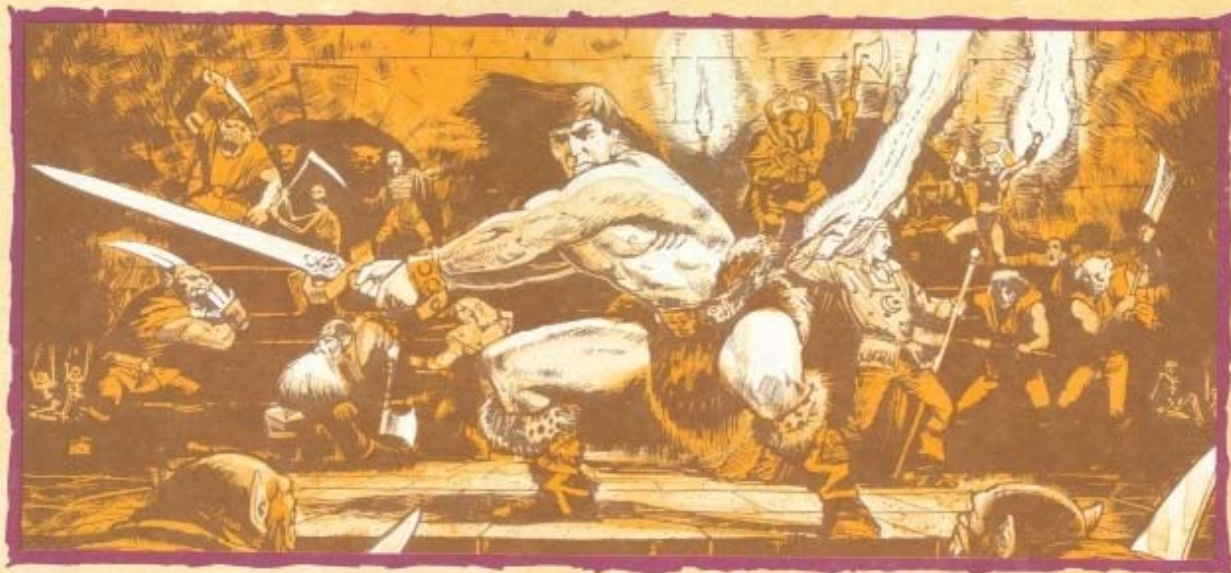


# HERO QUEST™



## Livre des Quêtes

### SOMMAIRE

Introduction .....	p.2
Quête-00-L'Arène Magique .....	p.3
Quête-01a-Le Labyrinthe .....	p.4
Quête-01b-L'épreuve .....	p.5
Quête-02-La délivrance de Sir Ragnar .....	p.6
Quête-03-Le Seigneur de la Guerre des Orcs .....	p.7
Quête-04-L'or du Prince Magnus .....	p.8
Quête-05-Le Labyrinthe de Melar .....	p.9
Quête-06-L'Héritage du Seigneur de la Guerre des Orcs .....	p.10
Quête-07-L'Enchanteur Perdu (le Chasseur de Pierres) .....	p.11
Quête-08-Le Mage du Feu .....	p.12
Quête-09-Course Contre la Montre (Le Piège) .....	p.13
Quête-10-Le Château des Mystères .....	p.14
Quête-11-Le Bastion du Chaos .....	p.15
Quête-12-Barak Tor - Sépulture du Seigneur Sorcier .....	p.16
Quête-13-La Quête du Fer de l'Esprit .....	p.17
Quête-14-Retour à Barak Tor .....	p.18
Conclusion .....	p.19
Description des Monstres .....	p.20

Le feu brûle à belles flammes dans lâtre, mais diffuse une faible clarté dans l'étude de Mentor. Les ombres dansantes ne laissent voir qu'une partie des innombrables livres et parchemins qui remplissent les rayonnages. Mentor se dirige lentement vers la cheminée.

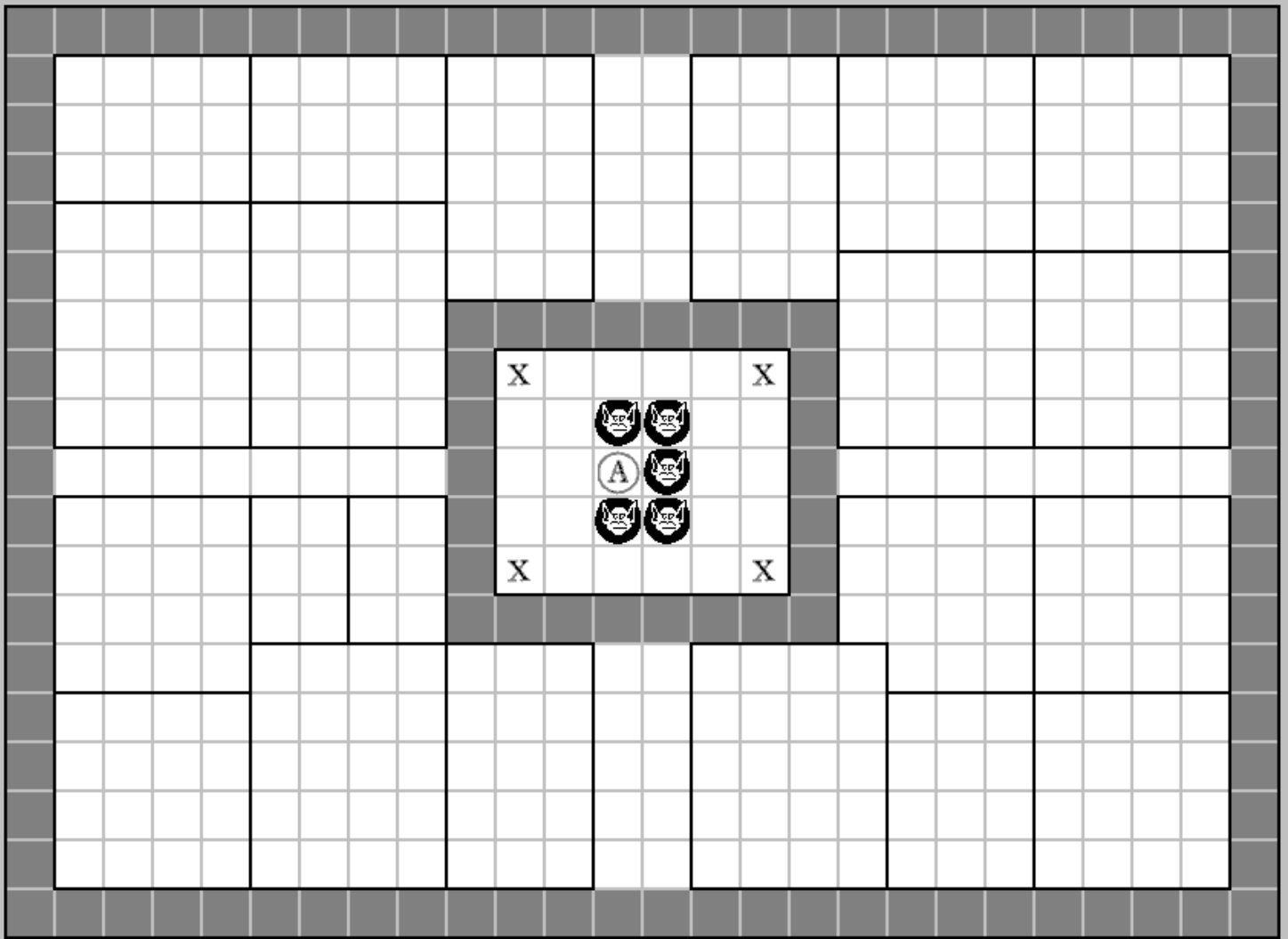
"Mes amis, votre apprentissage est maintenant terminé. Toutefois, vous n'êtes pas encore des Héros, car il vous reste à faire vos preuves. Mais laissez-moi tout d'abord vous entretenir de Zargon... (NdT : Morcar en Europe)

"Il y a bien des siècles, Zargon était mon apprenti. Travailleur acharné, il assimilait vite. Cependant, l'impatience le dévorait et il souhaitait apprendre une magie plus puissante. Je l'avertis des dangers de sa fougue et l'exhortais à plus de patience en l'assurant qu'un jour il deviendrait un Enchanteur de renom. Mais Zargon n'en pouvait plus d'attendre et, chaque nuit, forçait la porte de mon étude pour y lire mes livres de sorts. Les secrets qu'ils recélaient étaient en vérité bien grands et Zargon s'enfuit quand il les eut appris.

"Quand je pus le rattraper, ce fut pour le trouver beaucoup changé. N'avait-il pas prêté allégeance aux Grandes Puissances du Chaos? Inconscient! La magie n'avait été pour lui que le plus court chemin menant au pouvoir et il en avait usé sans se soucier de la terrible dette dont il devrait désormais s'acquitter. Je tentais de le raisonner. Rien n'y fit. Il me rit au nez, puis me jeta un sort terrible que j'eus grand peine à contrer. Plusieurs jours durant nous nous battîmes ainsi, mais Zargon disposait d'alliés autrement plus forts que les miens, et je ne pus le vaincre. Finalement, alors que chacun de nous sentait ses forces l'abandonner, il prit la fuite et se réfugia dans les Terres désolées du Chaos septentrional. Là, il pansa ses plaies et peaufina ses dons, invoquant d'anciennes puissances avec lesquelles il pourrait renverser l'Empire.

"Il me faut veiller sur Zargon et évaluer la force de sa magie. Les puissances exhortées par Zargon nous anéantiront tous si je relâche ma vigilance. Les légions de Zargon nous ont déjà menacés jadis. Rogar alors m'était venu en aide et les avait vaincues. Mais les voici de nouveau en marche. Déjà les Régions limitrophes ont subi leur assaut. Oui, l'Empire doit se trouver des Héros pour le défendre et c'est à cette fin que je vous ai formés.

"Chacun d'entre vous doit mener à bien 14 Quêtes (3 dans la version européenne). Celui qui y parviendra sera proclamé Champion du Royaume et adoubé Chevalier Impérial. Alors, mais seulement alors, serez-vous véritablement en passe de devenir Héros. Voilà, je vous parlerai de nouveau à votre retour - si jamais vous revenez..."



### Quête 0 - L'Arène Magique

*"Avant d'accomplir les missions du Livre des Quêtes, Mentor met à votre disposition une arène magique pour vous entraîner tant aux déplacements qu'à l'art du combat. Utilisez pour cette lutte à mort le plateau de jeu (voir les Notes pour le placement des figurines). Le joueur à gauche de Zargon commence la partie. Le dernier survivant de cette lutte - Héros ou Monstre - en sera le vainqueur."*

#### NOTES:

A- L'Enchanteur & l'Elfe choisissent leurs Sortilèges.

Chaque Héros place sa figurine dans un coin de la salle centrale.

