

ADVANCED HEROQUEST™

LA QUÊTE DE SONNEKLINGE

Si vous désirez faire jouer cette Aventure, lisez-la d'abord en entier pour vous familiariser avec les Donjons, envisager les réactions des Héros à telle ou telle situation et planifier les Tactiques des Monstres. Lorsque vous serez prêt à jouer, lisez aux Héros le texte suivant : il s'agit de l'histoire qui est à la base de leur Quête. Le Chapitre «Informations pour le MJ» vous donnera certains détails supplémentaires que les Héros n'ont pas encore à connaître.

« Le Prince Karad von Carron était un Héros réputé dans tout le Monde Connu : sa victoire sur les Hordes Gobelinoïdes lors de la défense de la Cité Carroburg est entrée dans la Légende. Depuis des Siècles, les Bardes, colportent l'Histoire de Tavernes en Auberge et même la Mort du Héros, au plus fort de la Bataille et de la Main de l'Ogre Ratgot le Déchireur de Nains (mortellement blessé lui-même), ne peut ternir son prestige. Ses funérailles, dans un profond Tombeau sous les Collines de Skaag, furent un jour de profonde tristesse pour les gens de Carroburg.»

« Depuis cette époque, les Collines aux alentours de la Ville ne furent plus guère hantées par les Gobelinoïdes. Jusqu'à ces derniers temps... Récemment en effet, la Cité a été attaquée trois fois en l'espace de quelques mois, chaque attaque causant plus de pertes et de dommages que la précédente. Le Conseil de la Ville, présidé par l'arrière-arrière-arrière-petit-fils de Karad a pris la décision d'agir en demandant l'aide d'Aventuriers : vous avez répondu à l'appel.»

Erich von Carron vous révèle que le Fantôme du Prince Karad lui est apparu une nuit et que l'âme de son Ancêtre erre sans repos depuis que Sonneklinge, son épée Magique, a été volée dans sa Tombe. Il vous explique également que les Orcs qui ont attaqué la Ville sont ceux avec qui les Forestiers de la Région ont régulièrement des accrochages depuis des années. Ces Orcs ont maintenant un nouveau Chef : Gragath Rogant, le Chef Orc a été remplacé par Hogrod le Massacreur de Trolls, un terrible Chef-Ogre, descendant de Ratgot le Déchireur de Nains.»

« Erich vous demande de vous rendre à la Ville Naine abandonnée de Kazrad-Kain qui sert de base d'opération aux Orcs, et d'y retrouver l'épée. Il vous faudra ensuite aller la rapporter dans le Tombeau du Prince Karad afin que l'âme du Héros puisse retrouver le repos. Il vous conseille enfin de ne rien prendre dans le

Tombeau car son Ancêtre a posé une Malédiction sur tous ses Trésors Funéraires. Erich vous souhaite ensuite bonne chance et vous remet une Carte vous permettant de vous rendre à l'entrée de Kazrad-Kain.»

I nformations pour le MJ

L'Épée a bien été volée. Sur les Conseils d'Hemler-Chair-Pourrie, Sorcier du Chaos voué à Nurggle et principal instigateur de son accession au pouvoir, l'Ogre Hogrod a envoyé une Bande d'Orcs piller le Tombeau. Hemler avait affirmé que la possession de l'épée lui permettrait de préparer un Sort pour rayer la Ville de Carroburg de la Carte.

Mais Hemler a menti, ou plutôt a eu trop confiance en ses pouvoirs, et l'épée Sonneklinge traîne inutilement dans une Pièce du Repaire du Chef Ogre alors que le Sorcier tente de trouver ce qu'il pourrait bien en faire !

Le repos éternel de Karad a cependant été troublé et son Fantôme erre dans les rues de Carroburg, silhouette translucide hurlant sa colère, réclamant Justice et Vengeance. Aux Héros maintenant de retrouver l'épée et de rendre au Fantôme son repos éternel, même si une surprise les attend à la fin !

PREMIERE PARTIE DE LA QUÊTE

La première tâche des Héros consiste à entrer dans la Place Forte de l'Ogre et s'emparer de l'épée Sonneklinge. Ils devront explorer les deux premiers Niveaux du Donjon à la recherche d'Escaliers conduisant vers les Quartiers de l'Ogre où se trouve l'épée. Ils ne sont pas obligés de réussir en une seule Expédition : Erich est heureux de les héberger en Ville entre deux Descentes dans le Donjon. Bien que les Héros aient été les seuls à répondre à l'appel, ils pourront trouver dans la Ville autant de suivants qu'ils désireront engager.

PIEGES, PIECES SPECIALES ET MAGIE

Cette Quête contient de nouveaux Pièges, de nouvelles Pièces Spéciales et utilise les Sorts du Collège de Jade. (cf. Annexes)

Les Pièges et les Pièces Spéciales peuvent être ajoutés à ceux du Livre de Règles d'«Advanced Heroquest», vous pourrez ainsi les utiliser dans vos propres Quêtes.

Les Sorts du Collège de Jade pourront vous servir à créer des Héros Sorciers pratiquant la Magie Verte. Voici le Prix des Sorts (en dehors des quatre Sorts de base).

Cassette de Jade : 100 Co
Fontaine d'Émeraude : 125 Co
Main de Putréfaction : 175 Co

Les Mille Coupures : 200 Co
Brume de Vitesse : 150 Co
Cascade d'Émeraude : 200 Co

L a Place Forte du Chef Ogre

Les Salles de Kazrad-Kain, qui abritèrent autrefois une Communauté Naine prospère, sont devenues le Repaire de plusieurs Clans Orcs rassemblés sous la poigne de fer de l'Ogre Hogrod le Massacreur de Trolls, Chef de Guerre d'une considérable réputation. Comme la plupart des lieux habités par des Orcs, les Salles sont dans un état de délabrement critique : les Portes sont branlantes et à moitié défoncées, l'eau s'infiltrer par les Plafonds, le sol est couvert de crasse et d'ordures diverses, l'air est humide et sent le renfermé. Pour un Orc c'est le paradis, pour les Héros c'est l'enfer ; un enfer qu'ils devront bien supporter s'ils veulent retrouver Sonneklinge.

