

# HERO QUEST™



Lyre des Quêtes du Nain

L'Antre du Dragon

## SOMMAIRE

|   |      |
|---|------|
| Le Pack de Quêtes du Nain .....           | p.2  |
| Dans L'Antre du Dragon .....              | p.3  |
| Introduction .....                        | p.7  |
| Quête-01-Danger.....                      | p.8  |
| Quête-02-Père Perdu !.....                | p.9  |
| Quête-03-La Forge.....                    | p.10 |
| Quête-04-Le Sauvetage.....                | p.11 |
| Quête-05-Que la Bataille Commence !.....  | p.12 |
| Quête-06-Les Mines.....                   | p.13 |
| Quête-07-Piégés !.....                    | p.14 |
| Quête-08-La Clef d'Argent (Niveau 1)..... | p.15 |
| Quête-09-La Clef d'Argent (Niveau 2)..... | p.16 |
| Quête-10-Épreuve de Force.....            | p.17 |
| Conclusion .....                          | p.18 |
| Tableau des Nouveaux Monstres .....       | p.19 |
| Couverture .....                          | p.20 |

# Pack de Quêtes pour le Nain

Écrit par : **Chaosorc** (<mailto:ChaosOrc@aol.com>)  
Traduction-Adaptation : **CYRILLEGOL** 2002  
(<mailto:cyrillegol@aol.com>)

L'idée & la conception de ce Pack de Quêtes sont de moi. Toutes les images utilisées, les plans, & les éléments de décor ont été conçus par MB et plusieurs autres artistes dont je ne connais pas les noms. Ce Pack de Quêtes ne peut pas être distribué sans la permission de **Chaosorc**. Envoyez s'il vous plaît toutes questions ou commentaires quant aux règles à [Chaosorc@aol.com](mailto:Chaosorc@aol.com) (ou si vous voudriez me dire ce que vous pensez du Pack de Quêtes dans l'ensemble).

## Règles

Ce Pack de Quêtes suit les mêmes règles que les Packs de Quêtes pour le Barbare & pour l'Elfe. Les 3 premières Quêtes doivent être jouées seulement par le Nain, puis les 7 suivantes seront jouées avec tous les Héros. Les autres règles, comme celle des Mercenaires, s'appliquent des mêmes façons. Veuillez consulter les Livres des Quêtes concernés pour ces règles.

*J'espère que vous aimerez,*  
**Chaosorc**

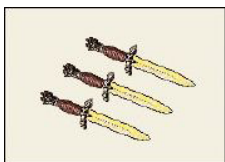
P.S. : Les nouveaux éléments de sol employés dans ce Pack sont de **Ron Shirtz**. Consultez le Site de **Dwayne Agin** (<http://www.aginsinn.com/>).

# Nouvelles Cartes Artefact



## Parchemin de Sort FAMILIER

Ce sort métamorphosera 1 Héros en 1 petit chat noir. Le « Héros-Chat » ne peut rien faire d'autre que se Déplacer, mais ne peut pas ouvrir les portes. Le sort dure jusqu'à ce que le Héros décide de retrouver sa forme initiale. Le parchemin tombe en poussière une fois utilisé.



## Dagues d'Or

Ces dagues d'or furent forgées par les puissants nains à l'époque des guerres tribales. Lorsqu'elles sont lancées, la cible perd instantanément 2 Points de Corps (sans Jet de Défense).



## Grande Hache

Forgée par le père des nains, elle procure au porteur 5 dés d'Attaque. SEUL LE NAIN PEUT MANIER CETTE ARME.

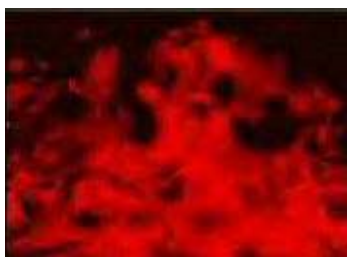


## Potion de Guérison

Cette petite fiole contient une potion de guérison vraiment puissante. Une fois ouverte, tous les Héros sont entourés par un brouillard. Chacun récupère 4 Points de Corps perdus. Ne peut servir qu'une fois.

# Nouvelles Cartes

## Sort du Chaos



### Flammes

Lorsque ce Sort est lancé, jetez 10 Dés de Combat : chaque Crâne obtenu compte pour 1 Touche.

Les Dommages sont répartis équitablement parmi les Héros.



### Poison

Ce Sort remplit 1 Salle d'une Brume Empoisonnée.

- Chaque Héros présent jette 1 Dé de Combat : 1 Crâne signifie la perte d'1 Point de Corps.
- Au début de chaque Tour suivant, le Héros devra jeter 1 autre Dé : 1 Bouclier Noir signifiera la perte d'1 autre Point de Corps.