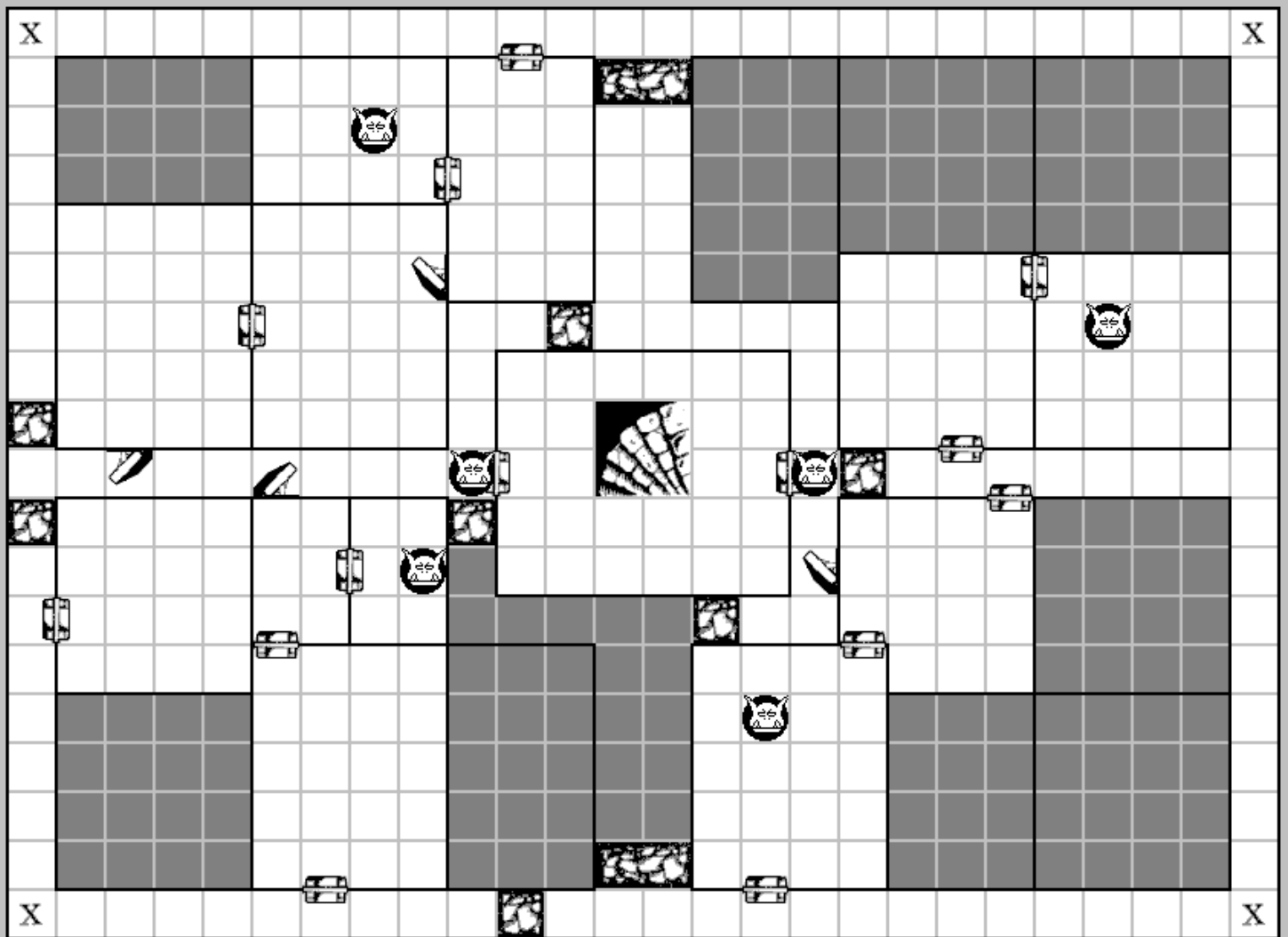
Zargon place ensuite 5 Gobelins sur les cases de son choix dans la même salle.

Au terme de ce combat, la magie de l'Arène restitue à chacun des personnages sa force initiale. Toutes les blessures sont guéries. Il importe de s'entraîner dans l'Arène autant de fois que nécessaire pour se sentir à l'aise dans la peau du Héros.

(Edition Européenne ©1989)



**Monstre Errant: Aucun !**



## Quête 1(a) - Le Labyrinthe

*"Voici votre dernière épreuve avant que vous ne vous embarquiez véritablement. Veillez à bien utiliser tous les dons que je vous ai enseignés. Il vous faudra tenter de sortir de ce labyrinthe où plusieurs monstres ont été placés. Méfiez-vous d'eux, car ils feront tout pour vous nuire. Celui qui sortira le premier de cette épreuve recevra 100 po à titre de récompense. Cet argent pourra servir à l'achat d'équipement pour les aventures à venir."*

### NOTES:

Au début de la partie, disposez sur le plateau tous les éléments que les Héros peuvent voir.

Rappelez-vous de ne placer les portes secrètes que lorsqu'un Héros les cherche.

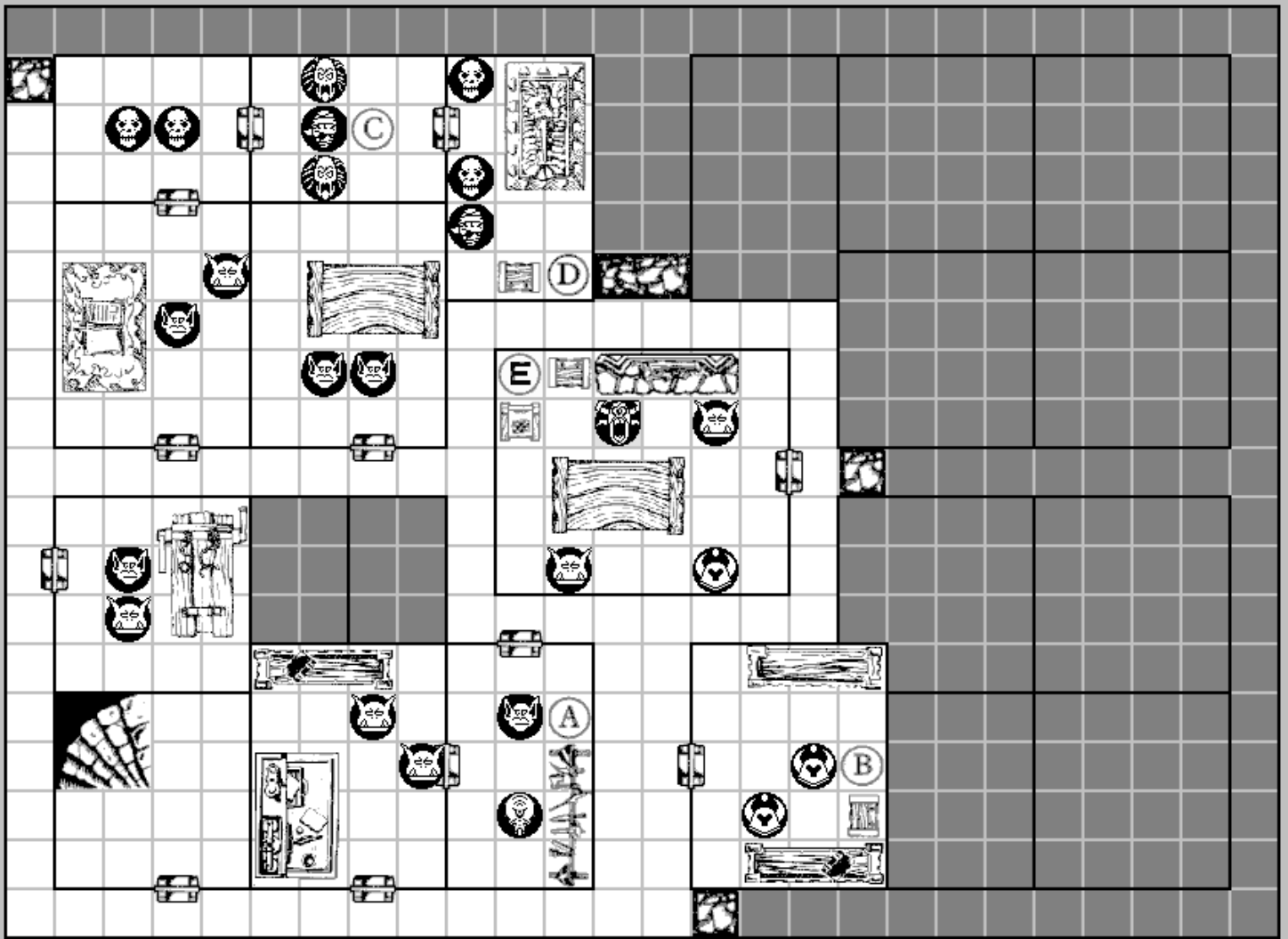
Les "X" indiquent le point de départ de chaque Héros.

Lorsque c'est votre tour de jouer, vous pouvez déplacer une partie ou tous les monstres qui se trouvent sur le plateau. Vous ne pouvez toutefois déplacer les monstres qui n'ont pas encore été disposés.

(Quête 1 de l'Édition ©1989)



Monstre Errant: 1 Orc



### Quête 1 (b) - L'Épreuve

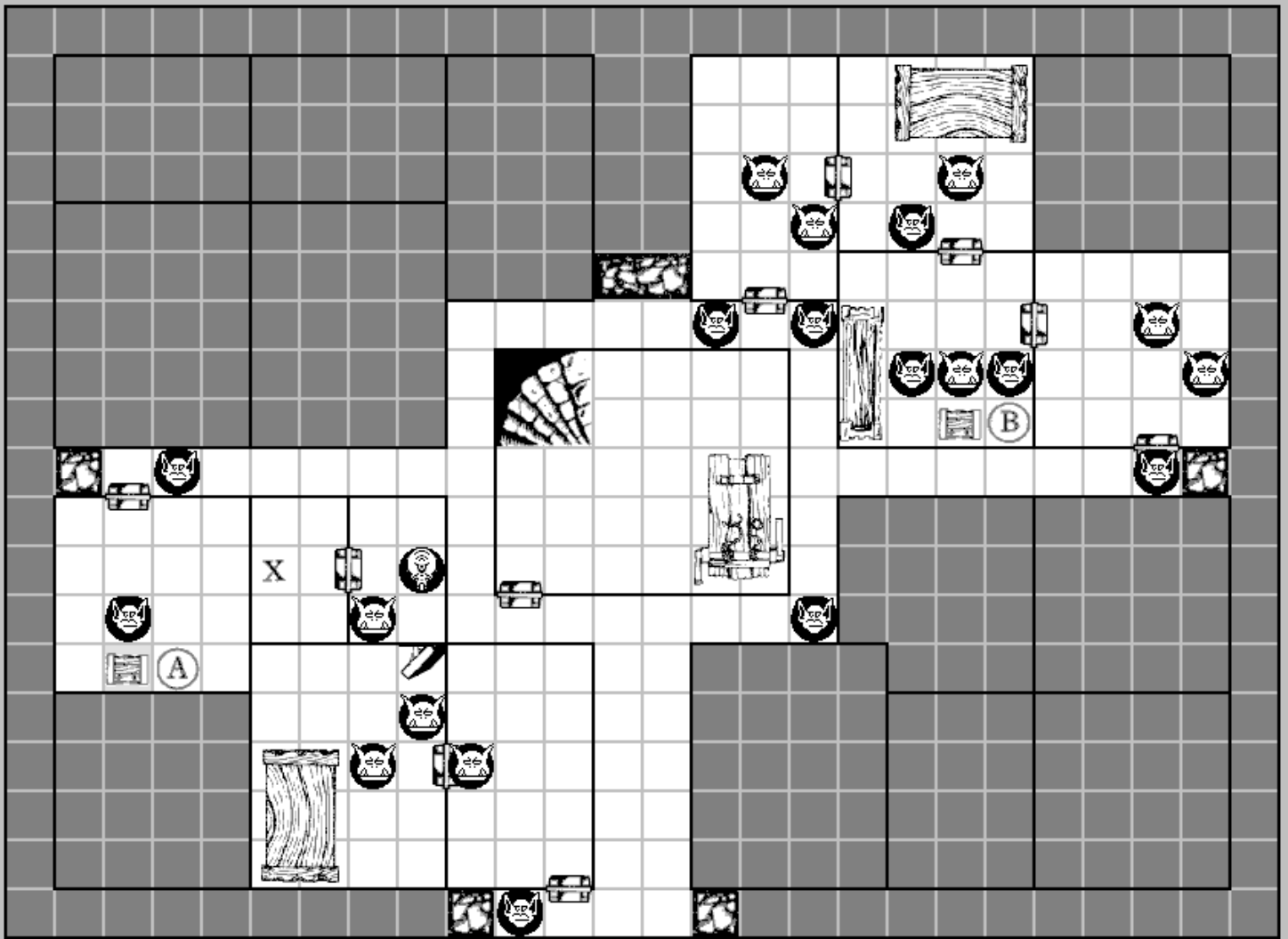
*"Mes amis, vous avez beaucoup appris. Le temps est venu maintenant de votre première épreuve. Vous devez d'abord pénétrer dans les catacombes qui abritent la tombe de Fellmarg, et détruire Verag, l'infecte Gargouille qui s'y cache. Votre tâche ne sera pas facile, et vous devrez œuvrer ensemble pour survivre. Ceci est votre premier pas sur le chemin qui fera de vous des Héros... Avancez prudemment, mes amis."*

Zargon, vous pouvez dire aux joueurs qu'il n'y a ni piège ni porte secrète dans cette première Quête. Toutefois, vous devriez aussi les prévenir que c'est une aventure difficile. C'est pour leur démontrer que leurs chances de survie dépend essentiellement de leur collaboration. (Quête 1 de l'Édition ©1990)

#### NOTES:

- A Les armes de ce râtelier sont toutes rouillées ou brisées. Il n'y a rien ici que les Héros puissent récupérer.
- B Ce coffre est vide.
- C Cette Momie est la Gardienne de la Tombe de Fellmarg et était autrefois un puissant guerrier. Pour attaquer elle lance 4 Dés de Combat au lieu de 3.
- D Le premier Héros qui cherche un trésor trouvera 84 po dans ce coffre.
- E Verag est ici ! Le premier Héros qui cherche un trésor trouvera 120 po dans ce coffre.