La Place Forte du Chef Ogre est constituée de trois niveaux. Les deux premiers sont créés normalement selon les règles d'«Advanced Heroquest», le troisième est un lieu de Quête déjà créé dans ce Scénario.

PERSONNAGES MONSTRES

Ce Donjon contient trois Personnages Monstres : le Chef Orc Gragath Rogant, le Sorcier Hemler-Chair-Pourrie et Hogrod le Chef Ogre en personne.

Au premier niveau apparaît Gragath (prenez le Pion Personnage du Chef Orc dès l'entrée des Héros dans le Donjon), il pourra également intervenir au second niveau s'il est toujours en vie mais il n'ira jamais jusqu'au troisième niveau.

Lorsque les Aventuriers entreront au second niveau, prenez le Pion de Sorcier du Chaos : Hemler est un Sorcier du Collège de Jade, il possède les 4 Sorts suivants : l'Oeil Vert, Bassin des Nombreux Passages, Manteau de Dainne et Cascade d'Emeraude. Les Composants en sa possession lui permettent de lancer chacun de ces Sorts une fois.

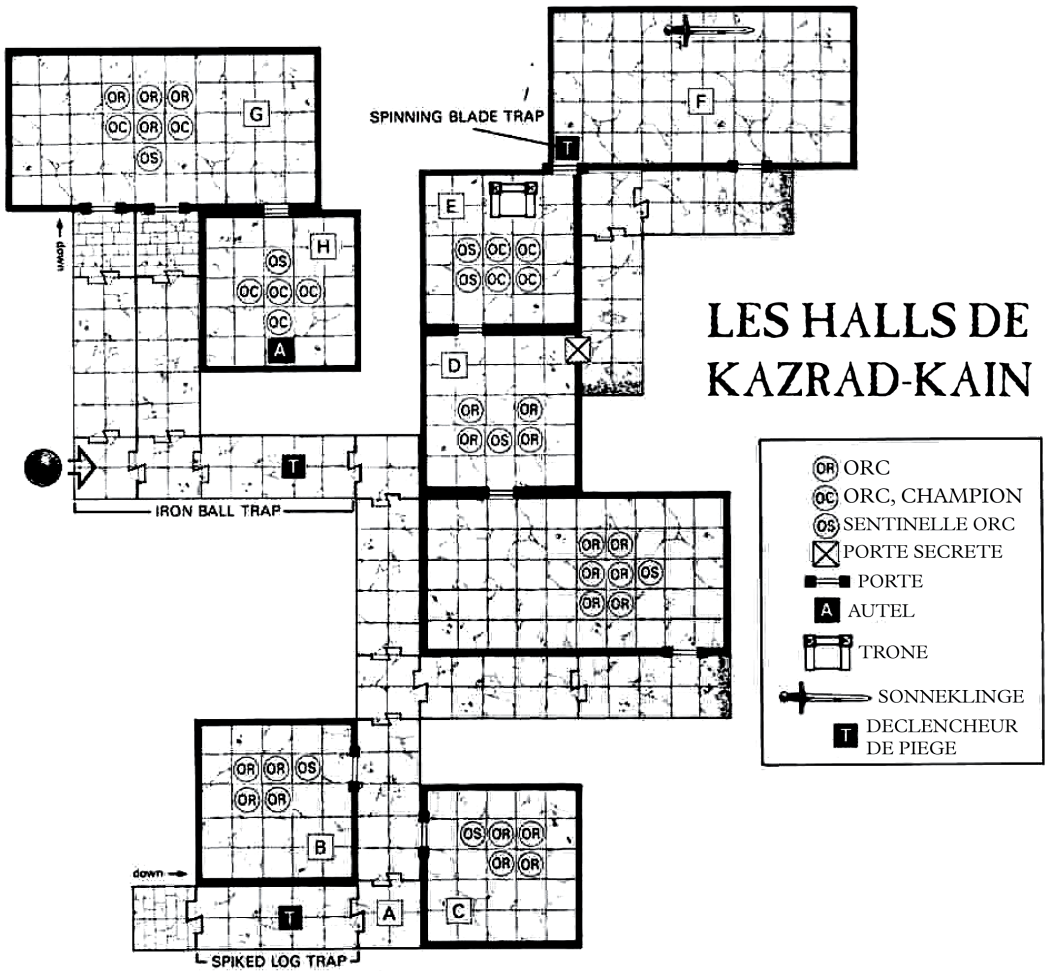
Lorsque les Héros entrent au niveau trois, prenez le Pion du Chef Ogre : Hogrod n'interviendra qu'à partir de ce moment.



PREMIER ET SECOND NIVEAU

Lorsque des Escaliers vers le bas sont tirés au dé sur le Tableau des Couloirs, remplacez-les par des Escaliers vers l'extérieur. Lorsqu'une Pièce de Quête apparaît, déterminez son contenu normalement puis relancez le dé : un résultat de 1 à 4 signifie qu'il y a dans cette pièce un Escalier menant au Niveau Inférieur.

Lorsqu'une Pièce Spéciale apparaît, lancez un dé : si le résultat est un nombre pair il s'agira d'une des Pièces Spéciales du Livret de Règles. Si le résultat est un nombre impair, déterminez la Pièce Spéciale sur le Tableau donné dans ce Scénario (pour ce Donjon, ajoutez +2 au résultat de votre Jet de dé sur ce Tableau)



LES SALLES

Après s'être frayé un chemin à travers les deux premiers niveaux, les Héros découvriront que dans les Salles, les conditions sont encore pires : le sol est couvert d'un mélange de boue, d'ossements, de morceaux d'armures rouillées et de tas de choses indéfinissables dans lequel on s'enfonce jusqu'aux Chevilles.