# Nouveaux Monstres



## Dragon

Attaque : 6

Défense : 6

Déplacement : 6

Corps : 8

Esprit : 5



## Nain du Chaos

Attaque : 3

Défense : 4

Déplacement : 6

Corps : 3

Esprit : 3



## Archer du Chaos

Attaque : 2

Défense : 1

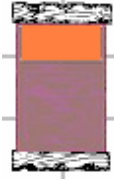
Déplacement : 8

Corps : 2

Esprit : 3



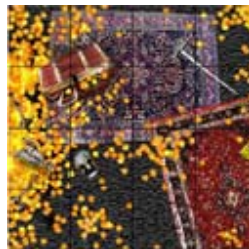
# Nouveaux Éléments



Lit



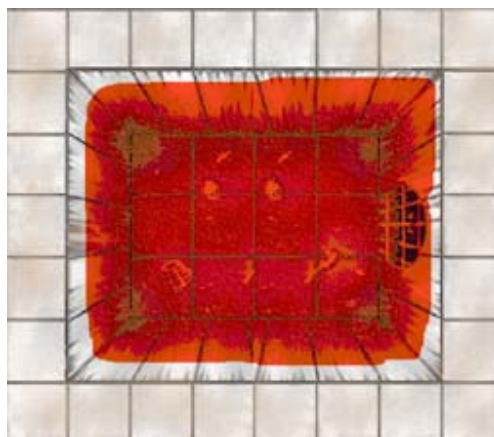
Cellule



Entrepôt d'Or



Fontaine de Guérison



Marre de Sang

# Un Message De Mentor

"Ami Nain,

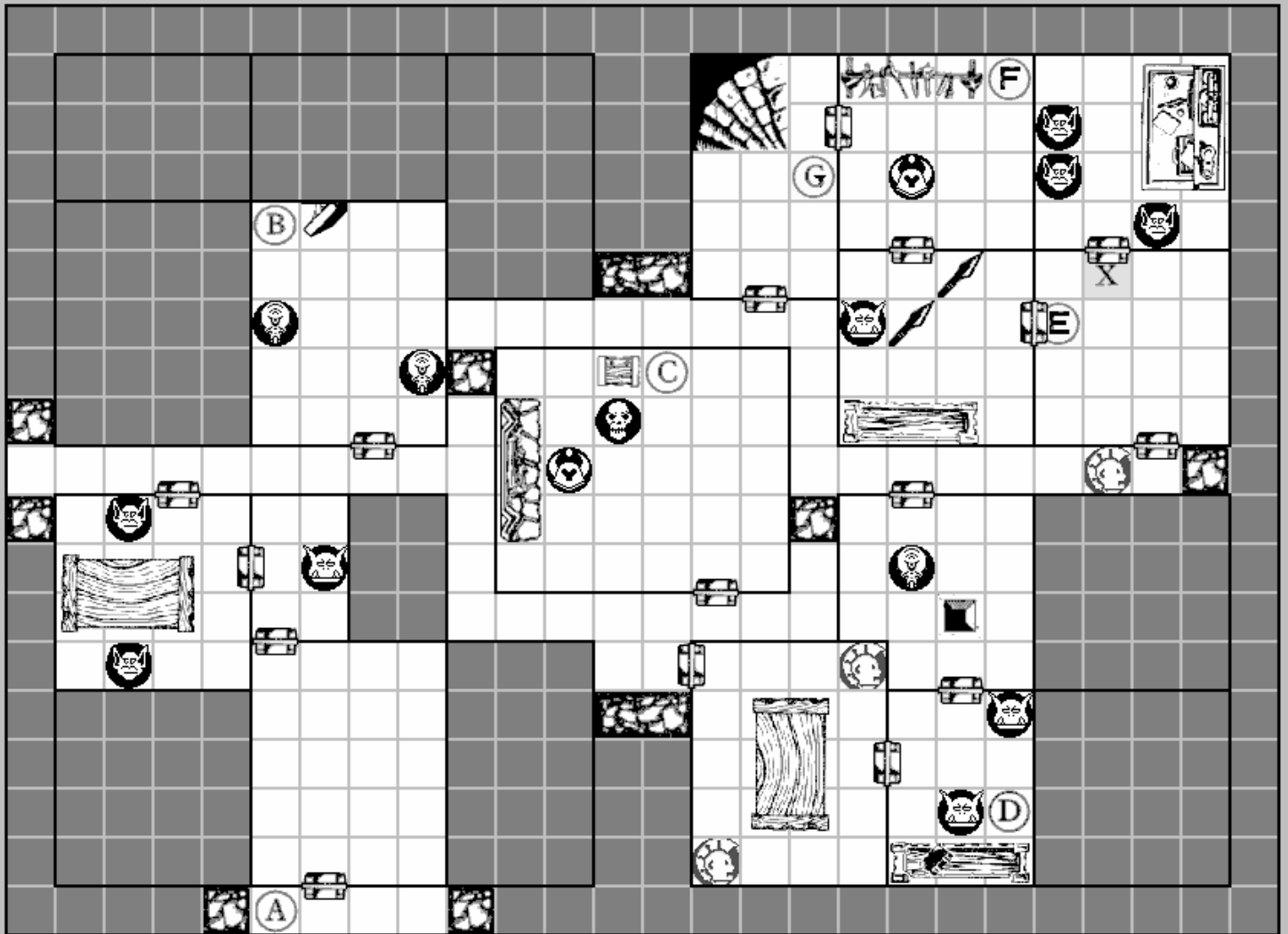
Thoridan -ta Terre Natale-  
a été attaqué par les Spires de Zargon !  
Je n'arrive pas encore à savoir qui mène  
l'Armée terrorisant à présent ton Peuple.

Tes Compagnons sont dans l'incapacité de  
se joindre à toi : ils ont leurs propres soucis,  
tous aussi importants que les tiens.

Je te conseille de partir devant seul-  
du moins jusqu'à ce qu'ils soient à même de te  
rejoindre. Ces Quêtes ne seront pas aisées,  
avance prudemment !"

*Mentor*





## Solo~Quête 1-Danger

Nain, ta Terre Natale Thoridan est occupée par les sbires de Zargon.  
 Ta famille a terriblement besoin de ton aide.  
 Tes Compagnons ne pouvant se joindre à toi, tu sera seul  
 dans cette Quête. Pénètre vite dans les cavernes  
 jusqu'à l'entrée de ta maison souterraine.

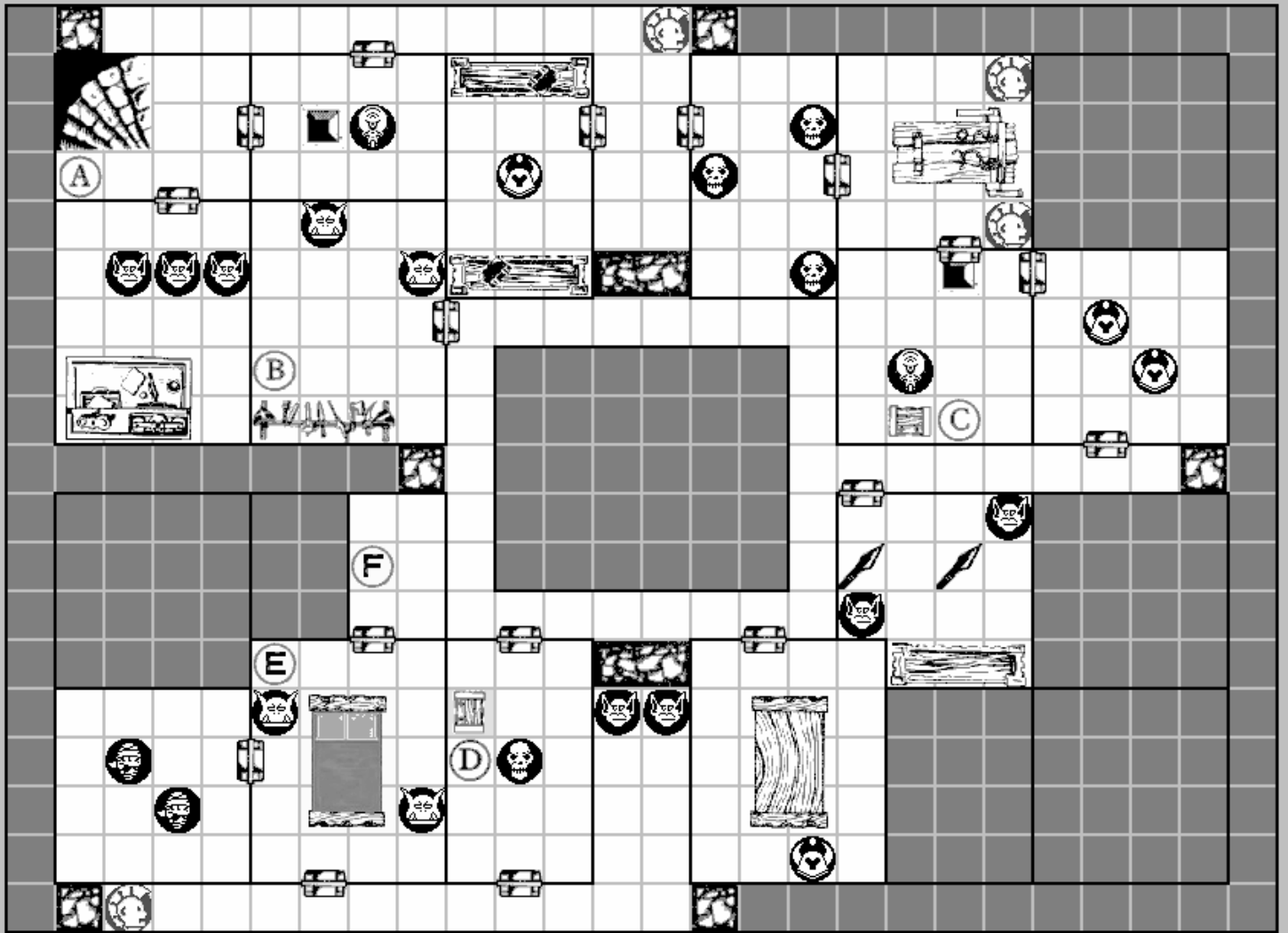
### NOTES:

- A. Départ du Nain (**Entrée des Cavernes**).
- B. Si le Nain Cherche 1 Trésor dans cette Salle, 1 **Porte Secrète** s'ouvrira.  
 S'il franchit cette Porte, il se retrouvera à l'Entrée des Cavernes (Salle « A »).  
 La Porte Secrète disparaît après utilisation.
- C. Le Coffre de cette Salle contient 50 po  
 & 1 *Potion de Guérison* (restituant jusqu'à 4 Points de Corps).
- D. La Bibliothèque contient 50 po & 1 *Parchemin de Sort* « *Feu du Courroux* ».
- E. Cette **Porte** est **Fermée à Clef** & ne peut pas être franchie.  
 Une fois que la Porte marquée d'un « X » est Ouverte,  
 l'autre **Porte** s'ouvre & tous les Monstres sont placés dans la Salle.
- F. Le Râtelier ne contient rien d'autre que de vieilles Armes Rouillées.
- G. Entrée des Souterrains de la Famille du Nain.



**Monstre Errant:** 1 Gobelin





## Solo~Quête 2-Père Perdu !

Zargon avait connaissance de ton arrivée & a tendu un piège.

Ton Père a été capturé :

il est retenu prisonnier dans sa chambre à coucher.

Tu dois le libérer & l'emmener jusqu'à l'escalier à tout prix.

S'il périt, ta propre vie s'achèvera aussi !

### NOTES:

A. Escalier d'Entrée/Sortie.

B. Ce Râtelier d'Armes ne contient rien d'utile.

C. Ce Coffre contient 3 *Dagues d'Or* (voir la nouvelle Carte Artefact p.3).

D. Ce Coffre est Piégé par 1 **Aiguille Empoisonnée**. Si le Nain Cherche 1 Trésor avant que le Piège ne soit Désarmé, il perdra 2 **Points de Corps**.

Le Coffre contient 2 *Potions de Guérison*

(chacune restituant jusqu'à 4 Points de Corps).

E. Les 2 **Orcs** gardant le Père du Nain sont très bien entraînés : ils reçoivent +1 **Dé de Combat** en Attaque & en Défense.

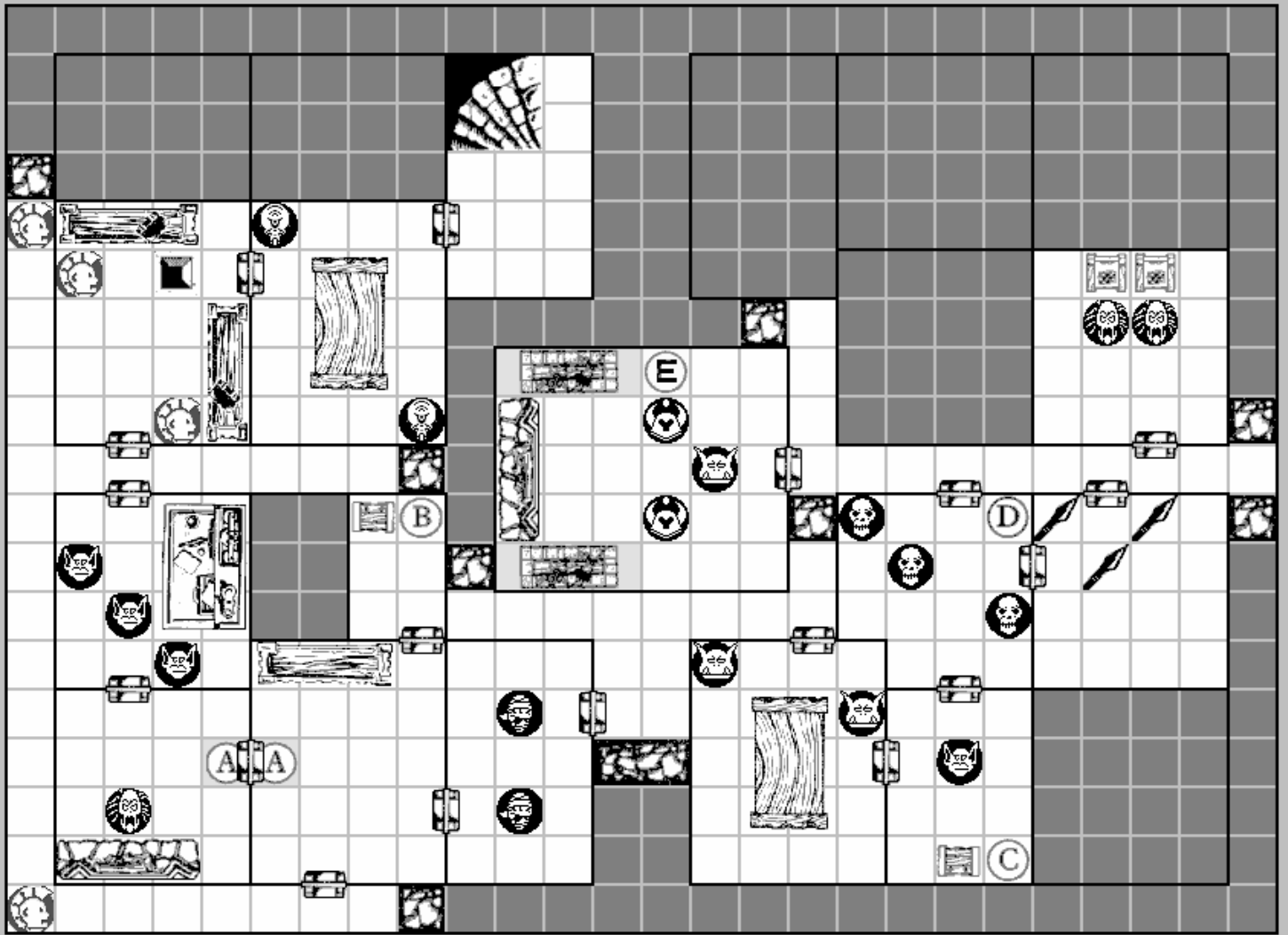
F. Lorsque le Nain entre dans la Salle où son Père est gardé, 1 **Alarme** retentit : toutes les Portes s'ouvrent & tous les Monstres sont placés.

Le **Père du Nain** a les Caractéristiques suivantes :

[Dépl. 2d6 / Att. 1 / Déf. 1 / Corps 3 / Esprit 2].