Monstre Errant: 1 Orc



## Quête 2-La Délivrance de Sir Ragnar

*"Sir Ragnar, l'un des chevaliers les plus puissants de l'Empereur, a été enlevé. On a toutes les raisons de croire qu'il est retenu prisonnier par Ulag, le Seigneur de la Guerre des Orcs. Il vous incombe de le trouver et de le ramener sain et sauf. Le prince Magnus s'est engagé à verser 240 po à celui qui le délivrera. Cette récompense pourra être partagée entre plusieurs aventuriers, mais elle ne sera pas accordée si Sir Ragnar périt durant l'évasion."*

### NOTES:

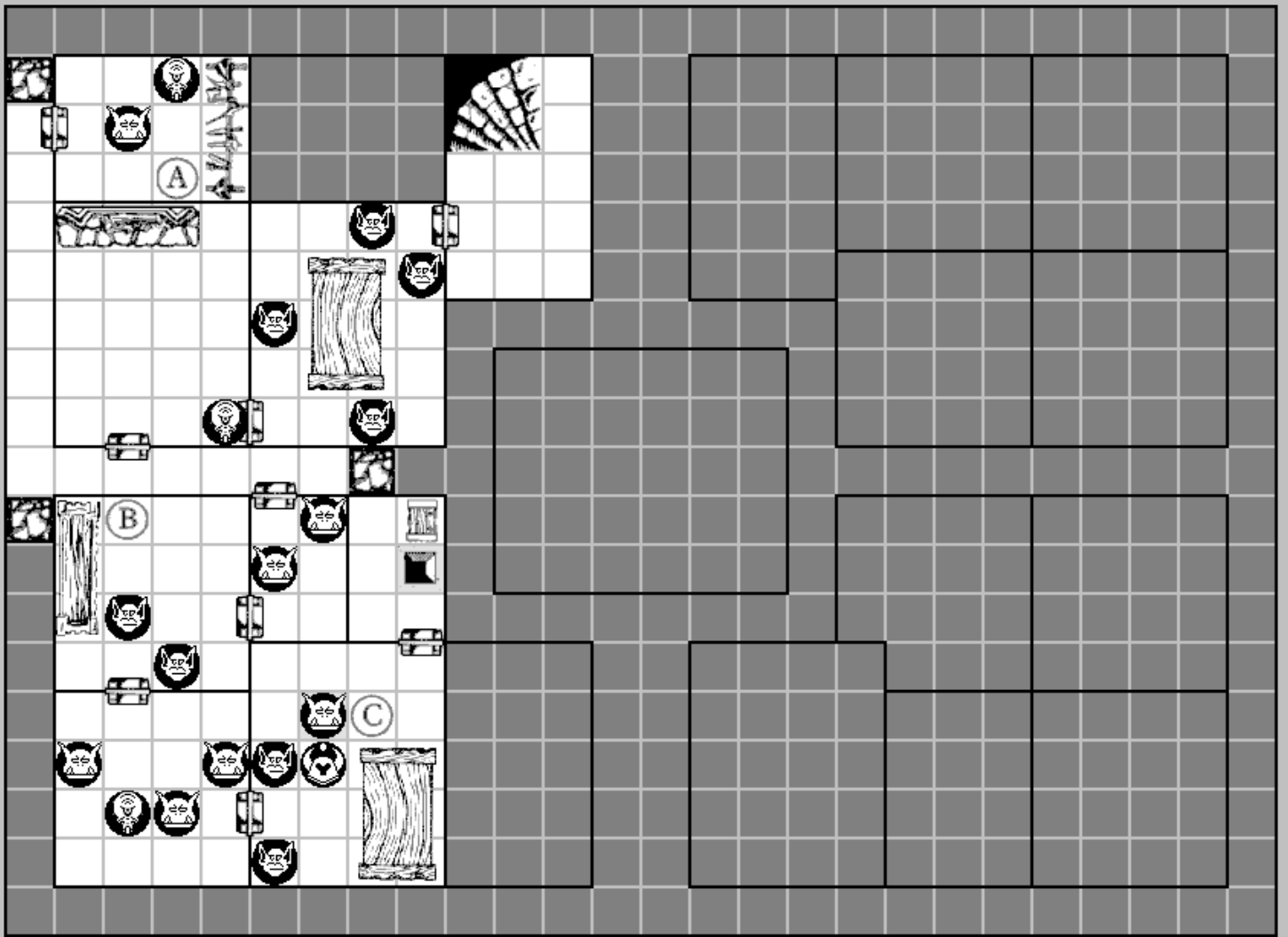
A. Le coffre est piégé avec une aiguille empoisonnée. Si un Héros cherche un trésor avant que le piège ne soit désarmé, il perdra 1 Point de Corps. Le coffre est vide.

B. Le premier Héros qui cherche un trésor dans la salle trouvera 60 po à l'intérieur de ce coffre. Il trouvera aussi 1 Potion de Guérison pouvant restituer jusqu'à 4 Points de Corps perdus.

X. DÉCOUVERTE DE SIR RAGNAR. Lorsque Sir Ragnar est trouvé, l'alerte est sonnée. Utilisez la figurine de Sorcier du Chaos pour représenter Sir Ragnar. Placez sur le plateau TOUS les monstres, portes et meubles restants. Toutes les portes sont maintenant ouvertes. Sir Ragnar doit être déplacé par le Héros qui a ouvert la porte de sa cellule. Ce Héros joue d'abord son tour normalement, et jette ensuite 1d6 pour déplacer le chevalier blessé. Sir Ragnar doit arriver sain et sauf à l'escalier pour obtenir la récompense. (Les Héros ne peuvent pas chercher de trésor dans la cellule). Sir Ragnar ne peut pas attaquer, mais peut lancer 2 dés de Défense. Il lui reste 2 Points de Corps.



**Monstre Errant: 1 Orc**



### Quête 3-Le Repaire du Seigneur de la Guerre des Orcs

"Le prince Magnus a lancé un ordre de recherche et de mise à mort contre Ulag, Seigneur de la Guerre des Orcs, tenu pour responsable de l'enlèvement de Sir Ragnar. Les Héros recevront une récompense de 180 po à partager s'ils mettent fin aux jours de ce misérable. Tout trésor se trouvant dans le repaire de Ulag leur reviendra également."

#### NOTES:

A. Voici l'armurerie des Orcs. Le premier Héros à chercher un trésor trouvera 1Bâton.

B. Le premier Héros à chercher un trésor trouvera 24 po et 1 Potion de Guérison (pouvant restituer jusqu'à 4 Points de Corps perdus) dans le buffet.

#### X. ULAG (ORC) :

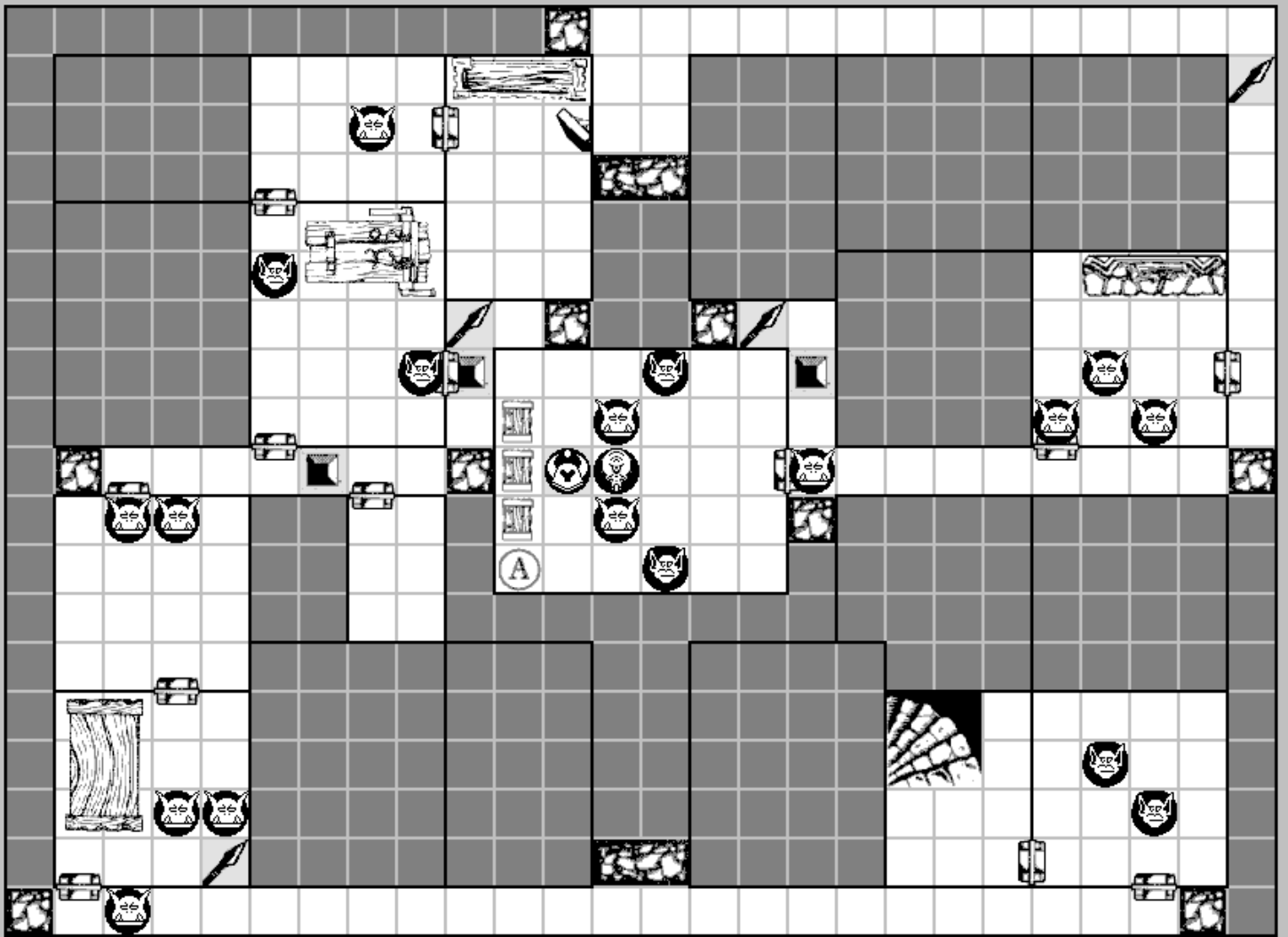
Utilisez la figurine Orc armé de la grande épée pour représenter Ulag.

Ulag a les caractéristiques suivantes :

Déplacement 10 / Attaque 4 / Défense 5 / Corps 2 / Esprit 3



Monstre Errant: 1 Orc



### Quête 4-L'Or du Prince Magnus

"Trois coffres à trésor ont été dérobés lors de leur acheminement au palais de l'Empereur. On a offert une récompense de 250 po à n'importe quel groupe de Héros qui récupérerait les coffres et TOUT leur contenu d'or. Les voleurs présumés sont une bande d'Orcs dont la tanière se situe dans les Montagnes Noires. Ils ont à leur tête Gulthor, un Guerrier du Chaos."

#### NOTES:

- A. Voici les trois coffres. Ils sont marqués du sceau royal du prince.  
 Un Héros peut seulement porter un coffre à la fois.  
 Un Héros portant un coffre ne peut lancer qu'1 dé de Déplacement.