Lorsque les Héros arrivent au troisième niveau, ils se trouvent dans les lieux décrits sur la Carte du MJ, ci-dessus. Les règles suivantes s'appliquent à ce niveau.

- **Tours d'Exploration** : Toute cette partie du Donjon est déjà créée, le MJ dispose les nouvelles Sections selon la Carte. Les Monstres sont également prévus.
- **Pions de Donjon** : Dans ce Niveau du Donjon, le MJ ne peut pas utiliser les Pions suivants : Piège, Monstres Errants, Embuscade.
- **Pièges** : Tous les Pièges de ce Niveau sont indiqués sur la Carte. Un Piège se déclenche lorsqu'un Héros ou un Suivant entre dans une case marquée d'un «T». Le jet de dé pour déterminer si le Personnage a détecté le piège s'effectue dès que celui-ci entre dans la case piégée.

- Tours de Combat : Tous les Monstres de ce niveau peuvent ouvrir les Portes. Lorsqu'un Monstre ouvre une Porte, placez immédiatement les Sections révélées (et éventuellement les nouveaux Monstres) selon les indications de la Carte.

COULOIR A

Si le Piège dans ce Couloir n'est pas détecté et désamorcé, les Orcs postés dans les Salles B et C sauront que les Héros approchent. Lorsque l'équipe arrivera au Point A, les Orcs ouvriront les Portes des deux Salles et s'élanceront à l'attaque des Héros. Si le piège est désamorcé, les Orcs ignoreront que les Héros approchent et seront automatiquement surpris lorsqu'ils seront attaqués.

SALLES B et C

Ces Postes de Garde constituent la première ligne de défense de la Place Forte du Chef Ogre.

SALLE D

Cette Pièce contient la moitié de la Garde Personnelle de Hogrod. Le but de ces Orcs sera de retarder les Héros et d'avertir Hogrod qu'il se passe quelque chose en ouvrant la Porte qui donne sur la Salle E : le Chef Ogre entendra alors le bruit du Combat.

SALLE E

Voici la Salle du Trône du Chef Ogre. Si Hogrod n'a pas été alerté et si les Héros ne l'ont pas encore rencontré, lisez-leur le texte suivant. Si les Héros ont déjà rencontré le Chef Ogre, lisez-leur seulement le premier paragraphe.

«Bien que cette salle soit, comme les autres, jonchée de débris et noire de crasse, on a tenté de la «nettoyer» en entassant le paille dans les coins. C'est visiblement un endroit d'une certaine importance, ce que vous confirme la présence d'un Grand Trône en Bois au fond de la Pièce.»

«Assis dans ce Trône se trouve un Ogre énorme, vêtu d'une épaisse Cotte de Mailles et armé d'une Gigantesque Epée. Vous êtes dans la Salle du Trône du Chef Ogre.»

Si vous ne l'avez pas déjà utilisé, placez Hogrod sur son Trône au moment où les Héros l'aperçoivent.

SALLE F

Dans cette Pièce se trouve Sonneklinge. Au moment où ils entrent, lisez ceci aux Héros :

«Contre le mur du fond se trouve un Autel de Pierre de petite taille sur lequel est posée une épée à la longue poignée. La lame est faite d'un étrange métal rouge et dans le pommeau est incrustée une Gemme Laitieuse dont la pâle lueur donne un aspect irréel aux ombres sur les murs. Vous avez trouvé Sonneklinge.»

SALLE G

Les Pièces G et H constituent le Temple dédié à Nurgle, Dieu du Chaos, de la Maladie et de la Déchéance. C'est là que l'on peut habituellement trouver Hemler. Si le Sorcier est toujours en vie, il peut être placé avec les Orcs dans l'une des deux Salles.

En G comme en H, les Monstres ne sont jamais surpris. Dès que les Héros ouvrent la Porte, lisez-leur ceci :

«Une puanteur abominable vous prend à la Gorge, comme si des milliers de Corps pourrissaient dans cette Pièce. Le Sol est couvert d'une sorte de morve à la surface de laquelle des bulles se forment et éclatent paresseusement. Une brume verdâtre suinte de la Pièce dans le Couloir. Le Symbole grossièrement gravé dans le mur vous révèle que les lieux sont consacrés à Nurgle, puissance Chaotique de la déchéance.»

SALLE H

Cette Pièce est le Temple proprement dit. Dès que les Héros ouvrent la Porte, lisez-leur ceci :

«La Porte est difficile à ouvrir : il vous faut mettre tout votre poids pour la faire bouger. Des fils de matière visqueuse s'étirent entre la Porte et son encadrement à mesure que celle-ci s'ouvre. Vos yeux sont immédiatement attirés vers l'imposant Autel de Pierre couvert de Mucus et de Moisissure à l'autre bout de la Pièce. Sur cet Autel se trouve un Trésor, l'éclat des Pièces d'Or apparaît ici et là entre les débris et les déjections.»

Lancez le dé trois fois sur le Tableau des Trésors.

SONNEKLINGE

Cette Epée Magique ne peut être utilisée que par un Héros Humain ayant au moins 6 en Force (F), bien que n'importe qui puisse la transporter. Elle ajoute +2 à la Capacité de Combat (CC) et +2 à la Force (F) de son utilisateur. Elle fait un Coup Critique sur un 11 ou un 12 et une Maladresse sur un 1 seulement. La seule Créature contre laquelle elle ne peut pas être utilisée est son propriétaire légitime, le Prince Karad.

FIN DE LA PREMIERE PARTIE

Une fois les Héros sortis du Donjon avec l'Epée, ils gagneront chacun 1 point de Destinée. Il leur faudra ensuite aller dans le Tombeau du Prince Karad afin de lui rendre Sonneklinge.



TABLEAUX DE RENCONTRES

Déterminez sur ces Tableaux les Monstres rencontrés selon les circonstances (Monstres Errants, Repaire ou Pièces de Quête) aux deux premiers niveaux du Donjon.