Monstre Errant: 1 Orc



### Solo~Quête 3-La Forge

*Vous avez survécus jusque là, mais il te faut rapidement emmener ton Père à la Forge. Dans tout le Royaume Nain, il est le seul à pouvoir forger la Grande Hache dont tu aura besoin pour affronter celui qui a envahi Thoridan. Emmène ton Père dans la Forge & procure-lui assez de temps... ou tout espoir est perdu !*

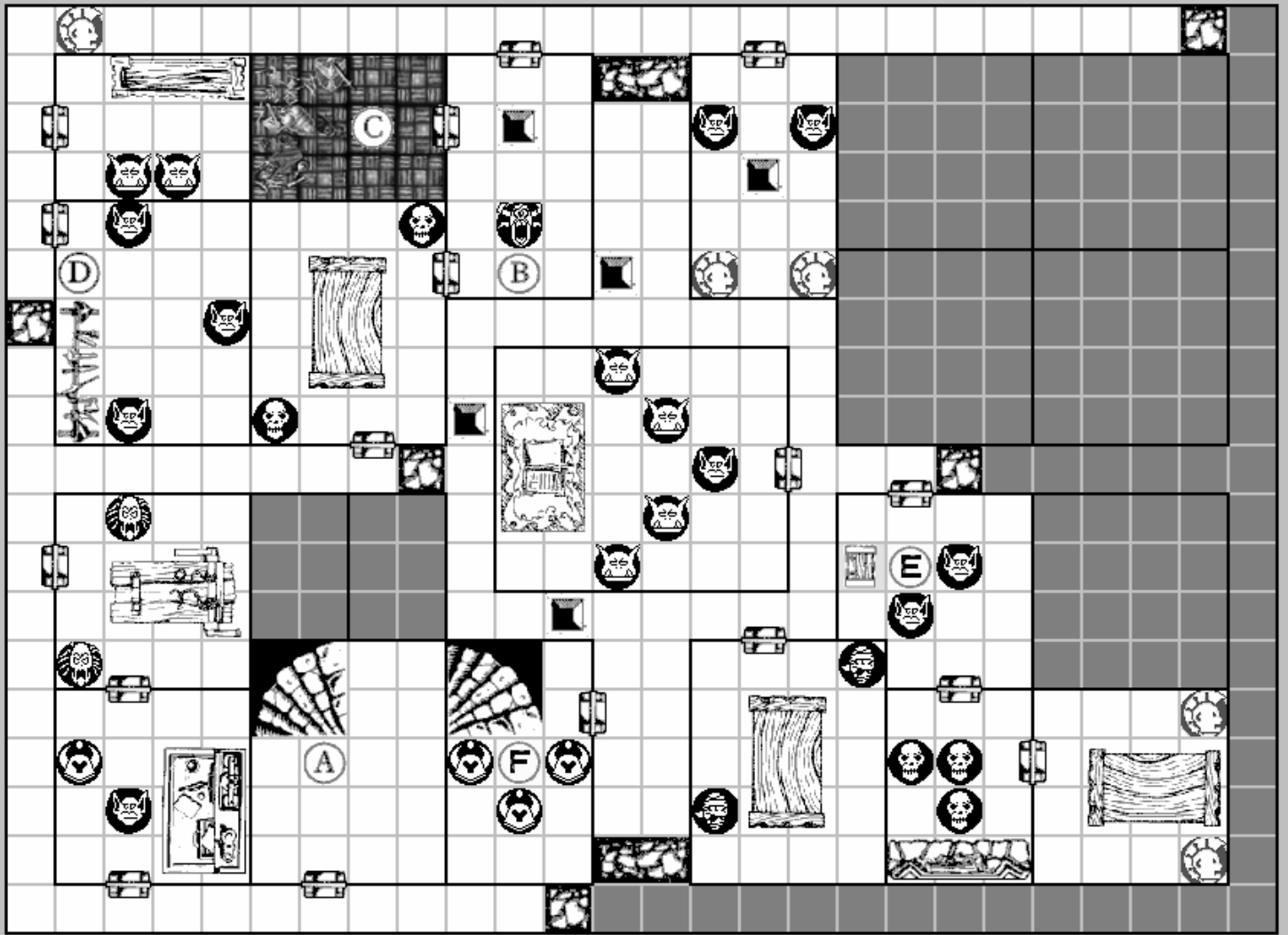
#### NOTES:

#### Départ sur l'Escalier en Spirale.

- A. L'Ouverture de cette Porte déclenche l'éjection d'1 **Fléchette Empoisonnée** qui atteindra celui qui passe la Porte. Le Héros touché perdra **2 Points de Corps**. (Le Piège peut être Détecté).
- B. Ce Coffre contient 200 po.
- C. Ce Coffre contient 1 *Potion de Guérison* spéciale (voir la nouvelle Carte Artefact p.3).
- D. Tous les **Monstres** de cette Salle sont faits de **Pierre** (+1 Dé de Défense).
- E. Une fois dans cette Salle, le Père du Nain commencera à Forger la Grande Hache... Mais l'entrée dans cette Salle déclenche 1 **Alarme** : chaque Tour, 1 Orc est placé à l'intérieur près de la Porte. Après 3 Tours, la Hache est achevée & l'Alarme s'arrête. Donnez au Nain la Carte Artefact « *Grande Hache* ».



**Monstre Errant:** 1 Fimir



### Quête 4-Le Sauvetage

*Tes Compagnons se sont faits capturer par les sbires de Zargon alors qu'ils tentaient de te rejoindre.*

