

# LE TRÔNE DU SEIGNEUR SCORPION

## DONJON EN UNE PAGE #10

Au plus profond des Jungles de Tсах, les hommes-scorpions ont découvert le repaire d'un héros à demi-oublié de leur peuple. Ils veulent explorer les lieux, y trouver de puissantes armes ou même réveiller le Seigneur Scorpion pour détruire l'humanité. Qui les en empêchera ? *Un Donjon en Une Page générique adaptable aux jeux de rôle medfan.*

### 1. Entrée piégée

Des câbles tendus déclenchent des chutes de pierre (tombant de filets au plafond) sur les intrus et donnent l'alerte.

### 2. Chambre

Des gardes **hommes-scorpions** se reposent et surveillent l'entrée.

### 3. Salle de garde

Des restes de repas à l'origine douteuse traînent ici. Dans un râtelier piégé (aiguille empoisonnée), on trouvera quelques armes.

### 4. Statue du dieu scorpion

La statue d'un dieu oublié, celle d'un homme-scorpion musculeux.

### 5. Nuage toxique

Traverser cette pièce rend malade ceux qui le tentent, sauf si un jet de sauvegarde est réussi.

### 6. Pièce vide

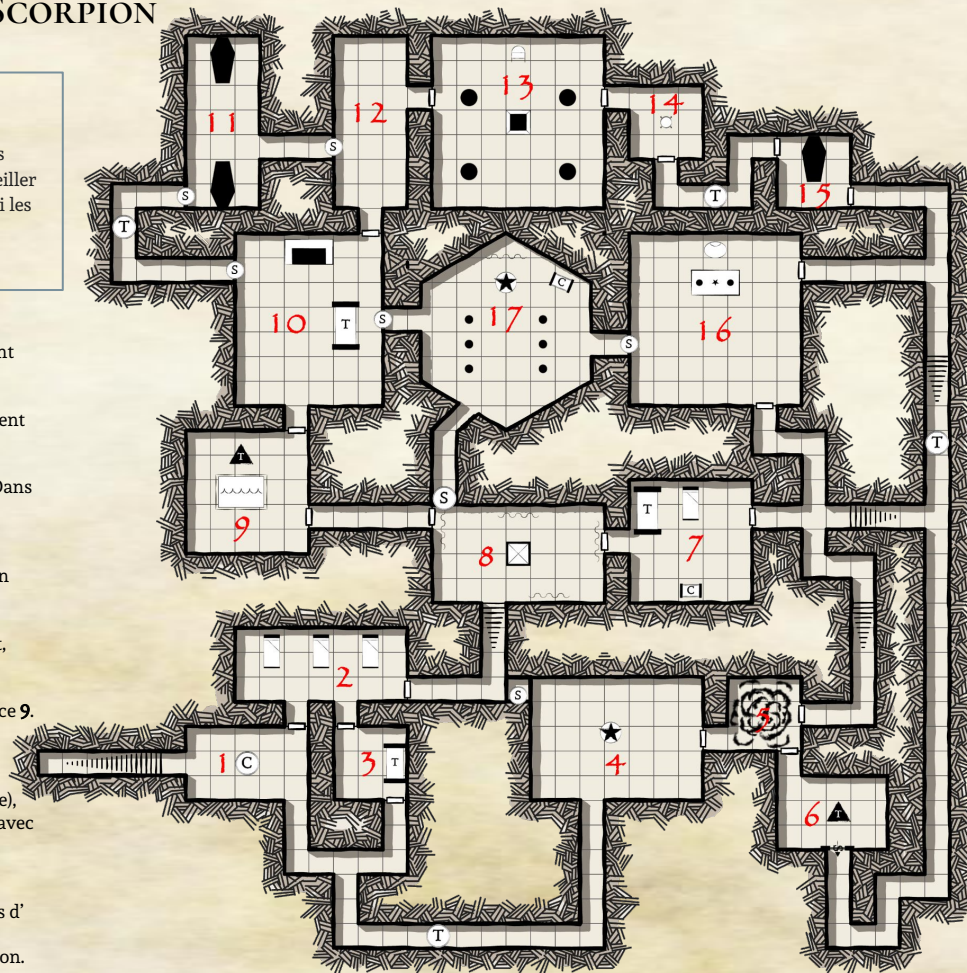
Au sol, une dalle lumineuse communique avec la pièce 9.

### 7. Chambre du commandant

Le **chef des hommes-scorpions** s'est approprié cette chambre dont le mobilier est en ruines. Dans une armoire piégée (serrure émettant un gaz lacrymogène), il garde un petit trésor de pièces et gemmes. Il se bat avec un cimeterre magique.

### 8. Fosse des sacrifices

Sous une grille, une fosse profonde d'où émane des grognements lointains et diffus. Au mur, des tentures d'époques révolues peuplées de monstres et d'hommes-scorpions géants établissant une civilisation.



### 9. Bassin divin

Une fontaine alimente ce bassin dont l'eau brûle au contact, sauf pour les hommes-scorpions. Au sol, une dalle lumineuse communique avec la pièce 6.

### 10. Salle commune

Un ancien hall festif avec une cheminée et une table sur laquelle est placé un piège à ours contenant les restes d'un squelette.

### 11. Tombes des soldats scorpions

Deux corps de **gardes d'élite** reposent ici et s'animent en cas d'intrusion.

### 12. Hall vide

Un long hall poussiéreux et lugubre.

### 13. Trône du Seigneur Scorpion

Une pièce dédiée aux hauts-faits du Seigneur Scorpion, avec fresques et tentures en lambeaux.

### 14. Braséro magique

Une fumée odorante et écoeurante émane de ce braséro.

### 15. Sarcophage du Seigneur Scorpion

Le corps d'un immense **guerrier homme-scorpion** repose ici en attendant de revivre. Il possède une armure et un sceptre magique.

### 16. Autel sacré

Une pièce consacrée au dieu scorpion (statue en 4). Si le Seigneur de la pièce 15 arrive ici, il peut revenir à la vie.

### 17. Temple perdu

Le temple où le dieu scorpion était prié. Un coffre piégé (lames rouillées) contient un trésor, des potions et objets magiques.

### Légende

T : piège au sol ou sur un objet

C : piège au plafond

S : passage secret