MONSTRES ERRANTS		
D12	Monstres	Trésors
1-2	4 Gobelins	15 Co
3-4	1 Orc et 2 Gobelins	20 Co
5-6	1 Orc, 2 Gobelins et 2 Archers Gobelins	25 Co
7-8	1 Orc et 1 Champion Orc	30 Co
9	2 Orcs et 1 Champion Orc	35 Co
10	1 Orc, 2 Gobelins et 1 Champion Orc	40 Co
11	1 Orc, 2 Gobelins, 2 Archers Gobelins et 1 Champion Orc	50 Co
12	1 Orc, 2 Gobelins et 2 Champions Orcs	60 Co

REPAIRES		
D12	Monstres	Trésors
1	3 Orcs et 2 Gobelins	35 Co
2	2 Orcs et 1 Champion Orc	40 Co
3	3 Orcs et 1 Champion Orc	45 Co
4	4 Orcs et 1 Champion Orc	50 Co
5	4 Orcs et 1 Sentinelle Orc	55 Co
6	2 Orcs, 1 Sentinelle Orc et 1 Champion Orc	60 Co
7	2 Champions Orcs et 1 Sentinelle Orc	65 Co
8	3 Champions Orcs	70 Co
9	8 Orcs	75 Co
10	6 Orcs et 1 Champion Orc	80 Co
11	4 Orcs et 2 Champions Orcs	90 Co
12	4 Orcs, 1 Champion Orc et 1 Sentinelle Orc	100 Co

PIECES DE QUÊTE		
D12	Monstres	Trésors
1	10 Orcs	95 Co
2	8 Orcs et 1 Champion Orc	100 Co
3	6 Orcs et 2 Champions Orcs	110 Co
4	6 Orcs, 1 Sentinelle Orc et 2 Champions Orcs	115 Co
5	4 Orcs, 3 Champions Orcs et 1 Sentinelle Orc	120 Co
6	2 Orcs, 1 Sentinelle Orc et 4 Champions Orcs	120 Co
7	10 Orcs et 1 Sentinelle Orc	125 Co
8	10 Orcs, 1 Sentinelle Orc et 1 Champion Orc	130 Co
9	12 Orcs et 1 Sentinelle Orc	135 Co
10	4 Orcs, 2 Champions Orcs et 1 Orc Seigneur de Guerre	140 Co
11	2 Orcs, 1 Sentinelle Orcs, 1 Orc Seigneur de Guerre et 1 Champion Orc	150 Co
12	4 Orcs, 1 Champion Orc, 1 Orc Seigneur de Guerre et 1 Sentinelle Orc	160 Co

CARACTERISTIQUES DES MONSTRES

Les Caractéristiques des Monstres et des Personnages Monstres se trouvent sur les «Fiches Monstres» du Jeu de Base. Voici les quelques cas particuliers :

- **Gragath Rogant, le Chef Orc** : Consultez «Orc Chef de Guerre» et non pas «Orc Seigneur de Guerre».
- **Hemler le Sorcier de Nurgle** : Consultez «Sorcier du Chaos», remplacez les Sorts par les Sorts du Collège de Jade suivants : *l'Oeil Vert x1*, *Bassin des Nombreux Passages x1*, *Manteau de Dainne x1* et *Cascade d'Emeraude x1*. Remplacez la Faux par une Epée (Maladresse 1, Coup Critique 12).
- **Hogrod le Chef Ogre** : Consultez «Ogre Chef».
- **Sentinelle Orc** : Consultez «Orc», ne portant pas d'Armure, les Sentinelles n'ont que 7 au lieu de 8 en Endurance (E) mais leur Vitesse (V) est de 7 au lieu de 6, leur Valeur (PV) est de 2.

NOUVEAUX PIEGES

Vous pouvez utiliser ces nouveaux Pièges en plus de ceux qui se trouvent déjà dans le Livret de Règles d'»Advanced Heroquest» : lorsque vous avez un Pion de Donjon «Piège» à jouer, lancez 1D12 ; si le résultat est 1, 2 ou 3, consultez le Tableau ci-contre plutôt que celui du Livret de Règles.

Boule de Fer

Ce Piège se déclenche lorsque l'on marche sur un mécanisme situé dans le sol. Une ouverture apparaît dans le Plafond à l'autre bout du couloir : une énorme Boule de Fer en tombe et se met à rouler dans le Passage.

Chaque Héros présent dans le Couloir doit effectuer un Jet de Dé : si le résultat est inférieur ou égal à sa Vitesse (V), le Héros réussit à éviter la Boule. Si le résultat est supérieur, le Héros subit un nombre de Blessures égal à la différence entre le résultat de son Jet de

Dé et sa Vitesse (un Héros dont la Vitesse est 7 ayant fait un résultat de 9 subit 2 Blessures).

Lorsque la Boule arrive au mur opposé, une ouverture apparaît dans celui-ci et la Boule y disparaît pour armer le Piège de nouveau.

Lame Tournante

Une Lame en forme d'étoile tournant rapidement sur elle-même jaillit d'une fente dans le mur (ou d'un Coffre). Le Héros affecté subit 6 dés de Dommages. S'il subit plus de 2 Blessures, il a un membre sectionné : lancez un dé.

1-3 = Bras Gauche, 4-6 = Bras Droit, 7-9 = Jambe Gauche, 10-12 = Jambe Droite.

Un Héros qui perd un Bras perd la moitié de sa Capacité de Combat (CC), il ne peut plus utiliser d'Arc ou d'Arbalète ni d'Armes à deux Mains. S'il est Sorcier, il ne peut plus lancer de Sort nécessitant plusieurs Composants.

Un Héros qui perd une Jambe perd la moitié de sa Vitesse (V), ne peut plus se déplacer que de 8 cases lors des Tours d'Exploration et ne peut utiliser ni Bouclier ni Arme à deux Mains. Ces Blessures peuvent être guéries entre les Expéditions.