*Leur prison n'est pas loin, mais bien gardée...*

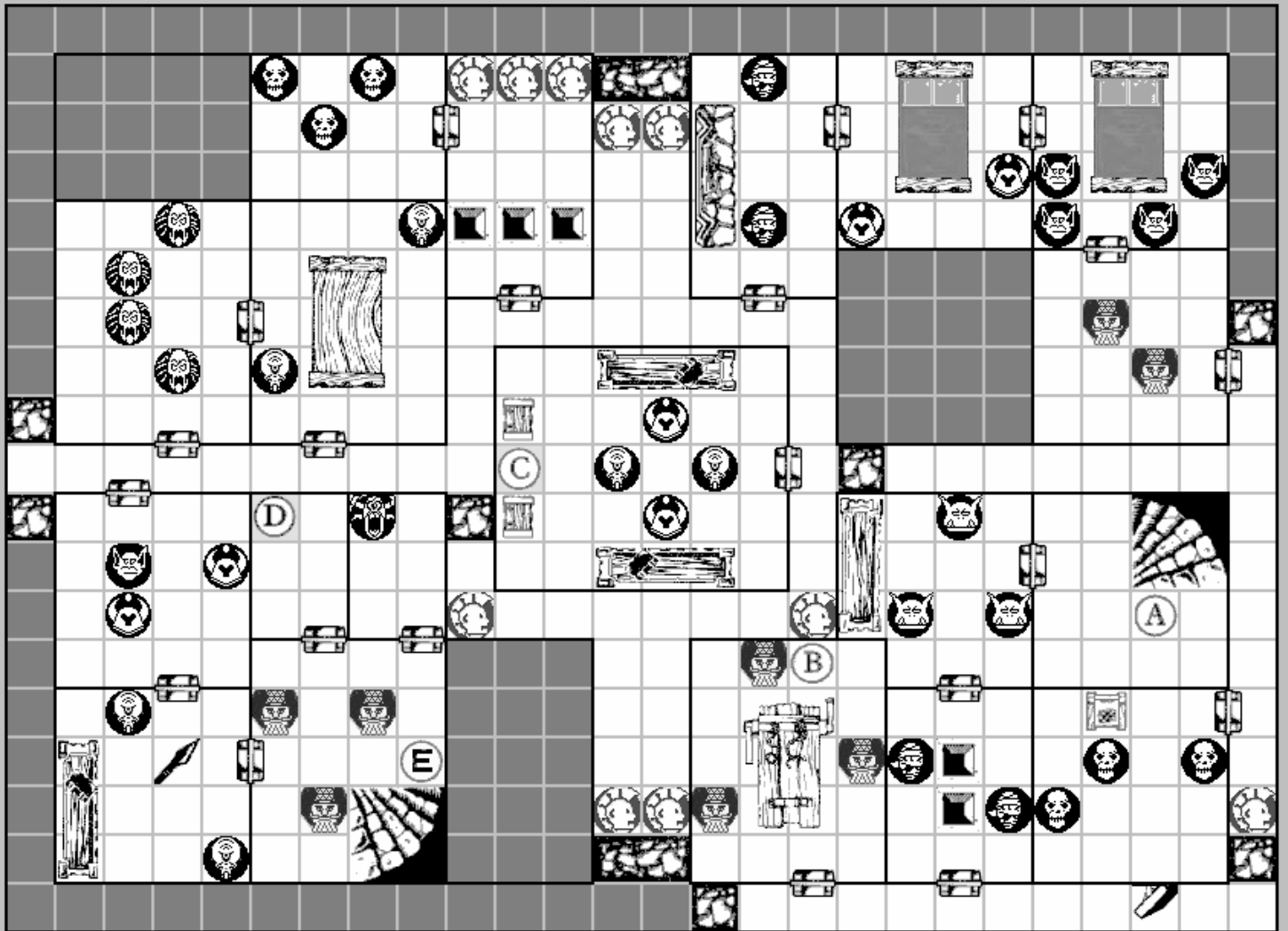
*& sans leurs Armes, ils seront particulièrement vulnérables !  
Libère tes Amis rapidement & emmène-les jusqu'aux escaliers.*

#### NOTES:

- A. **Escalier** de Départ du Nain.
- B. La **Gargouille** de cette Salle est 1 **Statue en Pierre** .  
Lorsque la Porte de la Cellule des Héros sera Ouverte, la Statue prendra vie & Attaquera instantanément comme 1 Gargouille ordinaire.
- C. Voici la Cellule des 3 **Héros** Compagnons du Nain.  
Mais leurs Armes se trouvent ailleurs ! Ils ne disposent que d'1 Dé d'Attaque chacun, à moins que le Nain puisse leur prêter ses propres Armes.
- D. Les **Armes des Héros** sont accrochées au Râtelier de cette Salle.  
Tous les Héros ont à présent leurs Armes & peuvent les utiliser normalement.
- E. Ce Coffre est Piégé par 1 **Fléchette Empoisonnée**. Si 1 Héros Cherche 1 Trésor avant que le Piège ne soit Désarmé, il perdra 2 **Points de Corps** .  
Le Coffre contient 250 po.
- F. Cet **Escalier** mène à la Quête 5.



**Monstres Errants: 2 Orcs**



## Quête 5-Que la Bataille Commence !

Maintenant que vous êtes à nouveau réunis, il est temps de vous frayer un chemin plus profondément dans les Terres Naines...

Afin d'en débarrasser les maléfiques serviteurs de Zargon.

Prenez garde, les choses ne sont pas toujours se qu'elles semblent être !

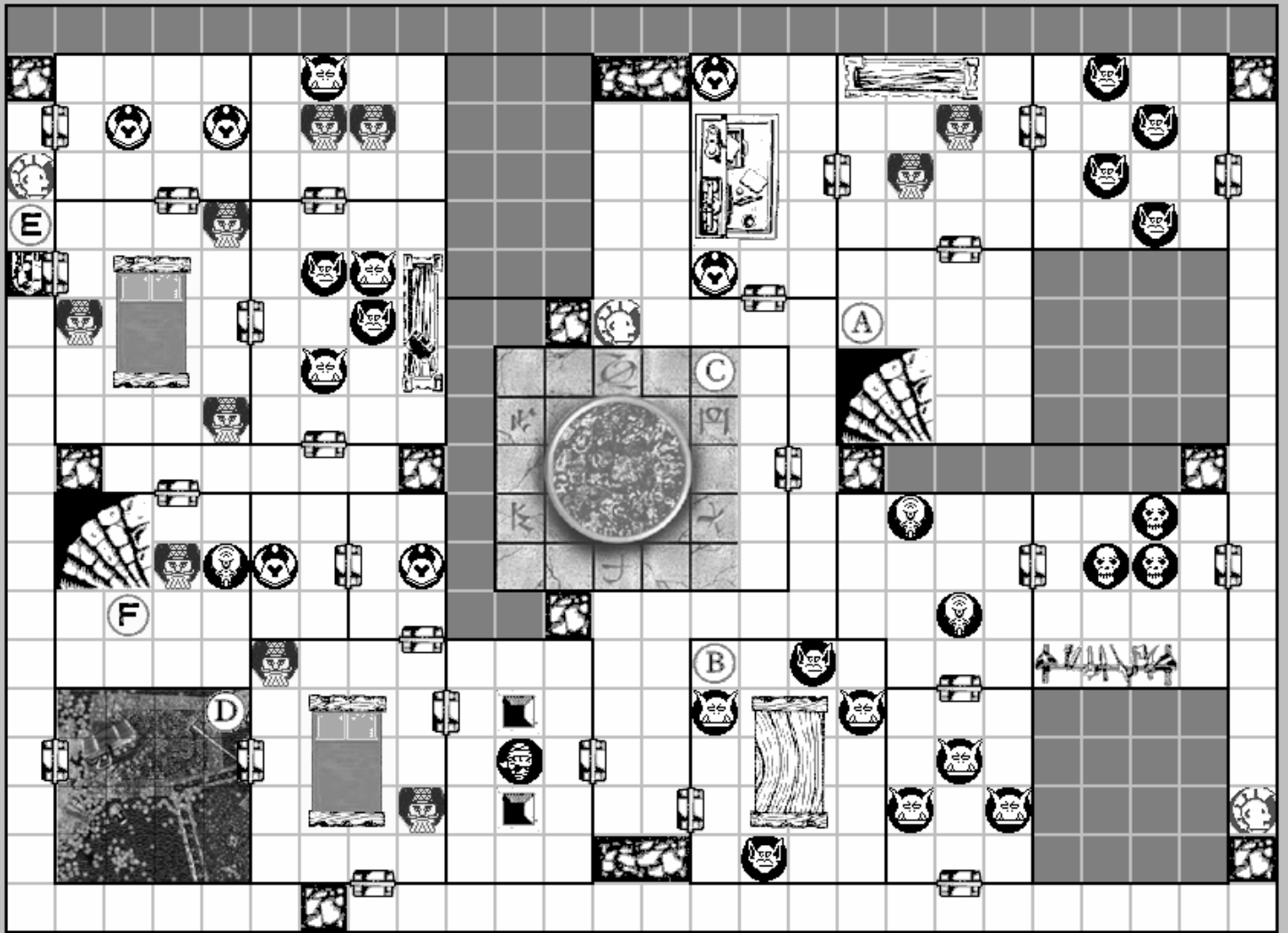
### NOTES:

Les Nains de cette Quête ont tous succombé au Chaos : ils font partie des Sbières de Zargon. Le premier Nain que les Héros rencontreront se Déplacera & Attaquera durant le Tour des Monstres. Si les Héros tentent de le questionner, il ne répondra pas. Consultez la Page 5 ou le Tableau des Nouveaux Monstres pour les Caractéristiques des Nains du Chaos.