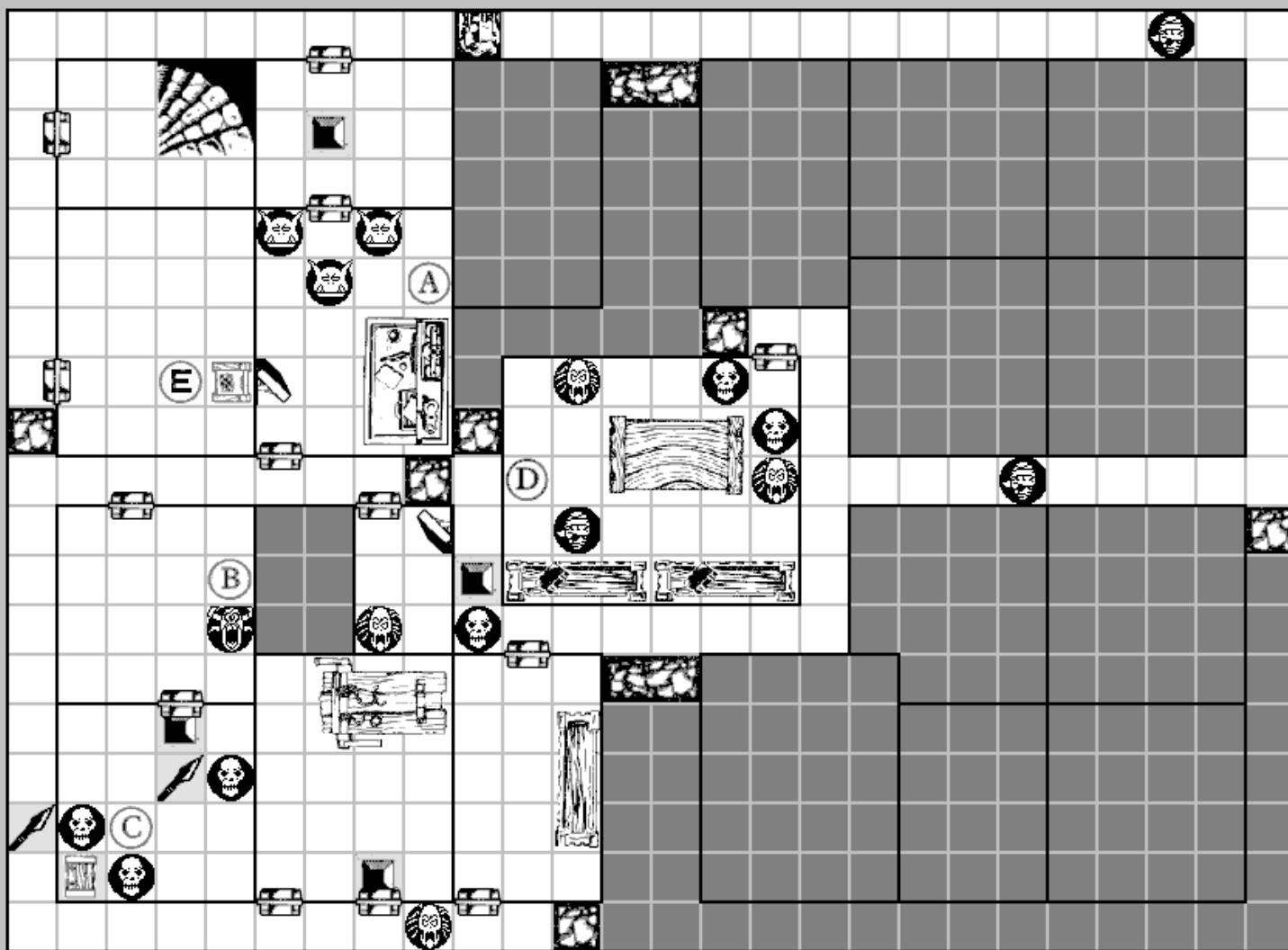
Les Héros ne peuvent pas garder l'or contenu dans les coffres à trésor.

**Option :** Si un Héros décidait de garder l'or du Prince Magnus au lieu de le retourner (250 à 350 po par coffre) il se mettrait hors la loi et ne pourrait plus prétendre au statut de Champion.

X. GULTHOR (GUERRIER DU CHAOS)

Monstre Errant: 1 Fimir





## Quête 5-Le Labyrinthe de Melar

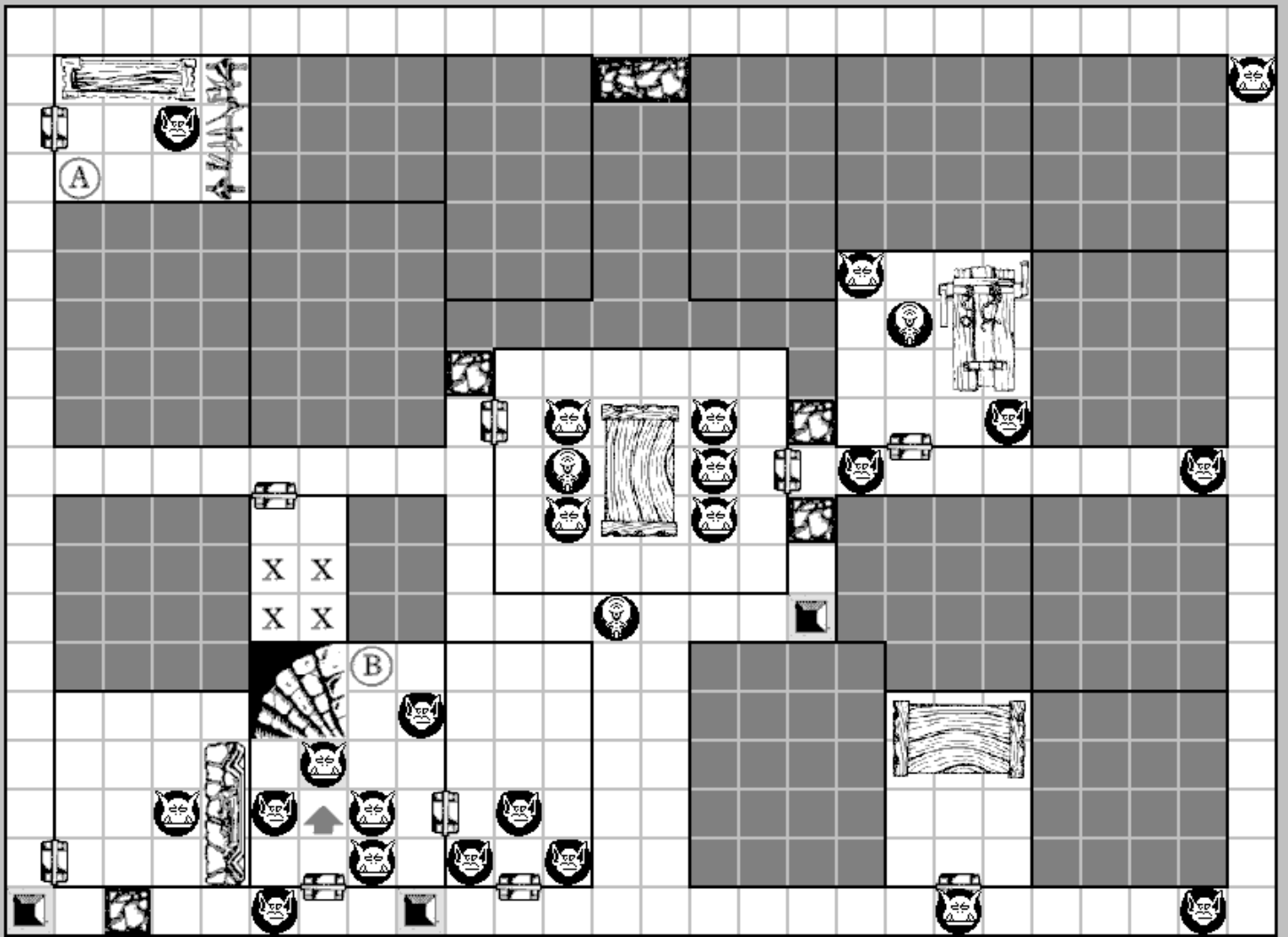
*"Il y a longtemps, un enchanteur puissant du nom de Melar créa un Talisman de Connaissance dont les pouvoirs conféraient à son détenteur une meilleure compréhension de la magie. De crainte que les alliés de Zargon ne le lui volent et s'en servent, Melar aurait caché ce Talisman dans son laboratoire, au coeur de son labyrinthe. Ce dernier est parsemé de pièges et surveillé par de terribles gardiens. On prétend même qu'il est hanté par tous ceux qui auraient convoité le Talisman et péri sans y parvenir."*

### NOTES:

- Le premier Héros à chercher un trésor trouvera une flasque à moitié remplie sur l'établi d'alchimiste. C'est 1 Potion de Guérison qui reconstituera jusqu'à 2 Points de Corps perdu.
- Cette chambre contient une Gargouille qui semble être statufiée. La Gargouille ne se déplacera pas en premier, et prendra vie seulement quand les Héros auront ouvert la porte qui mène à la salle suivante. La Gargouille ne peut être blessée tant qu'elle ne s'est ni déplacée ni livrée à une attaque sur un Héros.
- Le coffre est un piège rempli de gaz toxique! Si un Héros cherche un trésor avant que le piège ne soit désarmé, il perdra 2 Points de Corps. Le coffre contient aussi 144 po. Il n'y a aucun autre trésor dans la salle.
- Le premier Héros qui cherche un trésor trouvera le Talisman de Connaissance (Talisman de Lore). Son utilisation est décrite sur la Carte Artefact correspondante.
- Si un Héros cherche des portes secrètes, il ne trouvera rien de chaque côté du mur. Cependant, si un Héros cherche un trésor, il trouvera la Clef de Melar. En touchant la clef, elle disparaîtra et le trône glissera de côté pour révéler une porte secrète!



**Monstre Errant: 1 Zombi**



### Quête 6-L'Héritage du Seigneur de Guerre des Orcs

"Grak, l'infâme descendant de Ulag, a juré vengeance contre les meurtriers de son père. Au terme de plusieurs longs mois de recherche, il a finalement retrouvé votre trace (les 4 Héros) et vous a fait tomber dans une embuscade. Vous voici donc prisonniers dans ses cachots tandis qu'il se creuse la cervelle pour vous infliger le pire châtiement qui soit. Profitant toutefois du sommeil de votre gardien, vous parvenez à crocheter la serrure de votre geôle avec un vieil os de rat. Mais il vous faut maintenant retrouver votre équipement et sortir de là."

#### NOTES:

Les héros commencent leur quête sur les cases marquées d'un « X ». Ils ne peuvent pas chercher de trésor dans leur cellule. L'équipement (armes, armure, potions, sorts, etc.) de tous les Héros ayant été confisqué, ils devront le retrouver pour s'en servir. Un Héros sans armes ni lance 1 dé d'Attaque & 2 dés de Défense.

A. L'équipement des Héros est stocké dans le buffet de cette salle. Dès qu'un Héros y cherche un trésor, l'équipement est trouvé. Chaque Héros encore en vie doit entrer dans la salle pour récupérer ses biens. L'Enchanteur et l'Elfe peuvent de nouveau jeter des Sorts une fois qu'ils entrent à la salle et réclament leurs pouvoirs magiques.

**Option :** Le premier Héros qui trouve l'équipement peut décider de donner ou de vendre tout ou partie de celui-ci aux autres Héros se trouvant dans la même salle ou le même corridor. Par contre, il ne lui est possible ni de garder ni d'utiliser les Cartes Sort à moins qu'il ne soit l'Enchanteur ou l'Elfe !