Poutre

Une Poutre garnie d'énormes pointes tombe du plafond et, retenue par des chaînes, fait balancier dans le Couloir. Le MJ détermine une zone de 5 cases sur 2 : tous les modèles dans cette Zone peuvent être atteints par la Poutre. En partant de l'une des extrémités de la Zone, lancez un dé pour chaque Figurine tour à tour, rangée de case par rangée de case (si plusieurs Figurines se trouvent sur la même rangée de cases, effectuez leurs Jets de Dé en même temps). Un résultat inférieur ou égal à sa Vitesse (V) permet au Héros de se jeter au sol et d'éviter la Poutre. Le premier (ou les premiers s'ils sont sur la même rangée de cases) qui obtient un résultat supérieur à sa Vitesse (V) subit 7 dés de Dommages et arrête le mouvement du balancier. Si tous les Personnages ont réussi à éviter la Poutre, recommencez les Jets de Dés dans l'autre sens car le mouvement de balancier fait que la Poutre revient.

Inondation

Au moment où un Héros ouvre le Coffre, il sent une légère résistance et s'aperçoit qu'en soulevant le couvercle il a tiré une ficelle qui y était attachée. Une fraction de seconde plus tard, la Porte de la Pièce se ferme violemment et de l'eau commence à couler par des grilles situées en haut des murs. La Pièce est complètement étanche et se remplit d'eau en trois tours. Les Héros prisonniers de la Pièce n'ont que trois solutions pour ne pas perdre la vie.

- **Magie** : Un Sorcier peut créer une sortie dans la Pièce s'il dispose d'un Sort approprié (Clé Lumineuse ou Bassin des Nombreux Passages, par exemple).
- **Destruction de la Porte** : Un Héros peut attaquer la Porte afin de la détruire pour que l'eau s'écoule au dehors. La Porte a une Endurance de 8 et 4 points de Blessure. Les attaques portées contre elles touchent automatiquement. Une seule attaque contre la Porte peut être portée par tour.
- **Point de Destinée** : Un Héros qui dépense un Point de Destinée a trouvé un creux dans le plafond où s'est formée une poche d'air, il reste à cet endroit jusqu'à ce que l'eau s'évacue.

Un Héros resté hors de la Pièce peut attaquer la Porte de l'extérieur : celle-ci n'a alors qu'une Endurance de 6 et 3 points de Blessures. Cinq tours après être arrivée au niveau du Plafond, l'eau s'évacue par des conduits dans le sol et la Porte s'ouvre permettant aux Héros de quitter la Pièce.

TABLEAU DES NOUVEAUX PIEGES				
D12		Piège	Résultat pour	
Pièces et Couloirs	Coffre		Détecter	Désamorcer
1-4	-	Boule de Fer	7	11
5-8	1-6	Lame Tournante	8	8
9-12	-	Poutre	9	6
-	7-12	Inondation	7	6

NOUVELLES PIECES SPECIALES

Vous pouvez utiliser ces nouveaux éléments en plus de ceux qui se trouvent déjà dans le Livret de Règles d'«Advanced Heroquest» : Lorsque vous découvrez une Pièce Spéciale, lancez 1D12 : si le résultat est 1, 2 ou 3, consultez le Tableau suivant plutôt que celui du Livret de Règles.

NOUVELLES PIECES SPECIALES	
D12	Éléments
1-3	Fantôme
4-6	Eboulement
7-9	Gelée
10-12	Fosse d'Aisance

Fantôme

Lorsque les Héros entrent, une lueur apparaît dans la Pièce et un Corps enveloppé d'un suaire se matérialise dans le coin le plus éloigné ; représentez le Fantôme par une Figurine. Les Héros ont deux choix :

- **Attaquer** : A chaque fois qu'un Personnage est touché par le Fantôme (même si aucun Dommage n'est causé), il perd 1 point de Force (F). Ceci peut affecter le nombre de dés de Dommages qu'il lance en Combat. Réduit à 0 en Force, un Personnage s'évanouit et doit se reposer. Lorsqu'il a drainé 10 points de Force, le Fantôme disparaît. Les points de Force se récupèrent à raison d'un point à la fin de chaque phase du MJ lors des tours d'Exploration suivants.
- **Claquet la Porte** : Le Fantôme ne poursuivra jamais les Héros car il ne hante que cette Pièce.

FANTÔME								
CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV
6	1	5	5	5	10	2	3	6

Résultats pour toucher un adversaire ayant une CC de												
CC.adv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
P.Touche	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10

Dés de Dommages : 3

Notes : Monstre Effrayant, Monstre Invulnérable, Maladresse 1, Coup Critique 12.

Monstre Invulnérable : Ce Type de Monstre ne subit de Blessures que si l'un au moins des Dés de Dommages donne un résultat de 12. Ceci ne s'applique pas s'il est touché avec une Arme Magique ni s'il est touché à la suite d'une Maladresse ou d'un Coup Critique.

Eboulement

Lorsque les Héros entrent dans la Pièce, ils peuvent voir un Coffre contre le mur opposé. Ils peuvent également se rendre compte que les Poutres qui soutiennent le plafond sont pourries et que de gros blocs de maçonnerie jonchent le sol. Lancez un dé à chaque fois que quelqu'un se déplace dans la Pièce (y compris lorsque les Héros y entrent et en sortent). Sur un résultat de 1 ou 2, le plafond s'effondre avec fracas : lancez le dé et consultez le Tableau ci-dessous. Sur un résultat de 3 à 12, rien ne se passe : déterminez le contenu du Coffre sur le Tableau des Trésors.

D12	Effet
1	Ecrasé : le Héros disparaît sous des tonnes de gravats. Il doit dépenser un point de Destinée ou mourir.
2-6	Blessé : le Héros évite le plus gros de l'Eboulement mais perd quand même 2 points de Blessures. Lancez un dé : le Héros sera inconscient pendant le nombre de tours indiqués par le résultat.
7-8	Contusionné : le Héros évite les gros blocs et ne reçoit que quelques cailloux : il perd 1 point de Blessures.
9-12	Sain et Sauf : le Héros évite complètement l'éboulement, il ne subit aucun dommage.

