magique permettent de révéler le passage secret menant à la salle N°7.

7 - Chambre du rituel, un coffre en argent richement ornementé est posé sur un autel au milieu de l'estrade. L'inscription suivante est gravée sur celui-ci : « Seule la valeur de l'offrande détermine la récompense ». Une série de trois illustrations pictographiques représentant une cérémonie d'offrande est accrochée aux murs. Elles peuvent aider les Pjs à comprendre ce qu'ils doivent faire sur un test d'intelligence très difficile réussi. Rien ne se passe si un objet classique est enfermé dans le coffre. En revanche si un objet magique est enfermé dans le coffre, un intense flash de lumière rose irradie la pièce. Les Pjs ressentent de légers vertiges, et se rendent compte que l'environnement a changé. Ils sont revenus dans leur plan d'origine. L'accès à cette salle est protégé par une serrure à code. Trois roues crantées avec une série de cinq symboles se trouvent au-dessus de la serrure. La combinaison peut être trouvée dans la salle N°2.





8 - Petite pièce où les Pjs reprennent leurs esprits sur une estrade en bois, décorée par un cercle et des symboles ésotériques.

9 - Statue d'Irvilio, avec une inscription gravée sur une plaque en or blanc « Irvilio le Tourmenteur ». Les Pjs peuvent reconnaitre le marchand d'objets magiques avec un test d'intelligence réussi.

10 - Débarras plein de camelotes. Des objets de bonne facture usés et abimés trairont sur les étagères. Une fois de retour dans leur plan d'origine, les Pjs pourront trouver 1D10 pierres précieuses s'ils fouillent à nouveau la pièce.

TABLE DES RENCONTRES ALÉATOIRE : 1D10

1- Scarabées monstrueux
2- Mites géantes
3- Scorpions musclés
4- Fourmis démesurées
5- Esprits piégés
6- Guêpes voraces
7- Araignées gigantesque
8- Cafards gluants
9- Chenilles gargantua
10- Ombres

TABLE DES RAGOTS : 1D10

1- Repentez-vous mes frères ! C'est l'heure du jugement dernier !
2- Méfiez-vous des ombres, elles sont cruelles !
3- Impurs ! Nous ne sommes que des misérables êtres impurs !
4- Les dimensions extra-planaire sont fascinantes ! Bien que celle-ci soit terrifiante !
5- Tout ceci est l'œuvre du Mage Tourmenteur !
6- L'avidité amène la pauvreté, mais on est riche lorsqu'on ne désire rien.
7- Qu'ai-je dont fais de si horrible pour mériter l'enfer ?
8- Avez-vous vu ces incroyables spécimens d'insectes ?
9- Le sacrifice est la clef ! Seul cet acte noble vous sauvera !
10- Les objets magiques sont démoniaques. Ils ne m'ont apporté que des problèmes.

Par Kosmic Dungeon 2017