- A. Escalier de Départ.
- B. Les Nains de cette Salle sont enchaînés à divers instruments de torture. Si les Héros décident de les libérer, ils Attaqueront immédiatement ! (Dites aux Héros que les Nains ont déjà été converti au Chaos seulement après qu'ils les aient libérés).
- C. Les 2 Coffres de cette Salle sont Fermés à Clef. Pour les Ouvrir, il faut 1 Clef cachée ailleurs dans cette Quête. Une fois la Clef trouvée & les Coffres ouverts, les Héros y trouveront 2 Casques (voir l'Armurerie ou la Carte Équipement correspondante).
- D. Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor dans cette Salle trouve la Clef des 2 Coffres de la Salle « C ».
- E. Cet Escalier mène à la Quête 6.

Monstres Errants: 3 Gobelins



## Quête 6 - Les Mines

Les mines sont un lieu de vastes richesses & dangers. Revenez aux Escaliers rapidement—ces cavernes ne seront pas aussi lourdement gardées que les autres parties du Royaume Nain, mais elles resteront un challenge à part entière. Faites attention où vous fouillez, ou vous pourriez bien y rencontrer votre destin !

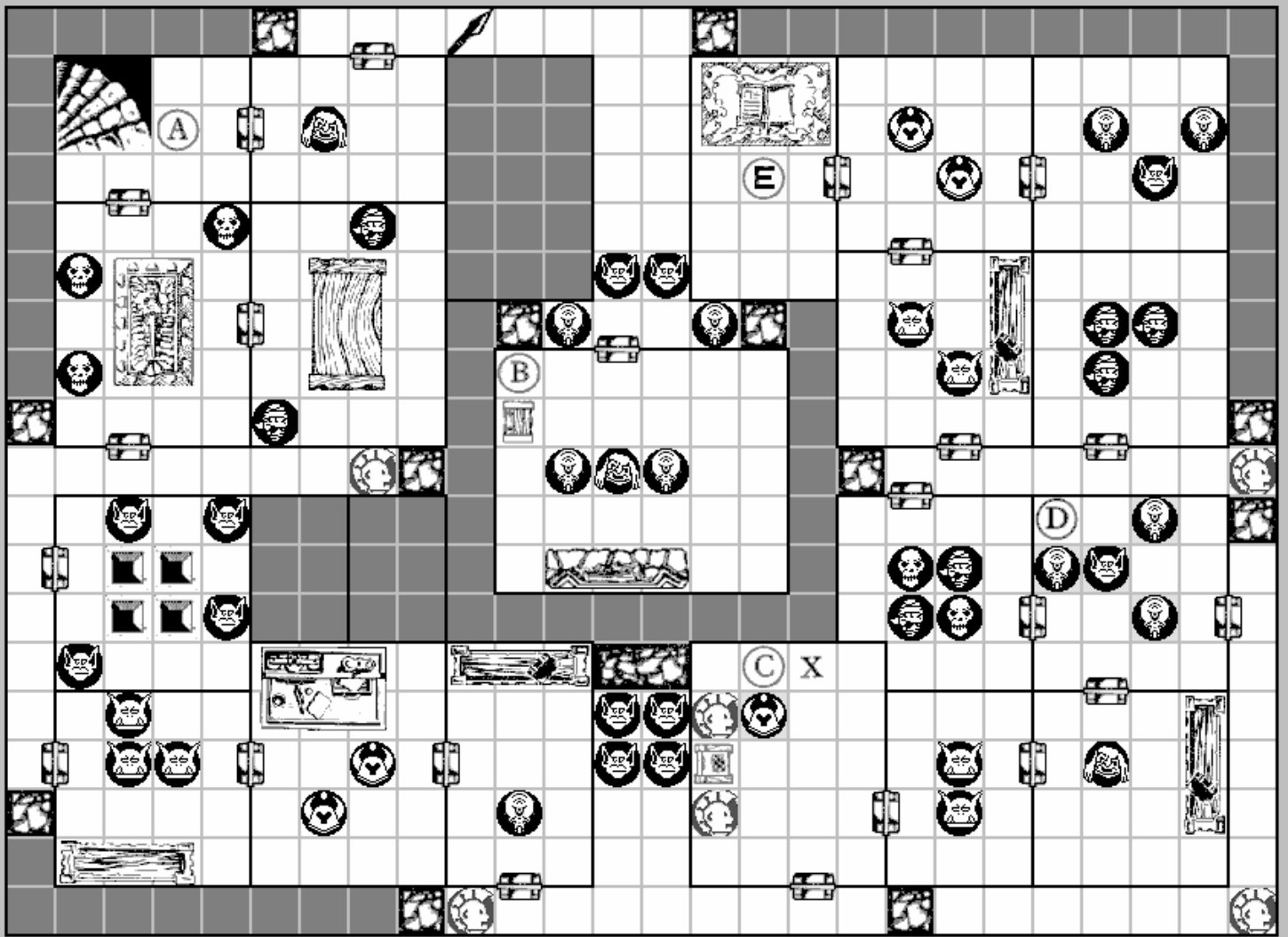
### NOTES:

**Jetez 1 Dé de Combat à chaque Tour : sur 1 Bouclier Noir, TOUS les Héros & Monstres sur le Plateau perdront 1 Point de Corps. Ce Dommage est inévitable !**

- A. Escalier d'Entrée/Sortie.
- B. Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor trouve 1 Gemme valant 100 po en fouillant quelques petits trous dans le mur.
- C. Cette Salle abrite 1 **Fontaine de Guérison**.  
Tout Héros qui choisit de marcher dans la Fontaine récupérera tous ses Points de Corps perdus, **mais** perdra 2 Points d'Esprit !
- D. Cette Salle contient un **gisement d'Or** exploité. Les Héros ne peuvent en récupérer qu'une petite partie : pour une valeur de 100 po chacun.
- E. Cet **Éboulis de Pierres** se déclenche *après que le dernier Héros ait franchi la Porte*. C'est un événement indétectable & inévitable qui bloquera le chemin du retour.
- F. Escalier menant à la Quête 7 ?