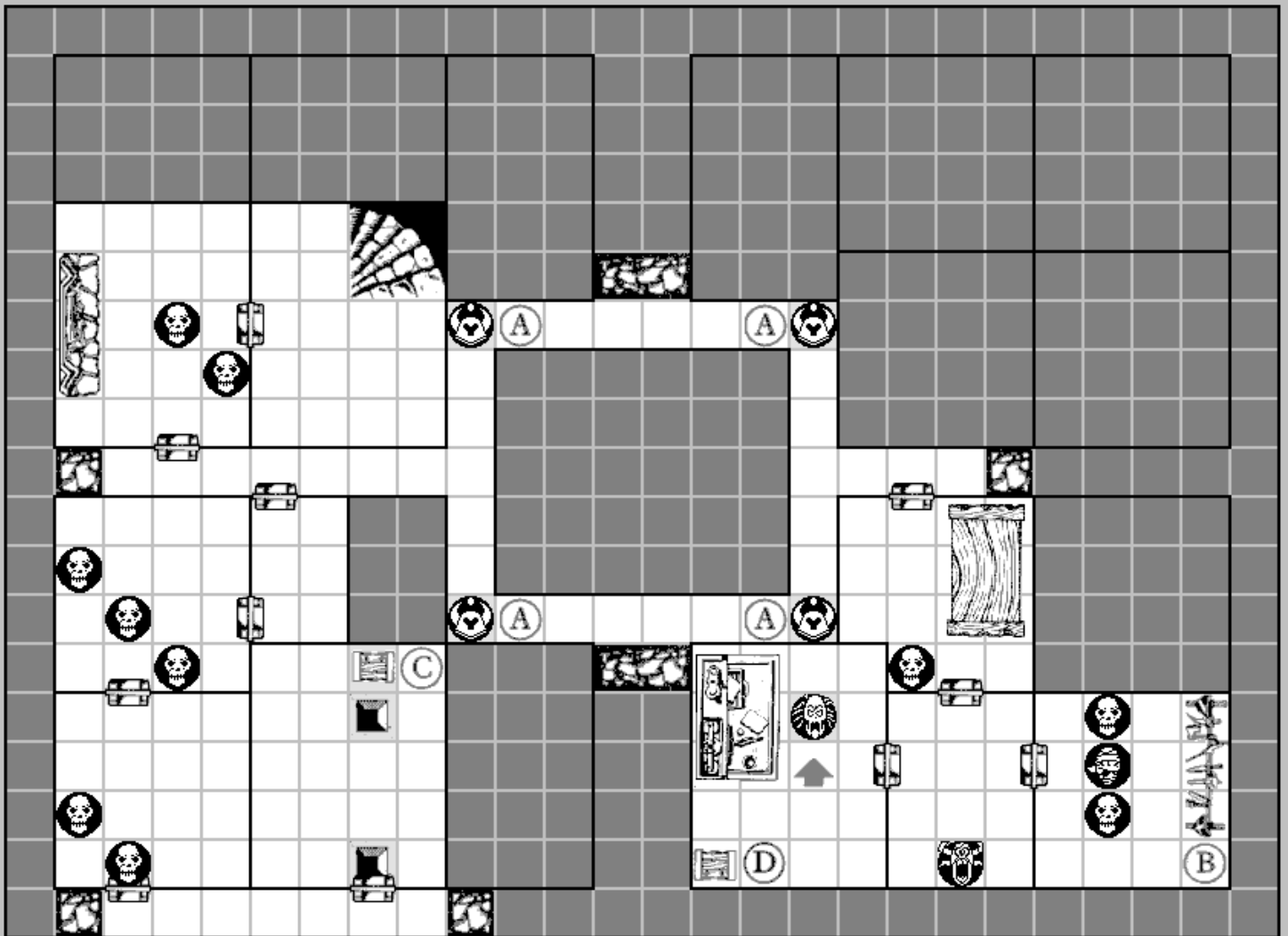
B. Cet escalier conduit à l'air libre. N'importe quel Héros qui réussit à se placer sur 1 case d'escalier recouvre sa liberté.

X. **GRAK.** Utilisez une figurine Orc pour représenter Grak. C'est un Orc à l'allure différente qui tient 1 Bâton (comme celui décrit dans l'Armurerie ou sur la Carte Equipement correspondante. Grak possède aussi 1 Cape d'Enchanteur (voir la Carte Artefact correspondante). Si Grak est tué, la Cape sera d'un grand intérêt pour l'Enchanteur. DÉPLACEMENT 8 / ATTAQUE 4 / DÉFENSE 4 / CORPS 3 / ESPRIT 3

Grak connaît 3 Sorts du Chaos (Peur, Sommeil, Tempête) qu'il peut jeter (un par tour) au lieu d'attaquer. (Référez-vous aux Cartes Sort du Chaos correspondantes.)



**Monstre Errant: 1 Fimir**



## Quête 7-L'Enchanteur Perdu (le chasseur de pierres)

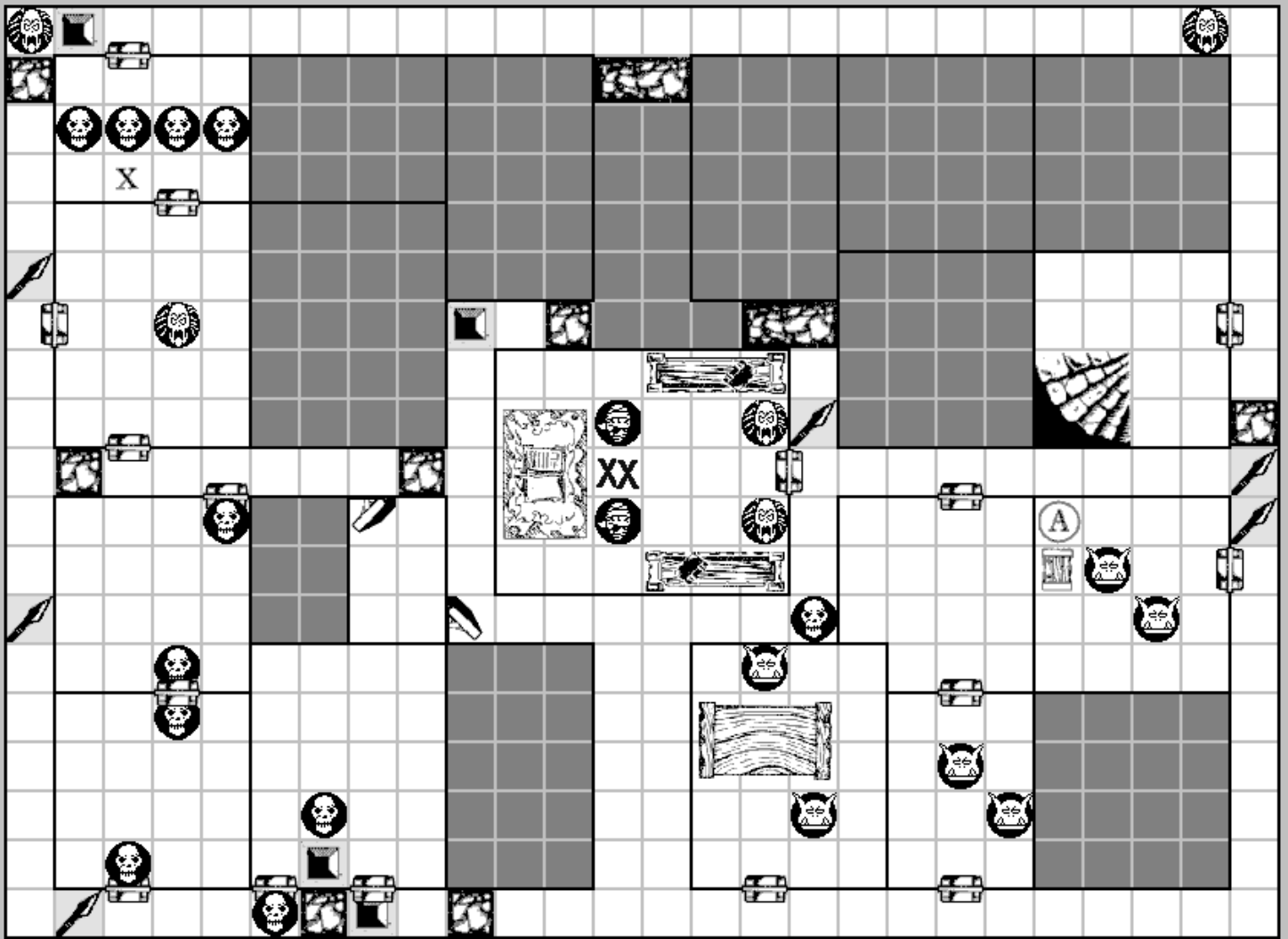
*"Wardoz (Karlen dans l'Édition Européenne), l'Enchanteur personnel de l'Empereur, a disparu. L'Empereur craint qu'il ait été assassiné ou ait succombé aux charmes insidieux de la magie du Chaos. Il vous incombe de découvrir ce qui lui est arrivé et, s'il est encore en vie, de le ramener en lieu sûr. À votre retour, chacun de vous recevra 100 po."*

### NOTES:

- A. Tous Guerriers du Chaos dans cette aventure sont faits de pierre et peuvent lancer 1 Dé de Défense supplémentaire.
- B. Voici la salle des armes. Le premier Héros qui cherche un trésor y trouvera l'Armure de Borin. Ses effets sont indiqués sur la Carte Artéfact correspondante.
- C. Ce coffre est piégé avec une aiguille empoisonnée. Si un Héros cherche un trésor avant que le piège ne soit désarmé, il perdra 2 Points de Corps. Il trouvera alors une flasque remplie d'un liquide pourpre non identifiable. Ne dites pas au Héros quel est ce liquide. S'il le boit, en plus d'un goût épouvantable, le Héros sera temporairement transformé en statue de pierre. Il sera incapable de se déplacer pendant 5 tours. Toutefois, il ne peut pas être blessé durant ce temps-là. Après ces 5 tours, il revient à la vie.
- D. Le coffre à trésor de Wardoz contient 144 po. Le Zombi de cette salle est paré des robes de l'Enchanteur. C'est Wardoz. Après la destruction de Wardoz, le premier Héros qui cherche un trésor trouvera les pièces d'or. Il trouvera aussi quelques papiers sur l'établi de Wardoz. Ces papiers prouvent que Wardoz a été dévoré par la magie chaotique qu'il expérimentait et fut transformé en un stupide Zombi.



Monstre Errant: 1 Momie



### Quête 8-Le Mage du Feu

*"Les Orcs des Montagnes Noires ont employé la magie de feu dans leurs raids. Balur, le Mage du Feu, est suspecté de les avoir aidés. Aucune magie du feu ne peut nuire à Balur et les magiciens de l'Empereur sont incapables de contrer ses Sorts. C'est pourquoi vous avez été choisi pour pénétrer dans sa tanière, profondément enfouie sous le Pic du Feu Noir. L'Empereur récompensera chaque Héros de 100 po pour l'élimination de Balur."*

#### NOTES:

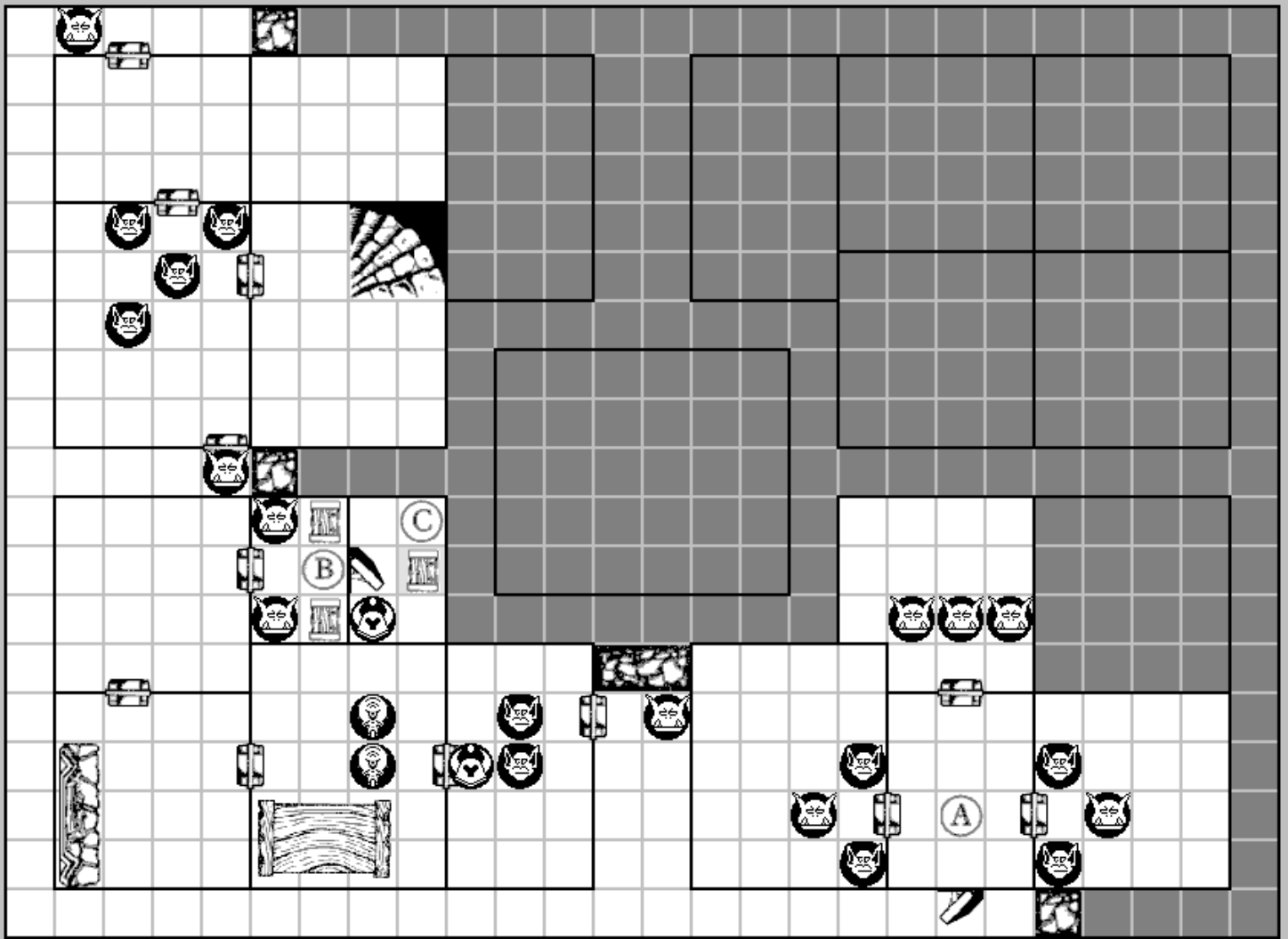
Utilisez la figurine de Sorcier du Chaos pour représenter Balur.

