

RELEVER LE GANT

Une Solo Quête pour un Enchanteur



Source :

HEROQUEST Book 2

Dave Morris, The Screaming Spectre, 1992

Traduction-A daptation de la V ersion A nglaise :

[Cyrille Guyonvarc'h](#)

[CYRUNICORN](#) ©2002

labyrinthe au-dessous de leur cité. Par télépathie ils te parlent : « Ci-dessous se trouve un grand Trésor, la Baguette de Galimatias, un puissant Enchanteur de jadis. Trouvez-la & ramenez-la ici. Alors, vous prouverez votre pouvoir d'Enchanteur & vous serez libres de quitter nos rivages. »

NOTES:

- A. La Salle a 3 **Portes**, chacune **comportant 1 inscription**. Celle de la Porte Ouest dit : **VXU**. Celle du Sud dit : **VJSII**. Celle de l'Est dit : **UPI**. Quelque code peut-être ?
- B. 2 Gobelins sont assis pour dîner, exaltant un bol fumant dans lequel flotte des cœurs humains. L'objet qu'ils emploient pour remuer cet horrible festin est 1 superbe Artefact finement couvert de Runes. Si l'Aventurier pense à l'examiner de plus près, il découvre que c'est 1 **Sceptre de Rappel**.
- C. Une brume tourbillonne au sol de cette chambre humide alors que le Guerrier du Chaos fait les cent pas. S'il est défait, l'Aventurier peut examiner le Coffre au Trésor dans le coin : il contient 100 po.
- D. Ces 2 Fimirs sont accroupis au sol pour jouer aux osselets, & il leur faudra 1 Tour pour réagir à l'intrusion de l'Aventurier (pour se lever, saisir leurs Haches, etc.), temps pendant lequel il pourra se préparer pour la bataille ou prendre la fuite. Si les Fimirs sont vaincus, l'Aventurier peut prendre les 25 po pour lesquelles ils jouaient.
- E. Dans les dalles du sol est taillée l'inscription suivante :
PORT PUX STARBOARD MEVIS
- F. Cette Salle consiste en 1 **Corniche** menant à 1 **Pont étroit en pierre** d'1 Case de large surplombant 1 **Fosse sans fond**. (Usez de Cartes pour représenter le secteur de la fosse). La Gargouille au milieu du Pont gardera la position & grondera, mais ne se Déplacera pas pour Attaquer tant que l'Aventurier ne l'aura pas Attaqué à Distance (Sorts ou autres) ou n'aura pas lui-même posé le pied sur le Pont.
- G. Dites à l'Aventurier que cette **Porte** est **exceptionnellement basse & étroite** - un être humain pourrait réussir à la franchir, mais un Grand Monstre comme 1 Gargouille ou 1 Guerrier du Chaos ne pourraient pas.
- H. C'est 1 **Chambre de Torture** où 1 Orc tend 1 **Barbare** sur 1 Chevalet. (Rappelez-vous que la Gargouille, si elle poursuit, ne peut pas passer par la Porte). Si l'Aventurier tue l'Orc, il a l'option de libérer le Barbare. Le Barbare ne dira rien à moins qu'il ne soit libéré, auquel cas il annoncera qu'il est **Munzuk le Hun**, & qu'il doit maintenant sa vie à l'Aventurier.
Employez 1 Figurine Barbare pour Munzuk. Il accompagnera l'Aventurier tel 1 Compagnon & se battra pour lui. Cependant, après n'importe quelle bataille dans laquelle il perd au moins 1 Point de Corps, il exigera un paiement de 50 po, autrement il s'en ira.
- I. Ici, parmi le désordre sur l'Établi, se trouve la **Baguette de Galimatias**.
Dès qu'il s'empare de cet objet, l'Aventurier récupère tous les Sorts qu'il a employés jusqu'ici au cours de sa Quête dans le Labyrinthe.
La Baguette Magique donne aussi un **bonus de 2 Points d'Esprit**.

CONSÉQUENCES

L'Enchanteur peut retourner à la surface (probablement avec le Barbare Munzuk dans son sillage) où les Seigneurs Cabiris l'attendent. **S'il est tenté de garder la Baguette Magique plutôt que de la rendre**, informez-lui que les Cabiris ont une réputation effrayante en matière de Sorcellerie. S'il insiste en gardant la Baguette, menez la bataille dans la Chambre Centrale du Plateau HeroQuest. Il y a **4 Seigneurs Cabiris [Dépl. 6 / Att. 1 / Déf. 2 / Corps 4 / Esprit 7]** chacun connaissant tous les Sorts d'**1 Groupe de Sort Élémentaire** (de l'Air, de l'Eau, du Feu, de la Terre).

Monstre Errant: 1 Squelette