**Monstre Errant:** 1 Guerrier du Chaos



## Quête 7-Piégés !

Zargon a dû jeter un Sort de Téléportation pour que vous vous retrouviez en ce lieu. Votre seul moyen de retour est de trouver 1 Parchemin d'Inversion. Rappelez-vous, vous n'êtes plus sur la Terre Natale du Nain, votre périple au cœur du mal sera dangereux—surveillez chacun de vos pas !

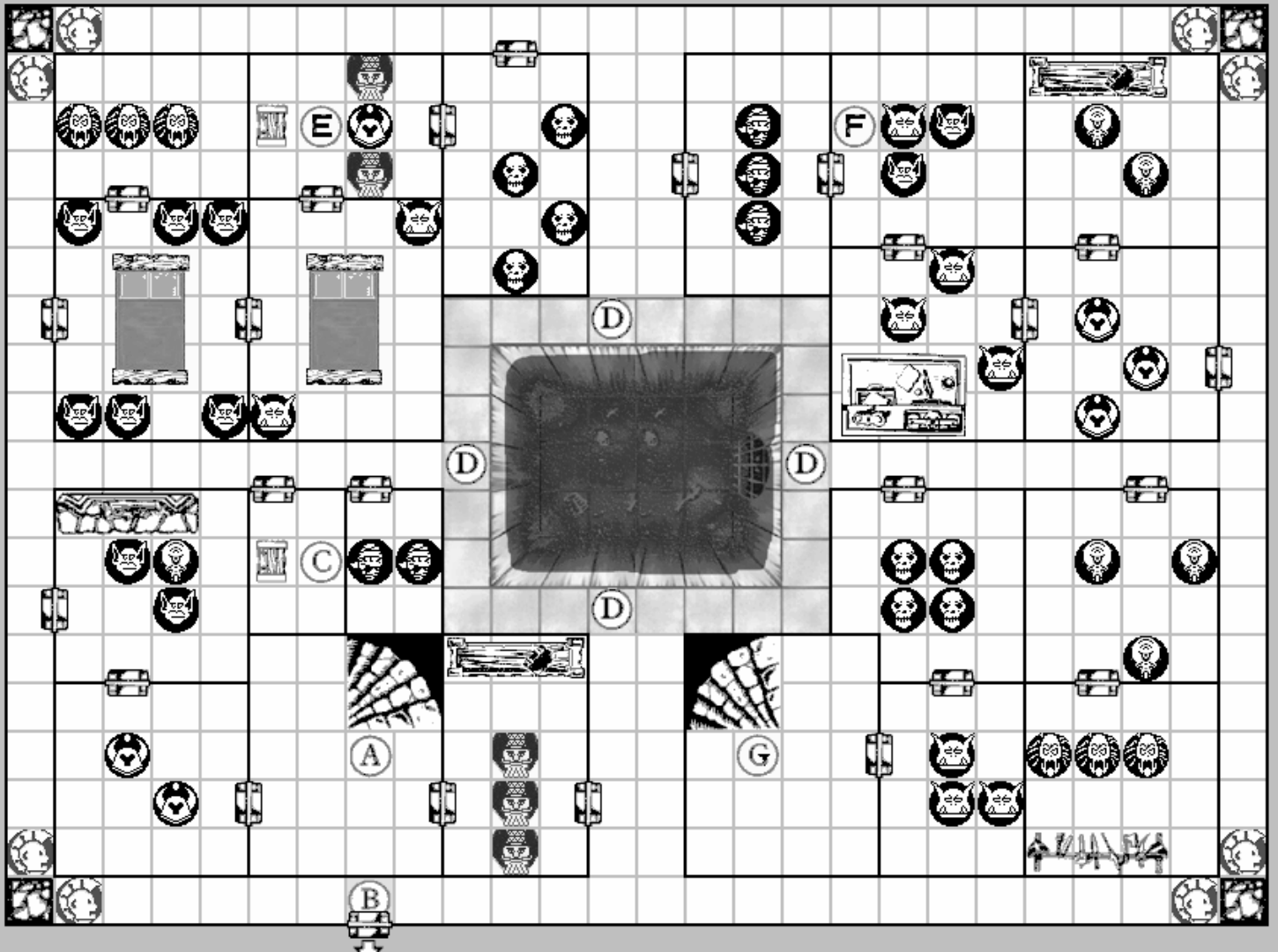
### NOTES:

- A. Les Héros débutent la Quête sur cet **Escalier en Spirale**.
- B. Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor trouve dans le Coffre 100 po & 2 Potions de Guérison (restituant chacune jusqu'à 4 Points de Corps).
- C. Ce **Champion du Chaos** est le Gardien de ce Monde étranger. Il connaît les **Sorts du Chaos** suivants : *Évocation des Orcs* (x2), *Évocation des Mort-Vivants*, *Peur*, & *Sommeil*. Il a aussi 3 Points de Corps supplémentaires !  
Une fois vaincu, le **Parchemin d'Inversion** est trouvé, lisez ceci aux Héros :  
« Vous avez trouvé le Parchemin d'Inversion, mais vous ne possédez pas assez de Pouvoirs Magiques pour lancer le Sort ! Trouvez la Chambre des Sorciers du Chaos & à partir de là vous serez à même d'utiliser le Parchemin. »
- D. Tous les **Monstres** de cette Salle reçoivent **+1 Dé de Combat** en Attaque & en Défense !
- E. Lorsque les Héros entrent dans cette Salle, dites-leur qu'il ont trouvé la **Chambre des Sorciers**, & qu'ils peuvent à présent utiliser le Parchemin d'Inversion. Une fois le Parchemin utilisé, la Quête est terminée.



**Monstres Errants:** 2 Nains du Chaos





## Quête 8 - La Clef d'Argent (Niveau 1)

Vous avez presque sauvé les Terres Naines, mais le vrai challenge reste encore à venir ! Cette Quête est longue & remplie de dangers. Trouvez la Clef d'Argent qui vous servira à ouvrir la Porte Finale—vous livrez alors le dernier combat contre le Seigneur Dragon Grarakus, qui dirige actuellement les sbires de Zargon.