A. Le coffre contient 150 po & le Sceptre du Rappel (Baguette Magique de l'Édition US). Ses effets sont indiqués sur la Carte Artéfact correspondante.

X. BALUR : Les Sorts du Feu ne l'affectent pas  
 Déplacement 8 / Attaque 2 / Défense 5 / Corps 3 / Esprit 7  
 Balur connaît les Sorts suivants: Boule de Feu, Tempête de Feu, Tempête, Evocation des Orcs, Peur et Fuite. (Référez-vous aux Cartes Sort du Chaos pour les détails.) Le Sort Fuite le téléportera sur la case marquée "XX" dans la salle centrale. Si Balur utilise ce Sort, ne le mettez pas sur cette case avant que les Héros n'ouvrent la porte.



**Monstre Errant:** 1 Fimir



### **Quête 9-Course contre la montre (Le Piège)**

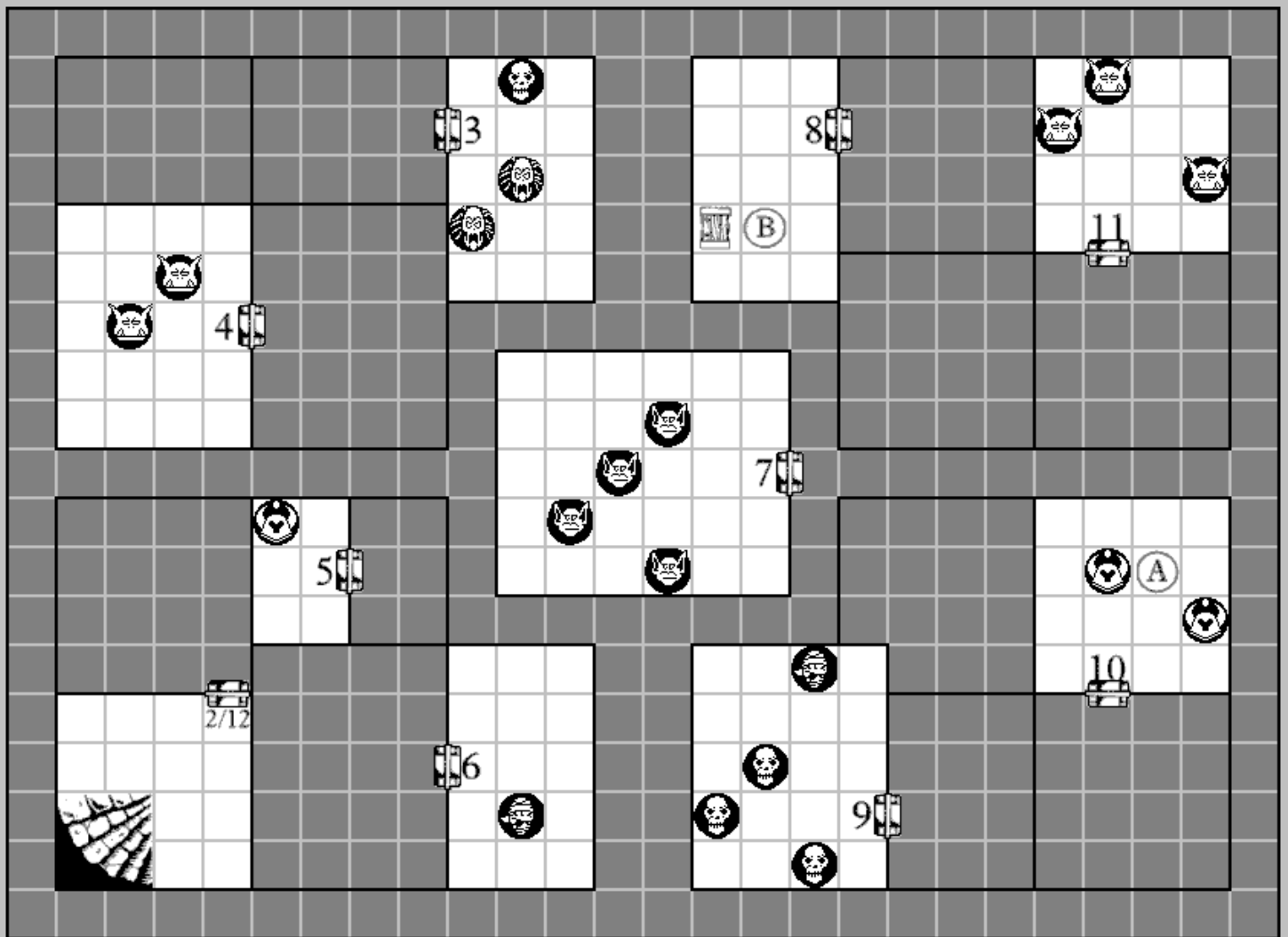
*"Un guide vous a conduits dans un labyrinthe souterrain qui est supposé abriter un très grand secret. Après l'avoir suivi dans de sombres corridors, vous vous retrouvez dans une salle ayant 3 portes. C'est alors que le guide éteint sa torche et se met à rire dans le noir. "Adieu, mes Héros!", lance-t-il d'un ton railleur en disparaissant. Votre sang se glace à l'idée que vous êtes tombés dans un piège. Vous devez vous échapper (revenir à l'escalier) ou périr dans ce trou noir."*

#### **NOTES:**

- A. Voici la salle d'où partent les Héros.
- B. Ces coffres contiennent chacun 100 po.
- C. Ce coffre est piégé par un gaz toxique. Si un Héros cherche un trésor avant que le piège ne soit désarmé, il perdra 3 Points de Corps. À l'intérieur se trouve l'Elixir de Vie. Ses effets sont indiqués sur la Carte Artefact correspondante.



**Monstre Errant: 1 Fimir**



## Quête 10-Le Château des Mystères

*"Jadis, un magicien nommé Ollar découvrit l'entrée d'une mine d'or. Grâce à ses pouvoirs extraordinaires, il bâtit un château magique au-dessus de la mine pour la protéger des intrus. La chambre inférieure du château a de nombreuses portes magiques et est gardée par une armée de monstres qui y furent emprisonnés.*

*Parviendrez-vous à en trouver l'entrée ? D'autres avant vous ont essayé, mais le château les en a empêchés à chaque fois."*

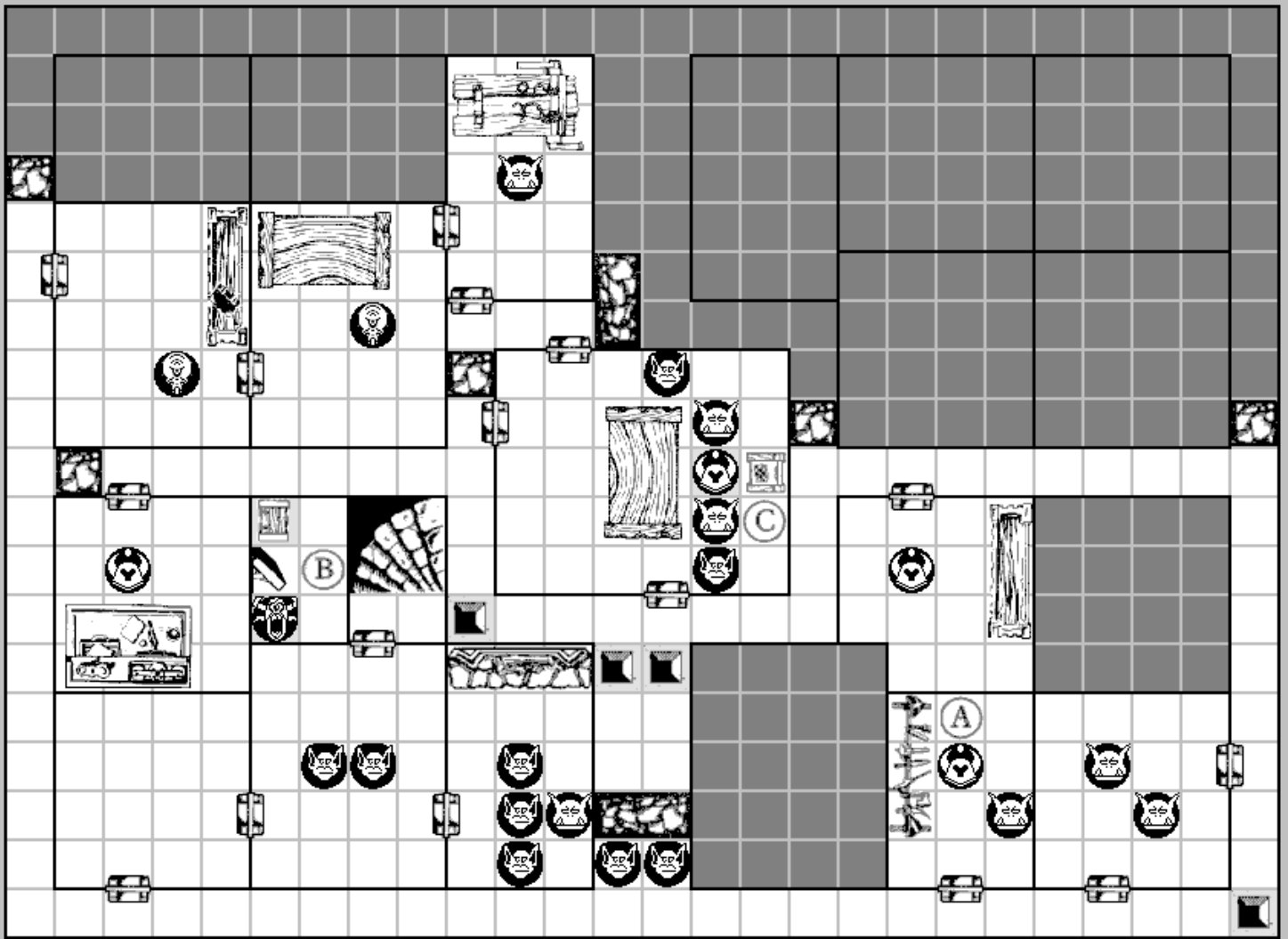
### NOTES:

Chaque fois qu'un Héros franchit une porte, il doit lancer 2d6. Il sera alors téléporté sur la case correspondant au total des dés. Si cette case est déjà occupée, il se place sur son occupant & reste sur cette case. Le Héros ou monstre délogé perd 1 Point de Corps et, si toujours vivant, lance à son tour 2d6 pour être téléporté. Si le même numéro de case est obtenu, il faut relancer les dés. Les héros ne peuvent franchir qu'un seul portail par tour!

