



Le Chevalier gardien

« Dans votre quête pour défaire la Liche, vous continuez d'explorer les Limbes et ses trésors. Mais, attention ! Si vous souhaitez poursuivre votre aventure, vous devrez vaincre le fidèle chevalier servant, amant de Morgane : Accolon. Commandant de l'armée maudite et invincible guerrier, il est près à tout afin de vous empêcher de rejoindre sa dulcinée. En temps normal, vous n'aurez jamais pensé à le confronter, mais vous avez récemment entendu une rumeur au sujet d'une arme puissante capable de le faire plier définitivement. »

NOTES

Si le Chevalier Gardien n'est pas déjà engagé dans un combat, à chaque début de tour du sorcier celui-ci lancera 2D6 pour le déplacer. Il commence sa ronde à partir de la case notée d'un X en suivant le schéma ci-dessus et n'est pas affecté par les chutes de pierres. Les éboulis étant provoqués par un sort, ils ne peuvent être désamorçés.

Accolon, Le Chevalier Gardien : Déplacement : 4 cases - Attaque : 3 dés - Défense : 4 dés - Corps : 5 - Esprit : 4

A Les joueurs débutent leur partie dans les escaliers.

B Ceci est la salle de Garde, c'est d'ici que le Chevalier Gardien guette les potentiels intrus mais il semble ne plus être à son poste... Le sorcier devra signaler aux joueurs par un son lorsque celui-ci est à moins de 10 cases d'eux.

C Ce coffre contient une potion de guérison.

D Voici la salle aux trésors. Le premier coffre ouvert donnera 100 pièces d'or ; le deuxième s'il n'est pas désamorcé fera sortir un squelette ; le troisième contiendra un breuvage héroïque. Si un joueur fait une recherche miculeuse, il trouvera 50 pièces d'or derrière le trône. Lorsque les joueurs ouvrent le premier coffre, le joueur sorcier leur fait parvenir le message suivant : « Accolon vous a trouvé ! ». Ce dernier arrête sa ronde et se déplace désormais avec 6 dés afin de rejoindre au plus vite la salle aux trésors.

E Si un joueur effectue une recherche, il trouvera des lettres pour le moins... embarrassantes rédigées par Accolon à l'attention de Morgane. Les brandir devant lui devrait sans aucun doute infliger un coup à son Esprit !

Monstre errant: Squelette

