



## • L'ÉPÉE DU ROI DES MORTS •

Développé par Fanrax le Nécromancien

**Localisation:** Le Vieux Monde

**Niveau du donjon:** 2-10

**Pièce Objectif :** Crypte

### L'épée du roi des morts

La forteresse de Vorag se trouve aux confins des Terres Arides, sur la Plaine des Os. C'est dans cette cruelle citadelle que régnait Ashkral le Roi des Morts. Des légions innombrables de morts marchaient au combat sous ses ordres et toutes choses vivantes se flétrissaient devant son pouvoir surnaturel.

Lorsqu' Ashkral fut enfin vaincu, à l'article de la mort, il jura de revenir un jour. Son corps disloqué fut emporté par ses acolytes dans un lieu secret. La rumeur rapportait que seule l'épée qu'il avait portée pouvait le terrasser. Elle devait être enterrée avec lui pour contrecarrer cette malédiction et pour qu'il puisse également la brandir au moment de son retour de la tombe.

Sur le chemin du tombeau, les acolytes qui portaient l'épée tombèrent dans une embuscade; dans un dernier sursaut, avant d'être détruit, le chef des acolytes précipita l'épée dans la Mer de Fiel, en criant qu'elle ne réapparaîtrait que lorsque le Roi des Morts s'éveillerait à nouveau.

L'histoire du Roi des Morts passa dans la légende. Toujours est-il qu'après la dernière éruption du volcan Karag Haraz, une antique épée fut retrouvée à la surface, ainsi que l'entrée d'un réseau de souterrains oubliés.

Le mythe du Roi des Morts, qui jusqu'à présent n'était plus qu'une fable, venait de prendre pied dans la réalité !

Les guerriers ont été chargés de prendre l'épée, d'entrer dans les souterrains et de tuer le Roi des Morts avant qu'il ne sorte à nouveau de son tombeau.

#### REGLES SPECIALES:

Désignez un des guerriers pour porter l'épée, elle provoque +1D6 de blessures en cas d'attaque réussie mais elle blesse un compagnon dans une case adjacente si le résultat du jet pour toucher est 1.

## 1 Coude.

*Le couloir tourne soudain, ses murs de pierre froide bifurquant dans l'obscurité.*

## 2 Couloir .

*Votre lanterne illumine un nouveau tronçon de couloir dont l'extrémité disparaît dans le noir.*

Piège: le plafond s'effondre provoquant 1D6 blessures aux guerriers présents dans le couloir.

## 3 Jonction .

*Le couloir aux murs humides et recouverts de salpêtre se sépare en deux, dans le recoin se tient 1 gargouille.*

## 4 Couloir.

*Un couloir aux murs de pierre brute s'enfonçe plus profondément dans les froides ténèbres; il s'avère sans issue.*

Piège: les plafonds sont décidément très fragile celui-ci s'effondre aussi causant encore 1D6 blessures a chaque guerrier présent dans la section.

Parmi les débris les survivants découvrent un antique coffre de fer, après l'avoir forcé ils découvrent avec horreur qu'il est vide.

## 5 Jonction.

*Le passage se sépare en trois autres couloirs identiques dont les extrémités conduisent à trois portes massives.*

Le passage est gardé par 3 cavaliers squelettes.

Piège: La section comporte un piège puits; s'il n'est pas découvert à temps, le guerrier tombe dans l'obscurité et subit 1D6 de dommages en s'écrasant en contrebas. A t'il la longueur de corde suffisante pour remonter?

## 6 Salle de garde.

*La lumière de votre lanterne éclaire ce qui semble être un sol carrelé assez similaire à un échiquier. Autour d'une table...*

La pièce contient 12 squelettes.

## 7 Puits maudit.

*L'air de cette pièce est corrompu par l'insoutenable puanteur qui émane d'un puits sans fond.*

Du fond du puits sortent 12 rats géants et 12 araignées géantes.

## 8 Cercle cabalistique.

*Des éclairs crépitants de lumière verte surnaturelle déchirent les ténèbres magiques qui baignent cette salle.*

Si un héros entre dans le cercle magique dessiné sur le sol, il lance un dé. Consultez le tableau suivant:

CERCLE MAGIQUE	
D6	Résultat
1 / 2	<i>Il se retrouve dans la jonction n° 5</i>
3	<i>Les ténèbres magiques attaquent causant 1 blessure.</i>
4	<i>Il se retrouve dans la chambre de l'idole ( pièce n° 10 ).</i>
5	<i>Il se retrouve dans l'arène ( pièce n° 9 ).</i>
6	<i>Il se retrouve dans la crypte ( pièce n° 11 ).</i>

## 9 Arène

*La lumière blafarde d'une lampe suspendue au plafond pénètre à peine l'obscurité de cette pièce sombre et menaçante.*

Dés que les guerriers sont entrés dans l'arène, ils sont attaqués par 6 zombies.

Dans un coin se trouve un coffre contenant 200 pièces d'or.

### **10 Chambre de l'idole**

*La lumière vacillante de votre lanterne éclaire les murs de pierre froide, révélant une hideuse idole de pierre tout au fond de la pièce.*

La pièce contient 6 momies; dans le socle de l'idole les guerriers trouvent un trésor: 1 carte trésor + 1D6 x 50 pièces d'or.

### **11 Crypte**

*Une brise glaciale émane de cette pièce. Dans la lumière incertaine, vous parvenez à distinguer un sarcophage de pierre.*

Le tombeau du Roi des Morts est défendu par la légion maudite composée de 24 squelettes et commandée par Petrokk chef squelette.

Une fois que la légion est vaincue, les guerriers peuvent ouvrir le tombeau et massacrer le Roi des Morts. Bien qu'il soit dans un état de faiblesse, il tentera tout de même de les arrêter.

Sa volonté fait vibrer l'air autour de lui; sa voix résonne dans les ténèbres, provoquant les mortels qui sont venu le défier dans un duel de volonté.

Avant qu'ils ne puissent le tuer, les guerriers doivent venir à bout de ses pouvoirs magiques. Lancez 1D6 par guerrier prenant part au combat. Si le résultat cumulé est de 13 ou plus, pour 4 guerriers, la malédiction est brisée et le Roi des Morts tué. Si le résultat est inférieur à 13, au tour suivant, le résultat doit être de 14 puis 15 etc... Si un résultat positif n'est pas atteint, les barrières mentales des guerriers volent en éclat et ils deviennent des esclaves soumis du Roi. Le seuil pour tuer le Roi des Morts est de 3 par guerrier + 1 ou 2 points.

Dans la crypte se trouve 1D6 x 100 pièces d'or à répartir équitablement entre les guerriers. Une fois la crypte nettoyée, les guerriers, ayant tué tous les monstres des souterrains cherchent une porte secrète.

### **12 Escalier.**

*La porte secrète donne sur un interminable escalier qui monte en sinuant vers la surface, surpris, vous trébuchez presque sur les marches humides et glissantes qui conduisent vers la lumière...*

# L'Epée du Rois des Morts