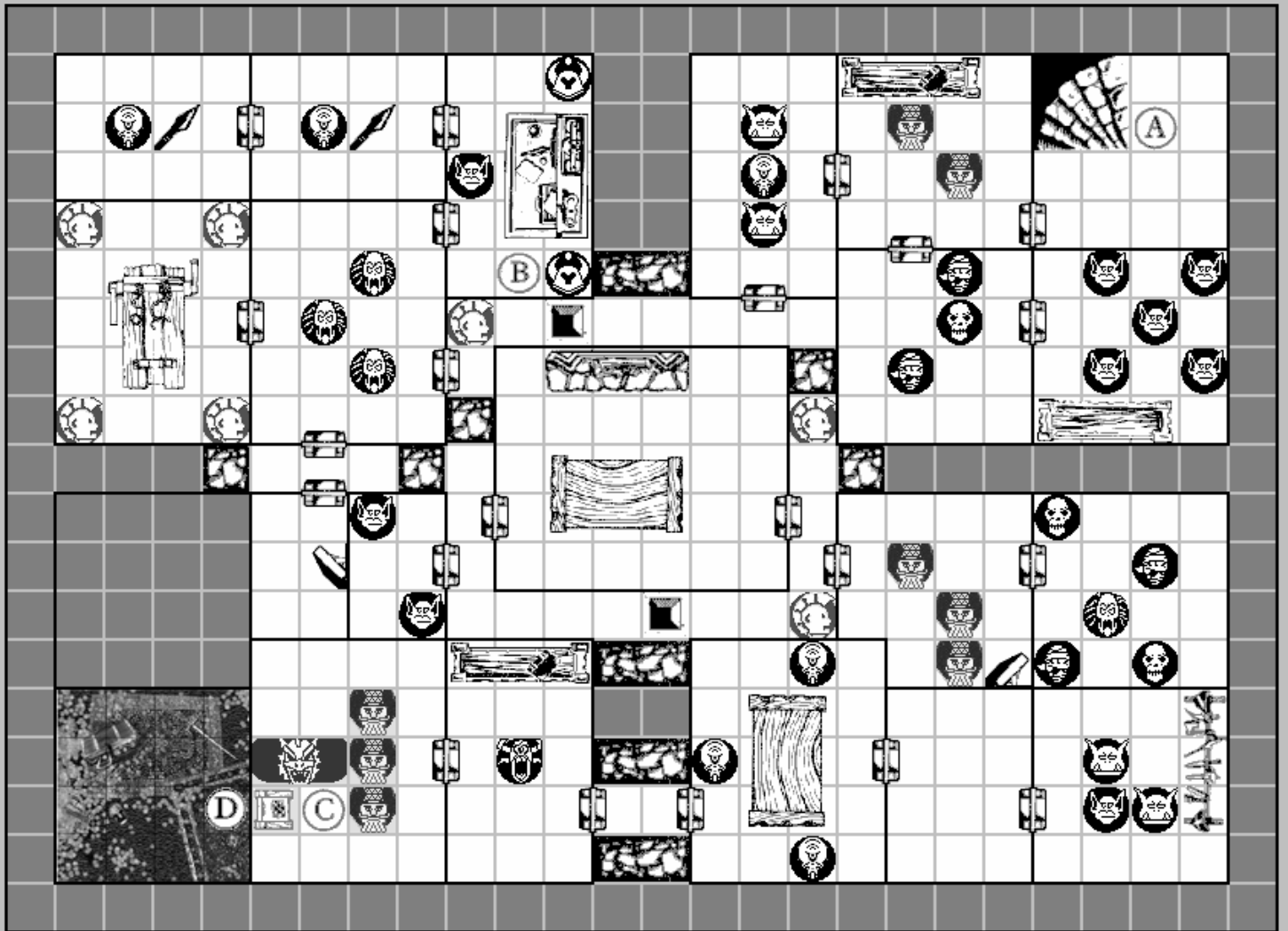
### NOTES:

- A. Les Héros débutent la Quête sur cet **Escalier en Spirale**.
- B. Ceci est la **Porte Finale**. Elle permet d'accéder à la Quête 10.  
Le seul moyen d'ouvrir cette Porte est de trouver la *Clef d'Argent*, cachée quelque part dans cette double-Quête !
- C. Ce Coffre est vide.
- D. Voici la **Mare de Sang**. Si 1 Héros marche sur la berge, il doit jeter **1d6** : un résultat de "6" signifie qu'il glisse & tombe dans la Mare.  
Il doit alors jeter 1 autre **d6** : un nouveau "6" indique qu'il se noie (Mort du Héros !).  
Ce test n'est fait qu'1 fois par Héros.
- E. Ce Coffre contient 200 po & 2 *Parchemins de Sort* « *Guérison Corporelle* ».
- F. Cette Salle est gardée par 1 **Chaman Orc** qui connaît les 4 **Sorts du Chaos** suivants : *Évocation des Orcs* (x3), & *Peur*.
- G. **Escalier** descendant au Niveau 2 (Salle « **H** »).



**Monstres Errants:** 2 Archers du Chaos





## Quête 10-Épreuve de Force

Ceci est votre Quête finale. Vous devez anéantir le Seigneur Dragon Garakus, qui a presque détruit les Terres Naines.  
 La Hache forgée par le Père de votre Compagnon Nain est la seule Arme capable de blesser cet Ennemi—  
 Ne la perdez pas !

### NOTES:

- A. Escalier d'Entrée/Sortie des Héros.
- B. Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor trouve 2 *Potions de Guérison* (restituant chacune jusqu'à 4 Points de Corps) sur l'Établi d'Alchimiste.
- C. Le Dragon de cette Salle est **Lord Garakus** [Dépl. 6 / Att. 6 / Déf. 6 / Corps 8 / Esprit 5].  
 Il connaît les **Sorts du Chaos** suivants :  
*Flammes, Poison, Évocation des Mort-Vivants, & Rouille.*  
**Garakus ne peut être blessé que par la Grande Hache donnée au Nain par son Père.**  
 Les **Nains du Chaos** dans cette Salle reçoivent +1 Dé de Combat en Attaque & en Défense.
- D. Le Trésor du Dragon :  
 Une fois Lord Garakus vaincu, le Trône se Déplacera pour révéler l'Entrée de cette Salle. Chaque Héros est capable d'emporter 500 po du Trésor.  
 Lisez-leur ensuite la **Conclusion** page suivante.



Monstres Errants: 2 Guerriers du Chaos

# Conclusion

"Tu as bien agi, Ami Nain,  
& je voudrais aussi rendre grâce à tes  
Compagnons pour avoir si longuement  
& si durement combattu à tes côtés.

"Ta Terre Natale à présent débarrassée  
de Lord Garakus, ton Peuple sera à même  
de nettoyer le reste des sbires de Zargon.

"Allez maintenant,  
& reposez-vous tant que vous pouvez.  
Qui sait où & quand Zargon frappera de  
nouveau ?"

Mentor









## Pack de Quêtes pour le Nain

Écrit par : **Chaosorc**  
 (<mailto:ChaosOrc@aol.com>)

Traduction - Adaptation de la Version Américaine:  
[CYRILLE GUYONVARCH](#)  
[CYRUNICORN © 2002](#)

### Tableau des Monstres

| Monstre         | Symbol  | Déplacement | Attaque | Défense | Corps | Esprit |
|-----------------|---|-------------|---------|---------|-------|--------|
| Archer du Chaos |  | 8           | 2       | 1       | 2     | 3      |
| Nain du Chaos   |  | 4           | 3       | 4       | 3     | 3      |
| Ogre            |  | 4           | 6       | 4       | 10    | 2      |
| Dragon          |  | 6           | 6       | 6       | 8     | 5      |

Ce **Dragon** ne craint que la **Grande Hache** forgée par le **Père du Nain**, qui seul peut la manier (voir la Carte **Artefact** correspondante).

Le **Dragon** est donc immunisé contre toutes les autres **Attaques** (**Armes**, **Sorts**, etc.).

Il connaît les **Sorts du Chaos** suivants :

*Flammes, Poison, Évocation des Mort-Vivants, & Rouille.*





# HEROQUEST



*Pack de Quêtes du Nain*  
*L'Antre du Dragon*