Gelée

Sur le sol de la Pièce, on peut apercevoir de petites flaques de gelée et des morceaux d'Armure corrodés. Le long du mur opposé se trouve un Coffre à demi rongé. Lorsque les Héros entrent dans la Pièce, un énorme grumeau de Gelée tombe du plafond. Lancez un dé pour chaque Personnage dans la Pièce et consultez le Tableau suivant.

D12	Effet
1	Suffoqué : la Gelée enrobe le Personnage, s'infiltrant dans ses poumons. Il doit dépenser 1 point de Destinée ou mourir.
2-7	Brûlé : de la Gelée pénètre sous les vêtements du Personnage et entre en contact avec sa peau lui occasionnant des brûlures. Le Personnage perd 1 point de Blessures.
8-11	Irrité : le Héros arrive à essuyer le plus gros de la Gelée qui le couvre, il ne subit que des brûlures sans gravité. Sa Capacité de Combat (CC) est réduite de 2 points pour le prochain Combat. Après ce Combat, elle redeviendra normale.
12	Raté ! Le Héros fait un bond de côté et la Gelée vient s'écraser sur le sol sans lui faire le moindre mal.

Déterminez le contenu du Coffre sur le Tableau des Trésors.

Fosse d'Aisance

Au milieu de la pièce se trouve une mare de liquide bouillonnant, l'odeur qui s'en dégage est atroce. Représentez la Fosse par la Fontaine fournie dans la Boîte d'«Advanced Heroquest». Si un Héros est assez brave pour aller farfouiller dans cette mare, lancez un dé et consultez le Tableau suivant :

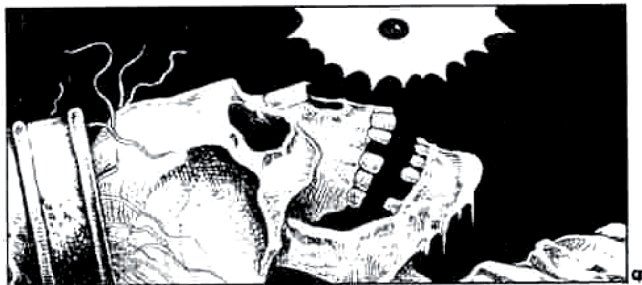
D12	Effet
1	Attrapé : avec une éclaboussure, un tentacule sort de la Fosse et y entraîne le Héros qui doit dépenser 1 point de Destinée ou mourir.
2-6	Mangeface : une Créature bondit hors de la Fosse et accroche ses mâchoires autour du visage du Héros. Le seul moyen de faire lâcher le Mangeface est de le tuer : il a une Endurance de 6 et 8 points de Blessures. Le Héros perd 1 point de Blessures par tour. Une autre personne peut aider le Héros en attaquant la Créature, mais si elle effectue une Maladresse, c'est le Héros, au lieu du Mangeface qui subit son attaque.
7-11	Beurk ! Il ne se passe rien, le Héros est indemne et très très sale.
12	Trésor : Le Héros sort de la Fosse un Squelette tenant encore un sac. Déterminez le contenu du sac sur le Tableau des Trésors.

L *e Tombeau du Prince Karad*

Durant de nombreuses années, le Tombeau du Prince Karad est resté en paix, mais, récemment, on a troublé le repos de ceux qui y gisent et les Morts se sont remis à marcher dans ses Couloirs Déserts !

Dans la Tombe, l'air est sec et immobile. Les Portes sont bloquées par la rouille et s'ouvrent difficilement. L'endroit dégage une Aura de calme et d'immobilité. Les Pièces, simples et sans aucun ornement se ressemblent toutes.

Le Tombeau est construit sur deux niveaux. Le Premier Niveau est sujet à toutes les règles normales de création et de mise en place des Donjons. Le Second Niveau est un Lieu de Quête entièrement détaillé sur la Carte du MJ.



INFORMATIONS POUR LE MJ

Maintenant que les Héros sont entrés en possession de l'Épée Sonneklinge ils doivent la rapporter dans le Tombeau du Prince Karad. Leur premier objectif sera de localiser au premier Niveau, l'Escalier qui mène à la Chambre Funéraire.

Par malheur, le Prince Karad et ses Fidèles sont morts depuis trop longtemps pour percevoir la différence entre les Héros et leurs Ennemis. Les Soldats tués aux côtés de Karad et enterrés avec lui attaqueront à vue tout étranger se trouvant dans le Tombeau.

Lorsqu'ils auront rendu l'Épée, les Héros s'imagineront probablement que leurs ennuis sont terminés : c'est à ce moment qu'aura lieu la surprise finale. Même s'ils ont restitué Sonneklinge, les Héros sont toujours présent dans le Tombeau et considérés comme des Ennemis : ils devront s'échapper le plus vite possible avant que les Morts ne reviennent de nouveau à la vie et ne les tuent.



PERSONNAGES MONSTRES

Le Tombeau ne contient que deux Personnages : Dolf, le fidèle Lieutenant du Prince Karad et le Prince lui-même. Seul Dolf pourra être rencontré à n'importe quel endroit du Tombeau, accompagné de Monstres Errants, dans un Repaire, etc, car le Prince Karad ne peut quitter la Pièce où se trouve son Cerceuil.

Dolf est un Champion Mort-Vivant. Prenez le Pion de Personnage Monstre «Champion Mort-Vivant» dès que les Héros entrent dans le Premier Niveau du Donjon : vous pourrez l'utiliser quand bon vous semblera lors d'une Rencontre avec des Monstres.

PREMIER NIVEAU

Escaliers vers le Bas ou vers l'Extérieur : lorsque l'un de ces éléments est déterminé aléatoirement, remplacez-le par un cul-de-sac et lancez un dé ; sur un résultat de 1 à 6 il y a un Fantôme dans le Cul-de-Sac (voir les Caractéristiques du Fantôme dans la Première Partie de cette Quête).