- A. Si ces 2 Guerriers du Chaos sont vaincus, le premier Héros à chercher un trésor constatera qu'un des guerriers portait l'Anneau du Retour. Ses effets sont indiqués sur la Carte Artéfact correspondante.
- B. Voici l'entrée de la mine. Tout Héros qui entre dans cette salle peut prendre 5,000 po. Toutefois, tant qu'il porte l'or, il ne peut ni Attaquer ni se Défendre. Si le Héros pose l'or, celui-ci retournera immédiatement à la mine.

La Quête s'achève quand tous les monstres sont tués ou quand tous les Héros ont regagné l'escalier. Quand le jeu est fini, dites aux joueurs que tout l'or trouvé à l'entrée de la mine n'est qu'illusion. Tout autre trésor découvert ailleurs est en revanche bien réel.

**Monstre Errant:** Le fantôme d'Ollar apparaît, éclate d'un rire démoniaque, et disparaît !



## Quête 11-Le Bastion du Chaos

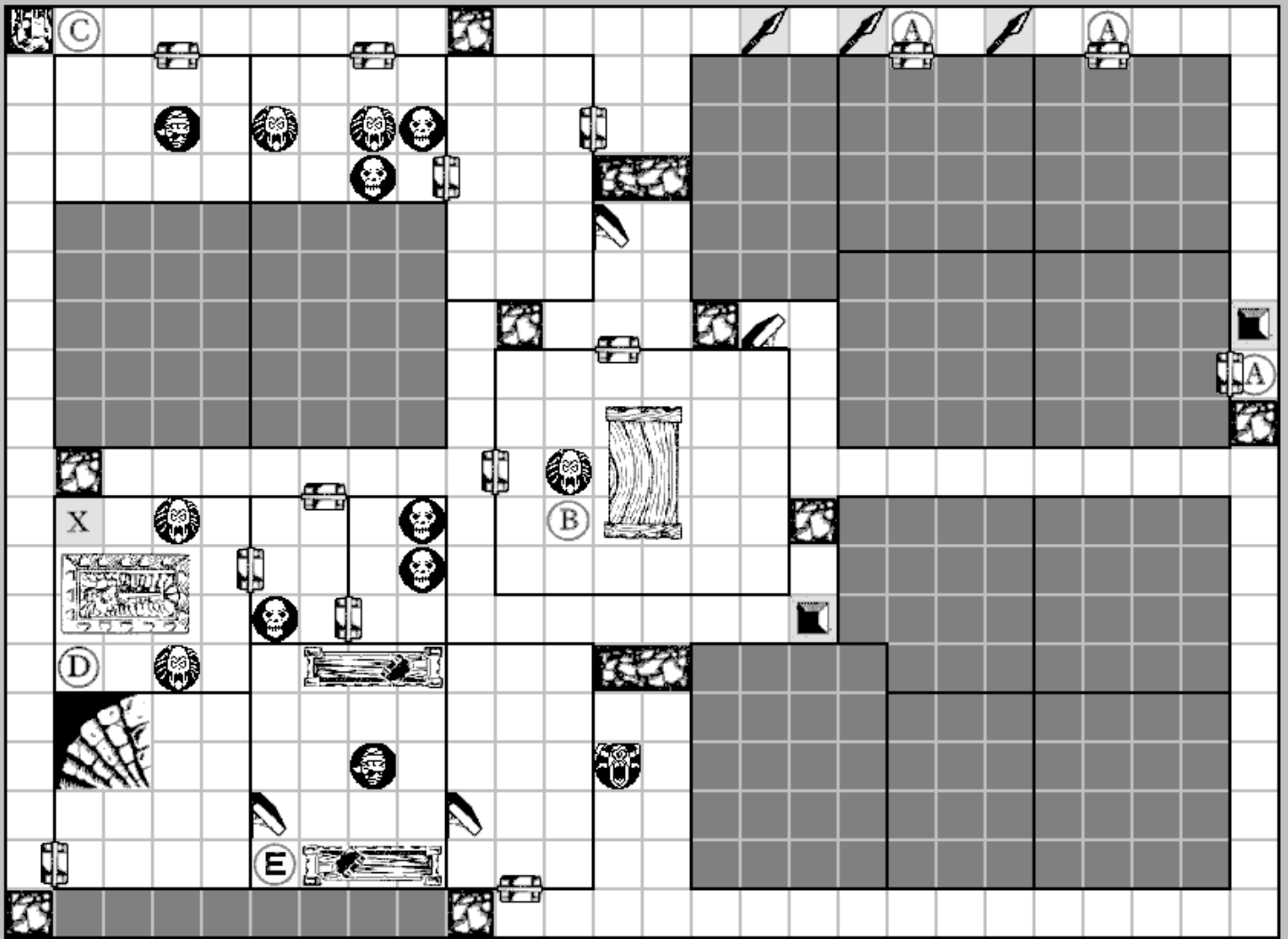
*"Les terres de l'est sont infestées d'Orcs & de Gobelins en maraude. L'Empereur a ordonné qu'un groupe de Héros dignes de ce nom soit envoyé pour les anéantir. Les Orcs se sont réfugiés dans une forteresse souterraine connue sous le nom de Bastion du Chaos. Ils sont menés par un petit groupe de Guerriers du Chaos. Il faut vous frayer un chemin dans cette forteresse & éliminer tous les monstres que vous y rencontrerez. Un Héros recevra une prime pour chaque monstre éliminé: 10 po par Gobelin ; 20 po par Orc ; 30 po par Fimir ; et 50 po par Guerrier du Chaos"*

### NOTES:

- Voici l'Armurerie. Le premier Héros à chercher un trésor trouvera 1 Bouclier comme celui décrit sur la Fiche Armurerie ou la Carte Equipement correspondante. Toutes les autres armes sont inutilisables.
- La Gargouille semble n'être qu'une statue en pierre immobile. Mais le coffre est piégé. Si un Héros cherche un trésor avant que le piège ne soit désarmé, la Gargouille s'animera & attaquera immédiatement. Si un Héros désarme le piège d'abord, il découvrira ce qui serait arrivé. La Gargouille ne peut être blessée tant qu'elle n'a ni bougé ni attaqué un Héros.
- Ce Guerrier du Chaos a une épée magique. Celui qui le tue peut s'emparer cette épée connue sous le nom de Fléau des Orcs. Ses effets sont indiqués sur la Carte Artefact correspondante.



**Monstre Errant: 1 Fimir**



### Quête 12-Barak Tor-Sépulture du Seigneur Sorcier

*"La Guerre avec les Orcs de l'est se prépare & l'Empereur doit rallier le soutien des petits royaumes en vue d'un conflit imminent. À cette fin, vous devez trouver l'antique Étoile de l'Ouest que portèrent les Rois de Légende. Vous serez récompensés de 200 po (à partager entre les héros) quand elle sera en lieu sûr. L'Étoile se trouve à Barak Tor, lieu de repos du maléfique Seigneur Sorcier. Ce dernier était également connu sous le nom de Roi des Morts, serviteur tout puissant de Zargon que Rogar pourfendit, jadis avec le Fer de l'Esprit, seule arme contre laquelle il ne peut rien."*

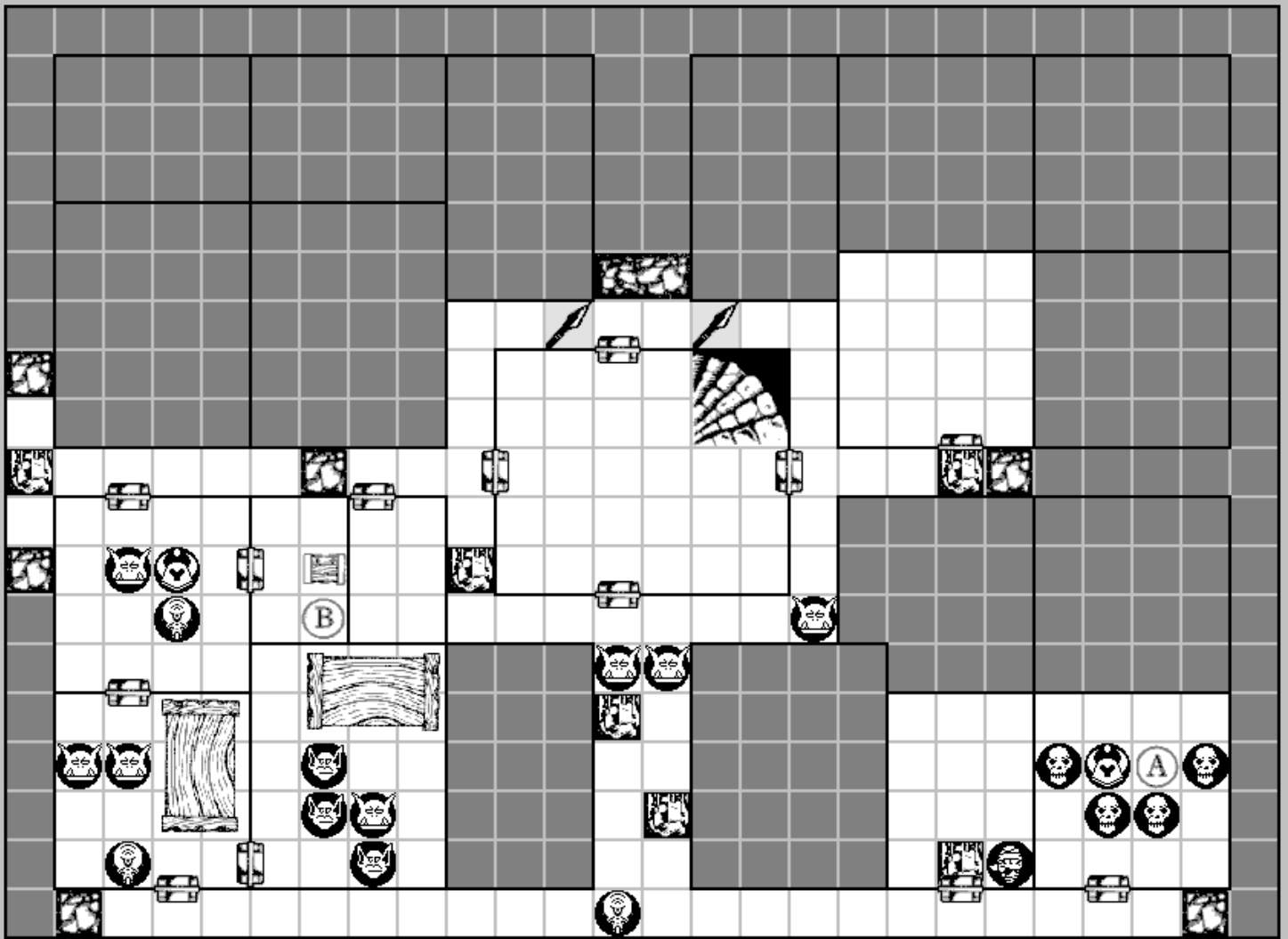
#### NOTES:

- A. Ces portes sont fausses et ne peuvent en aucun cas être ouvertes.
- B. L'Étoile de l'Ouest est dans la main du Zombi.
- C. C'est un éboulis spécial qui s'effondrera automatiquement après le passage du dernier Héros, bloquant alors toute retraite.
- D. Voici la tombe du Seigneur Sorcier. Celui-ci en sera délivré dès qu'un Héros entrera dans la salle. Placez le Seigneur Sorcier sur la case "X" & lisez le texte qui suit aux joueurs:  
**"Vous avez brisé le sceau magique qui retenait prisonnier le Seigneur Sorcier. Le voici désormais revenu à la vie & il vous faut le fuir. Seul le Fer de l'Esprit peut l'atteindre."**
- E. Le premier Héros à chercher un trésor trouvera un bâton magique caché derrière la bibliothèque. C'est le Bâton de Magicien. Ses effets sont indiqués sur la Carte Artéfact correspondante.
- X. LE SEIGNEUR SORCIER : Aucune arme autre que le Fer de l'Esprit & aucun Sort n'ont d'effet sur lui. (Déplacement 1 case par tour / Attaque 2 dés). Il connaît aussi les Sorts suivants : Evocation des Mort-Vivants, Peur, Domination, et Boule de Feu. (Référez-vous aux Cartes Sort du Chaos pour des détails.)



