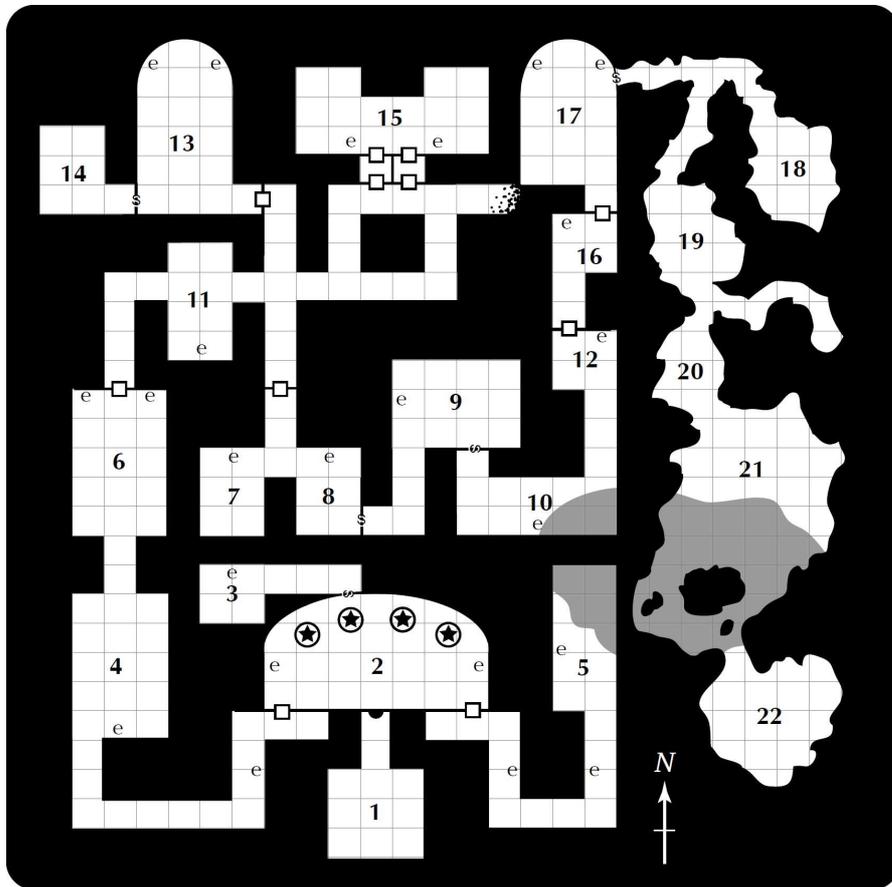


# LA CRYPTTE DE ZERDUZAN

Conçue et construite par le démonologue Zerduzan comme un lieu de sépulture pour tous ses serviteurs et acolytes les plus favorisés. Elle est située sous les ruines d'une tour. D'autres disent que cet endroit était un sanctuaire pour les efforts de Zerduzan à dominer des démons.



## LEGENDE

	Porte		Décombres
	Porte Secrète		Torches enchantées
	Bouche Magique		
	Statue		
	Inondation		

**1. Entrée :** Cette zone est accessible via une échelle en acier. Une bouche magique active l'entrée principale de la voûte lorsque l'énigme est résolue. Trois échecs activent un piège à rayons de désintégration.

**2. Galerie d'Hommage :** Quatre statues des compagnons les plus proches de Zerduzan. La deuxième statue (La protégé et amante de Zerduzan, Tyriana) à gauche peut être poussée vers la gauche pour ouvrir la porte secrète de la pièce

**3. Chambre de Souvenir :** Cette pièce très étrange semble être l'étude d'un magicien préservée dans les moindres détails. C'est l'étude de Tyriana reproduite d'une époque passée. Un coffre est caché ici contenant un robuste livre de sorts. Le coffre est piégé avec une aiguille de poison. Le poison vieillit la victime de 3d20 ans.

**4. Chambre I d'Henchman :** D'innombrables crânes casqués des hommes de main favoris de Zerduzan sont disposés ici sur des étagères creusées dans les murs de pierre.

**5. Chambre Partiellement Inondée :** Les meubles pourris jonchent cette pièce. La partie du fond de la pièce légèrement effondrée est affaissée et remplie d'eau.

**6. Chambre II d'Henchman :** Cette salle est très similaire à la chambre n° 4. Cependant, si quelqu'un tente d'ouvrir la porte nord, un esprit très puissant de l'un des gardes d'élite de Zerduzan (un énorme ogre) se manifestera en nécrophage avec une épée mortelle.

**7. Alcove de Griggleef :** Un hippogriffe finement rembourré est monté sur une base massive en bois sombre. C'était le fidèle coursier de Zerduzan pendant de nombreuses années. La bête morte a l'air extrêmement réaliste. Sur le mur Sud se trouvent une fine selle en cuir et un harnais rangé dans un coffre de bois sombre.

**8. Alcôve de Xurisan :** Similaire à la pièce n° 7, une bête « empaillée » réside ici : Un énorme serpent ailé. Malheureusement, la bête n'est pas rembourrée mais simplement en animation suspendue. Toute personne debout dans la pièce pendant plus de 2 minutes et qui n'est pas Zerduzan réveillera la bête. Il semble que Xurisan ait été considéré comme un étonnant gardien aussi bien qu'un coursier. Il y a une porte secrète dans le coin inférieur Est.