Pièces Spéciales : lorsqu'une Pièce Spéciale est découverte, lancez un dé : sur un résultat pair déterminez l'Élément Particulier qu'elle contient sur le Tableau du Livret de Règles, sur un résultat impair, lancez le dé sur le Tableau fourni dans la Première Partie de cette Quête.

Pièces de Quête : Lancez un dé ; sur un résultat de 1 à 6 la Pièce contient (en plus de son contenu normal déterminé sur le Tableau des Pièces de Quête) un Escalier descendant vers la Chambre Funéraire du Prince Karad.

LA CHAMBRE FUNERAIRE

A partir du moment où les Héros entrent dans la partie du Donjon représentée par la Carte du MJ, les règles suivantes doivent être appliquées.

Tours d'Exploration : Dès que les Héros entrent dans la Chambre Funéraire, installez entièrement toutes les Sections de ce Niveau (voir la Carte) et tous les Squelettes.

Pions de Donjon : dans ce Niveau vous ne pouvez pas utiliser les Pions Pièges, Monstres Errants, Embuscade, Evasion ni le Pion de Personnages Monstres.

Trésors Cachés : les Héros peuvent chercher des Trésors Cachés comme d'habitude mais au lieu de lancer un dé et de consulter le Tableau, vous vous reporterez à la description de la Pièce qu'ils fouillent pour déterminer ce qu'ils trouvent. N'oubliez pas de noter tout ce que prennent les Héros, vous aurez besoin de le savoir lorsqu'ils sortiront du Tombeau.

Tours de Combat : Lors des Tours de Combat, les Soldats du Prince peuvent se déplacer librement d'une Pièce à l'autre.

Personnage Monstre : à moins qu'il n'ait été tué précédemment, Dolf, le Lieutenant du Prince sera placé dans la Pièce A.

PIECE A

Lorsque les Héros descendent l'Escalier et entrent dans le Passage de 4 cases de Largeur conduisant à la Pièce, lisez-leur ceci :

« La Poussière sur les Marches est épaisse. Elle étouffe le bruit de vos pas alors que vous descendez prudemment dans la Tombe. Le long des murs vous voyez les Blasons de la Famille Princièrè et ceux des Vassaux tombés à la Bataille de Carroburg. Vous êtes dans la dernière demeure d'un Grand Héros. »

La Pièce est un Grand Hall au haut plafond voûté. Lorsque les Héros y pénètrent, lisez-leur ceci :

« Dès que vous passez le seuil vous êtes frappés par la tranquillité de l'air, celui-ci est sec et poussiéreux et, mise à part la récente incursion, n'a pas été dérangé depuis de nombreuses années. Même les Orcs qui ont volé Sonneklinge ont dû faire attention car rien n'a été détérioré et les traces de leurs pas ont à peine marqué le tapis de poussière. Les murs de la Pièce sont ornés de Tableaux Anciens illustrant la vie du Prince : vous pouvez voir que celui-ci était un homme à l'allure fière et un redoutable Combattant ; sa dernière Bataille dut être terrible et sa gloire méritée. »

Dès que vous aurez fini de lire ce texte, attirez l'attention des Héros sur les Squelettes des Soldats du Prince dans les deux Pièces Adjacentes : ils bougent !

Les Soldats, 11 Squelettes et Dolf (s'il est toujours en vie) arrivent des Pièces Adjacentes pour attaquer les Héros.

Les 10 tableaux sur les murs valent 75 CO chacun. Les Squelettes portent des chaînes en or pour une valeur totale de 500 CO. N'oubliez pas de noter ce que prennent les Héros.

PIECE B

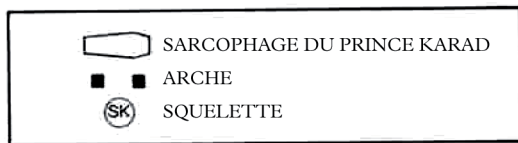
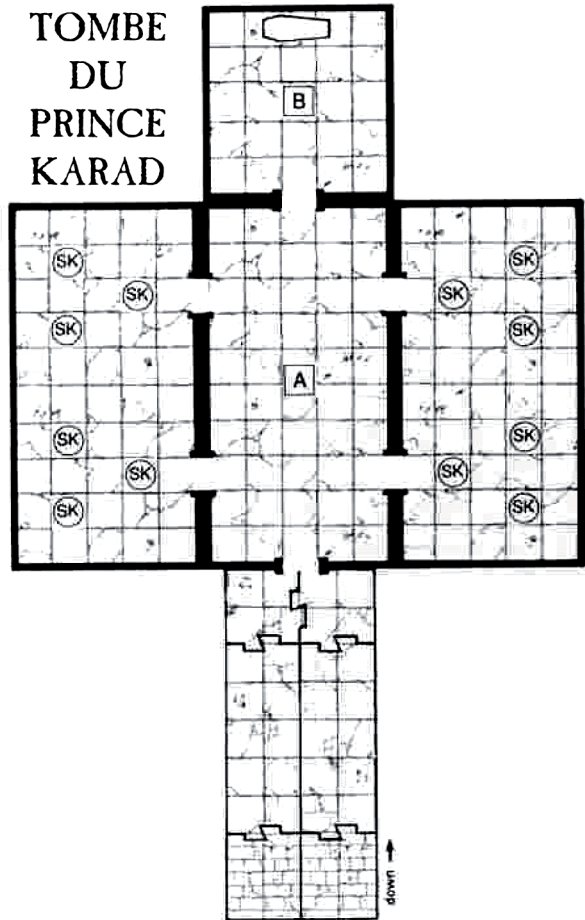
Cette pièce est la tombe de Karad : elle est remplie de trésors qui indiquent à quel point celui-ci fut un personnage important. Lorsque les Héros entrent dans la pièce, lisez-leur ceci.