**Monstre Errant: 1 Squelette**





### Quête 13-La Quête du Fer de l'Esprit

*"Le Seigneur Sorcier, que vous avez réveillé, va constituer une sérieuse menace pour l'Empereur dans le conflit à venir. Il convient donc de l'éliminer avant qu'il ne lance son armée de Mort-Vivants à l'assaut des forces de l'Empereur. Vous devez tout d'abord découvrir le Fer de l'Esprit, car seule cette arme antique peut l'atteindre. Jadis forgée par les Nains des Montagnes du Bord du Monde, puis refroidie dans la Fontaine Elfique de Leben, cette lame repose désormais quelque part dans les ruines d'un ancien temple."*

#### NOTES:

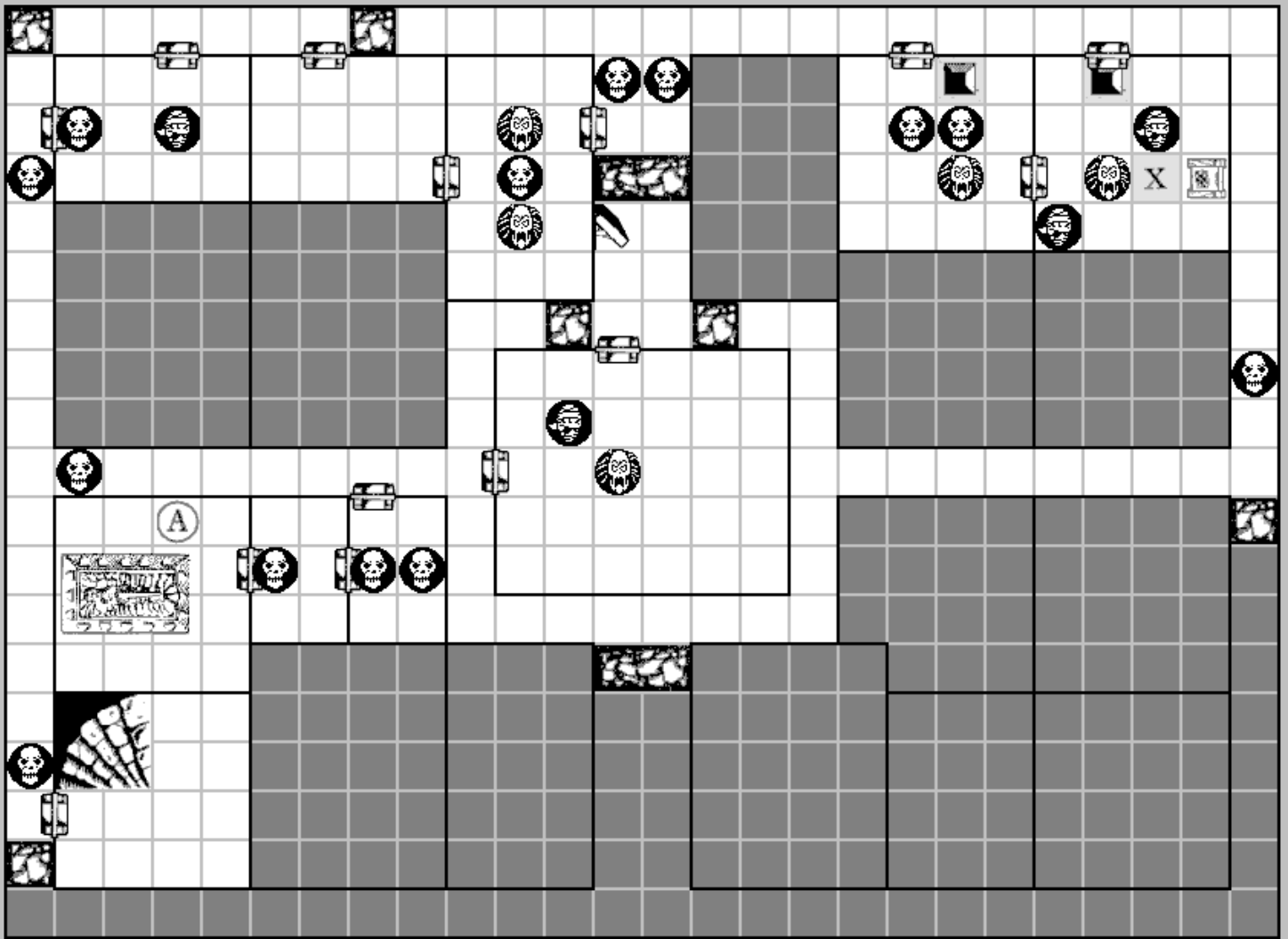
Dans cette Quête, les règles des Eboulis sont différentes. Tout Héros qui passe sur une telle case doit lancer 1d6. S'il obtient 4, 5, ou 6, il perdra 1 Point de Corps (s'il est équipé d'un casque, il ne perdra ce Point de Corps que si le dé indique 6). Les chutes de pierres n'affectent pas les monstres, suffisamment habitués à ces passages pour les éviter. Ne placez pas les Pions Eboulis sur le plateau. Les héros ne sont pas bloqués par ces cases dans cette Quête.



A. Le premier Héros qui cherche un trésor trouvera le Fer de l'Esprit, dans un écrin de lumière froide & bleue. Ses effets sont indiqués sur la Carte Artéfact correspondante.

B. Le coffre contient 200 po.

**Monstre Errant:** 1 Guerrier du Chaos



## Quête 14-Retour à Barak Tor

*"Maintenant que vous êtes en possession du Fer de l'Esprit, il vous faut retourner à Barak Tor & en finir avec le Seigneur Sorcier. L'Empereur chevauche déjà à la rencontre des Orcs de l'est, qu'il affrontera au Col du Feu Noir. Si vous échouez, le Seigneur Sorcier lèvera son armée de Mort-Vivants et surprendra les forces de l'Empereur par l'arrière. Plus rien alors ne saurait empêcher les Forces du Chaos d'asservir la contrée!"*

### NOTES:

A. La tombe du Seigneur Sorcier est désormais vide.

X. LE SEIGNEUR SORCIER : Aucune arme autre que le Fer de l'Esprit & aucun Sort n'ont d'effet sur lui. & il a repris des forces depuis votre dernière rencontre (Déplacement 10 / Attaque 5 / Défense 6 / Corps 4 / Esprit 6).

Il connaît aussi les Sorts suivants : Evocation des Mort-Vivants, Peur (qu'il peut lancer 2 fois), Boule de Feu, Domination, et Tempête. Référez-vous aux Cartes Sort du Chaos pour les détails.

Si le Seigneur Sorcier est vaincu, il disparaîtra dans une bouffée de fumée noire & crasseuse. Quand la fumée aura disparue, les Héros entendront un tintement métallique au contact du sol. En baissant les yeux, ils découvriront l'Anneau de Sort que portait le Seigneur Sorcier. Ses effets sont indiqués sur la Carte Artéfact correspondante.

Une fois cette Quête achevée avec succès, l'Empereur attribue à tous les Héros le titre "de Champion".

**Monstre Errant: 1 Momie**

"Vous avez bien agi. Et pourtant, il semble que votre tâche ne fait que commencer. De gros nuages sombres s'amassent aux Frontières de l'Empire..."

"Chevauchant à la tête de son armée, l'Empereur se dirigeait vers le Col du Feu Noir, dont le périlleux chemin relie l'Empire aux Borderlands. Jamais de mémoire d'homme on n'avait vu pareille armée ! Quand ils eurent pris position dans les plaines herbeuses situées au pied du chemin montagneux, les hommes attendirent. Avant la tombée de la nuit, le ciel soudain s'obscurcit et un grand vent se leva. Des cris et des hurlements à vous glacer le sang résonnèrent en écho depuis le sommet des monts, terrifiant les chevaux et remplissant de peur hommes et elfes confondus.

"Puis ce fut le premier assaut. Dévalant le flanc des monts comme s'il s'était agi de vulgaires pentes et non de parois quasi verticales, les hordes de Zargon s'abattirent sur les défenseurs de l'Empire. On eut dit un sombre raz de marée contre lequel, pourtant, chacun maintint sa position avec une vaillance qui aurait pu laisser présager une victoire.

"Mais c'était compter sans les maléfices de Zargon. Celui-ci, debout sur une haute corniche surplombant le champ de bataille, déclencha les foudres de ses pouvoirs magiques. Des éclairs jaillirent du bout de ses doigts et d'énormes boules de feu explosèrent parmi les défenseurs. Des douzaines de brèches s'ouvrirent et l'ennemi s'y rua en hurlant de plaisir.

"La Garde du Jugement Dernier - force d'élite des Chevaliers du Chaos - choisit ce moment pour faire son entrée. L'armée de l'Empereur du coup céda et beaucoup d'hommes s'enfuirent. Seuls les gardes personnels de l'Empereur s'acharnèrent à défendre leurs positions et nombre d'entre eux firent sacrifice pour assurer sa retraite.

"Ce qui reste de l'armée de l'Empereur se terre désormais dans le Karak Varn - jadis le bastion des nains. Les hommes n'ont toutefois pas de quoi tenir un long siège. Aussi nous faut-il agir vite si nous voulons sauver l'Empereur et son armée.

"Il y a en outre un autre mal à vaincre en la personne du Seigneur Sorcier revenu à la vie. Lui aussi dispose de pouvoirs magiques que je ne soupçonnais pas et qui l'ont protégé contre le Fer de l'Esprit. Seulement blessé, il est parvenu à regagner son ancienne dans les Montagnes Noires. Mais il aura bientôt récupéré assez de forces pour prendre une nouvelle fois la tête de la Légion des Damnés.

"L'Empire a donc plus que jamais besoin de vous. Je ne peux moi-même agir contre ces dangers, car il me faut aller à la rencontre de Zargon et m'efforcer d'affaiblir ses pouvoirs. Aussi, mes amis ne me reste-t-il plus qu'à prendre congé de vous. Faites attention surtout. Adieu..."

### **Gobelins**

Ces "peaux vertes" sont petites & cruelles. En dépit de leur taille & de leur absence de force brute, ce sont de dangereux adversaires. Les Orcs ont asservi un grand nombre de leurs tribus & c'est pourquoi on les rencontre souvent ensemble.



### **Squelettes**

Restes animés de guerriers morts depuis longtemps, les Squelettes forment le gros de l'Armée des Mort-Vivants. Lents mais implacables, ils sont contrôlés par la magie du Chaos.



### **Orcs**

Les Orcs s'apparentent aux Gobelins mais sont plus grands & beaucoup plus puissants. Ils forment le gros des troupes de Zargon. Ce sont des guerriers sauvages & brutaux qui ne se plaisent que dans la cruauté & le massacre. Ils ne doivent jamais être sous-estimés.



### **Zombis**

A l'instar des Squelettes, les Zombis sont des cadavres animés par la magie. Seuls les en différencient quelques restes de chair putride & lambeaux de muscles ici & là accrochés à leurs os. Leurs mouvements sont lents & mal assurés. Une odeur infecte d'outre-tombe les accompagne où qu'ils aillent.

### **Fimirs**

Ces créatures cyclopes aux apparences de lézard sont encore plus fortes que les Orcs. On les voit d'ailleurs quelquefois à la tête de petites bandes d'Orcs & de Gobelins. Cependant, même seuls, ils représentent un danger considérable.



### **Momies**

Embaumées & préservées grâce à quelque art secret & magique, les Momies sont contrôlées par des forces surnaturelles plus puissantes encore que celles qui animent les Zombis & les Squelettes. Il est très difficile de les vaincre dans les combats au corns à corns.

### **Guerriers du Chaos**

Il s'agit d'hommes devenus monstres & esclaves des ténèbres. Revêtus d'une lourde armure, ils disposent souvent d'armes auxquelles le Seigneur du Chaos a conféré des pouvoirs magiques. Ces guerriers redoutables sèment la terreur chez tous leurs ennemis, à l'exception des plus braves (ou des plus inconscients).



### **Gargouilles**

Ces créatures immondes sont également le fruit de la magie du Chaos. Ce sont, par essence, des statues de pierre de grands monstres auxquelles des arcanes rituelles ont donné vie. Leur "peau" de pierre les rend très difficiles à blesser lors des combats.