



• LE RETOUR DE LA COURONNE •

Développé par Fanrax le Nécromancien

Localisation: Le Vieux Monde	Niveau du donjon: 1-4	Pièce Objectif : Crypte
------------------------------	-----------------------	-------------------------

Entre la forteresse naine de Karak Izor et la forteresse maritime de Barak Varr se trouve un des royaumes des Principautés Frontalières, connu sous le nom de Heldegrad. Normalement rallié à la cause des nains, le roi de ce petit état est tourmenté par la découverte de l'entrée d'un réseau d'antiques catacombes dont la légende dit qu'elles contiennent la véritable couronne de la lignée des rois d'Heldegrad. Ce réseau de catacombes s'étend jusque sous la cité de Karak Izor, et le roi exige que la couronne de ses ancêtres lui soit restituée par les nains ou il fermera toutes les routes commerciales entre Barak Varr et Karak Izor. Ne voulant pas plonger des alliés de longue date dans un bain de sang et reconnaissant la validité des revendications du Roi, le seigneur de Karak Izor envoie des guerriers à la recherche de l'antique relique.

1 Escalier.

Surpris, vous trébuchez presque sur les marches humides et glissantes d'un escalier qui s'enfonce dans les ténèbres.

2 Couloir.

Vos pas résonnent dans un couloir humide, sombre et sinistre.

3 Salle de garde.

La lumière de votre lanterne éclaire ce qui semble être un sol carrelé assez similaire à un échiquier.

La pièce contient un très vieux coffre, fermé et enchaîné au sol. Une fois les 6 Chevaliers du Chaos exterminés, les guerriers peuvent examiner le coffre. Il porte l'emblème du faucon d'Heldegrad et contient la couronne. Hélas, il ne peut être ni déplacé, ni ouvert, même par magie. Pour l'ouvrir les guerriers doivent trouver la clé qui se trouve à un autre endroit du souterrain et revenir avec elle. Si un guerrier essaye de fracturer le coffre avec son arme, le coup rebondit et le blesse.

4 Coude.

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

Cadavre.

Devant les guerriers gît le corps d'un barbare étreignant farouchement un sac de cuir contre lui.

Si un guerrier décide de s'emparer du sac, il doit lancer 1D6 pour déterminer ce qui se passe:

1D6	Résultat
1	Gaz empoisonné! Chaque guerrier sur cette section subit 1D6 blessures sans modificateur d'endurance ou d'armure. Le sac est vide.
2-3	Piège! Un épieu jaillit du mur et inflige 2D6 blessures au guerrier qui s'est emparé du sac, lequel est vide.
4-6	Trésor. Le sac renferme 1D6 x 100 pièces d'or

5 Puits maudit.

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

Araignées

12 araignées se baladent dans la pièce.

6 Jonction.

Le couloir se sépare en deux, vous laissant sans la moindre idée de la direction qu'il convient de prendre.

Trappe: Une trappe s'ouvre dans le sol et votre guerrier atterrit violemment quelques mètres plus bas. Il subit 2D6 blessures et ne peut sortir que si le groupe possède une corde ou le sort *Lévitation*.

7 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.

L'idole est gardée par 2 ogres et 3 Minotaures.

Statue.

Il y a une statue dans la pièce, l'un de ses yeux est un rubis valant 400 pièces d'or. Si un héros cherche à s'en emparer lancez un dé et consultez le tableau suivant:

STATUE	
1	Malédiction: les points de chance du guerrier sont réduit à zéro.
2 - 3	Statue animée: la statue attaque mais elle ne peut quitter la pièce (voir fiche profil Minotaure).
4 - 5	Transformation: la statue se transforme en "Gargouille " et attaque. Elle ne peut quitter la pièce mais elle peut ouvrir les portes pour chercher de l'aide.
6	Pas de problème: le héros s'empare du rubis.

8 Crypte.

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

Dans la crypte se trouve 1 Nécromancien gardé par 4 Fimirs et 4 Momies.

Une fois les monstres vaincus, les guerriers peuvent fouiller la crypte: il trouveront une alcôve sur un des côtés du tombeau où il découvriront la clé qui ouvre le coffre de la première salle. Les guerriers doivent retourner au coffre, en n'oubliant pas à chaque tour de déterminer si un Événement Imprévu a lieu. Le coffre contient la couronne qu'il faut ramener à Heldegrad. Une fois que la couronne est rendue, chaque guerrier reçoit une carte de Trésor comme récompense à sa participation à l'aventure.

Monstre errant: pair : monstres ; impair : événements imprévus.

Plan le Retour de la Couronne



1

Entrée / sortie



2



3

6 Chevaliers du Chaos

Salle de Garde

C: Cadavre

4



C

- Matériel**
- 6 Chevaliers du Chaos
 - 12 araignées géantes
 - 2 Ogres
 - 3 Minotaures
 - 4 Fimirs
 - 6 Momies
 - 6 Squelettes
 - 6 Zombis
 - 1 Gargouille
 - 1 Clé



5

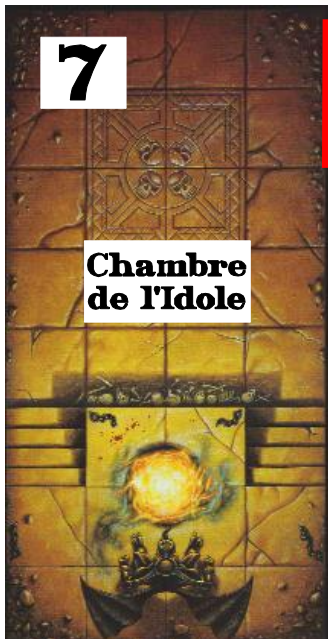
Puits maudit/Cellule

Mère araignée + 12 araignées géantes



6

2 Ogres & 3 Minotaures



7

Chambre de l'Idole



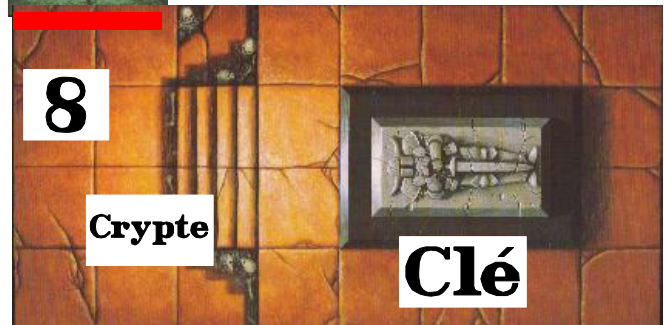
8

Crypte

P: Piège trappe

P

4 Fimirs, 4 momies & Fanrax le Nécromancien



Clé