« En entrant dans cette pièce, vous ne pouvez que regarder avec incrédulité les trésors qui vous entourent, posés avec soin sur des coussins de velours ou suspendus aux murs par des chaînes d'or.

Puis vous remarquez, juste au-dessus du cercueil du prince Karad, une niche surmontée des armes du prince ciselées dans l'or et ornées de pierres violettes. Dans cette niche, entièrement tapissée de velours violet, se trouvent deux supports : vous êtes certains que là est la place de l'épée.»

Pour déterminer les trésors contenus dans la pièce, faites 5 jets de dé sur le tableau des trésors dans le livret de

TOMBE DU PRINCE KARAD



règles. Tant que la valeur totale n'excède pas le résultat obtenu, ces trésors peuvent être ce que vous voulez, vous pouvez, par exemple, remplacer 100 CO par une peinture ou un vase ayant cette valeur.

La niche creusée dans le mur est cependant d'un intérêt plus immédiat pour nos Héros. Celui qui détient Sonneklinge peut replacer l'épée dans son logement. La gemme qui constitue le pommeau emmet alors un éclair de lumière blanche et, s'il reste des squelettes en activité, ils cessent immédiatement d'attaquer : après s'être immobilisés un court instant, ils regagnent lentement les pièces dont ils viennent pour retrouver le repos éternel.

Les Squelettes qui ont été tués restent sur place... pour le moment.

Pendant quelques minutes, laissez penser aux Héros que la Quête est terminée. Dites-leur combien les lieux leurs semblent calmes et en paix maintenant que les morts sont retournés à leurs places. Faites en sorte de les surprendre lorsque vous déclencherez la surprise finale.

Au moment où ils s'y attendent le moins, annoncez-leur que le couvercle du cercueil bouge. Alors que les Héros se retournent pour voir ce qui se passe, le couvercle du cercueil tombe à terre avec un bruit fracassant. Lentement, très lentement, le prince Karad en personne se lève et sort de son cercueil.

A moins que les Héros ne vident immédiatement les lieux, le prince, armé de Sonneklinge, les attaque comme des intrus. Ses soldats, y compris ceux qui ont été tués, se relèvent pour aider leur maître : ils attaqueront jusqu'à ce que les Héros prennent la fuite. Les soldats de Karad ne poursuivront pas les Héros : leur seul but est de les chasser de la chambre funéraire pour pouvoir reposer en paix.

HORS DU TOMBEAU

Si les Héros reviennent avec des trésors, notez la valeur de ce qu'ils ont pris (y compris sur les monstres rencontrés au premier niveau). Pour chaque tranche de 1.000 CO, lancez un dé par Héros, sur un résultat de 1 à 6, le Héros perd un point de destinée.

Par exemple, si les Héros reviennent de l'expédition avec 2345 CO, lancez deux dés par Héros pour déterminer les effets de la malédiction du prince Karad.

Si les Héros ont replacé Sonneklinge et n'ont rien pris dans le tombeau, ils seront récompensés de 2 points de destinée chacun.

LE PRINCE KARAD.

CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV
9+1	3	6+1	9	6	10	7	4	8

TABLEAU CORPS A CORPS													
CC cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Dom Dés
Dés	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	3

EQUIPEMENT, NOTES
Epée Magique +1 en CC, +1 en F, Maladresse sur un 1 ; Coup Critique sur un 12.

TABLEAUX DE RENCONTRES

Déterminez sur les tableaux ci-contre, les monstres rencontrés selon les circonstances (monstres errants, repaires ou pièces de quête) au premier niveau du donjon.

CARACTERISTIQUES DES MONSTRES

Les caractéristiques des monstres et des personnages monstres se trouvent sur leurs fiches monstres respectives. Les caractéristiques du Prince Karad sont données ci-dessus.

MONSTRES ERRANTS

D12	Monstres	Trésors
1-2	4 Zombies	15 Co
3-4	3 Zombies et 1 Squelette	20 Co
5-6	4 Zombies et 1 Squelette	25 Co
7-8	5 Zombies et 1 Squelette	30 Co
9	6 Zombies et 1 Squelette	35 Co
10	7 Zombies	40 Co
11	7 Zombies et 1 Squelette	50 Co
12	8 Zombies	60 Co

REPAIRES

D12	Monstres	Trésors
1	6 Zombies	35 Co
2	4 Zombies et 1 Squelette	40 Co
3	7 Zombies	45 Co
4	5 Zombies et 1 Squelette	50 Co
5	6 Zombies et 1 Squelette	55 Co
6	7 Zombies et 1 Squelette	60 Co
7	4 Zombies et 2 Squelettes	65 Co
8	4 Squelettes	70 Co
9	10 Zombies	75 Co
10	8 Zombies et 1 Squelette	80 Co
11	6 Zombies et 2 Squelettes	90 Co
12	6 Zombies et 3 Squelettes	100 Co

PIECES DE QUÊTE

D12	Monstres	Trésors
1	12 Zombies	95 Co
2	10 Zombies et 1 Squelette	100 Co
3	8 Zombies et 2 Squelettes	110 Co
4	14 Zombies	115 Co
5	10 Zombies et 2 Squelettes	120 Co
6	8 Zombies et 3 Squelettes	120 Co
7	6 Zombies et 4 Squelettes	125 Co
8	2 Zombies et 7 Squelettes	130 Co
9	4 Zombies et 6 Squelettes	135 Co
10	6 Zombies et 5 Squelettes	140 Co
11	8 Zombies et 4 Squelettes	150 Co
12	9 Squelettes	160 Co

Tous les monstres et personnages monstres de ce donjon sont des monstres effrayants. Lorsqu'un Héros ou un suivant se trouve dans la zone de contrôle d'un monstre effrayant au début d'un tour de combat, il effectue un jet de dé. Si le résultat est inférieur ou égal à sa Bravoure (Br), il peut agir normalement. Si le résultat est supérieur, le personnage est effrayé : il peut s'enfuir en courant ou ouvrir/fermer une porte mais il ne peut ni bouger autrement ni attaquer.