**9. Salle des Trophées :** Dans cette salle se trouvent plusieurs étagères en pierre contenant chacune plusieurs grands bocaux (environ 40 au total dans toute la salle). Chaque bocal contient une tête. La plupart sont

humaines, mais il y a aussi des halfelins, des elfes, des nains, etc. Chacune est étiquetée avec une petite plaque dorée portant le nom de la tête. Ces têtes appartiennent à tous les principaux ennemis de Zerduzan. La tête dans un pot étiqueté « Frithfell » a un puissant anneau magique caché sous sa langue. Une porte secrète est cachée dans le mur Sud. En inclinant le pot étiqueté « Oscail », une section des étagères s'ouvrira.

**10. Salle Partiellement Inondée :** Des tapisseries pourries suspendues par des bâtons montrent des démons qui se livrent à une grande variété de perversité. La pièce est partiellement inondée.

**11. Galerie d'art :** Cette salle est remplie de peintures et de bustes représentant tous Zerduzan à différents moments de sa vie. Le coin Nord-Est de la pièce est complété par une toile d'araignée massive. Une énorme araignée abyssale y demeure.

**12. Antichambre Effrayante :** La lumière ici ne fonctionne pas correctement. Un diabolotein fou reste ici en attente de nouvelles victimes.

**13. Crypte de Damondech :** Un sarcophage se trouve ici contenant le revenant de Damondech, lieutenant de Zerduzan. Il va se lever et attaquer les intrus avec ses six gardes qui reposent sur des étagères ouvertes sur chaque mur. Il est équipé d'une armure magiques et d'une arme. Une porte secrète se trouve dans le coin Sud-Ouest. Damondech est représenté par la statue la plus à gauche dans la salle n° 2.

**14. Le Trésor de Damondech :** Plusieurs coffres contiennent des milliers de pièces de monnaie, de pierres précieuses et de divers objets magiques.

**15. La Crypte des Rammels :** Frère et sœur jumeaux se trouvent ici dans les sarcophages. Tous deux étaient des ecclésiastiques de haut niveau au service d'un ancien dieu maléfique. La chambre est ornée d'œuvres d'art représentant le dieu. Si l'un ou l'autre des sarcophages est dérangé, un diable gardien s'incarnera depuis un symbole sur le mur Nord et attaquera. Ils sont chacun représentés par les deux statues les plus à droite dans la salle n° 2.

**16. L'Antichambre Vide :** Rien physiquement ici, mais la plupart ressentiront un sentiment d'effroi très tangible lorsqu'ils s'approcheront de la porte du mur nord.

**17. Crypte de Tyriana :** C'est la crypte de l'amante de Zerduzan. Malheureusement, elle est morte très violemment après avoir souffert de la folie. Son esprit attend tous ceux qui entrent et elle est devenue un spectre incroyablement puissant. Elle lancera des sorts

et attaquera tous ceux qui entrèrent. Une porte secrète se trouve dans le mur Nord-Est de la pièce.

**18. Cave des Cadavres :** Environ deux douzaines de cadavres sont soigneusement disposés ici sur le sol. Ils sont tous enveloppés dans un drap noir jusqu'au cou. Un symbole étrange est brûlé sur chaque front. Tout être vivant dans la pièce pendant plus de trois minutes provoquera l'animation et l'attaque de ces corps comme de vicieux et rapides zombies.

**19. Caverne vide :** Os et débris jonchent cette caverne. Des créatures ressemblant à d'étranges petits rongeurs se sauvent précipitamment lorsque la lumière est projetée dans cette zone. Une faible lumière chaude peut être vue depuis le passage sud. Les murs ici sont bordés de cadavres mutilés qui se moquent de quiconque entre dans la pièce.

**20. L'Antre des Slaad :** Cette zone semble être le camp de quelques êtres. Des soies fines sont empilées comme un lit. Des étagères en bois contenant plusieurs textes sur la magie et la démonologie y sont stockées. Un brasero se dresse ici émettant de la fumée d'un encens puissant et enivrant.

**21. Caverne des Slaad :** Un Slaad gris très puissant est magiquement emprisonné entre les zones 20 et 21 par Zerduzan. Il détectera toujours tout intrus et se retirera vers le bassin de la zone 21. Avant d'entreprendre n'importe quelle action, il étudiera soigneusement ses adversaires. Il peut attaquer directement ou peut parler pour se rapprocher des joueurs.

**22. La grotte de Zerduzan :** Cette grotte est un laboratoire secret d'arcane. Il est complètement détruit et se trouve dans les ténébres. Un démon vraiment puissant attend ici emprisonné. Il peut répondre à toute personne prétendant être en mesure de le libérer. Si le Slaad est consulté, il révélera qu'il a un parchemin qui contient un sort qui renverra le démon en enfer. Cependant, il demandera un lourd tribut (tous les trésors du groupe et un sacrifice de sang pour le libérer de son emprisonnement). Le démon est très impatient et devient facilement enragé. Si les joueurs vainquent le démon, son corps se liquéfiera en laissant derrière lui son cœur pétrifié. Cet artefact est très puissant. En outre, une inspection minutieuse du laboratoire détruit révélera une petite boîte en métal noir contenant le livre de sorts de Zerduzan, une robe magique, des bracelets magiques et une baguette magique.

**Par :** Craig Brasco

**Traduction :** Syrinity pour DnD