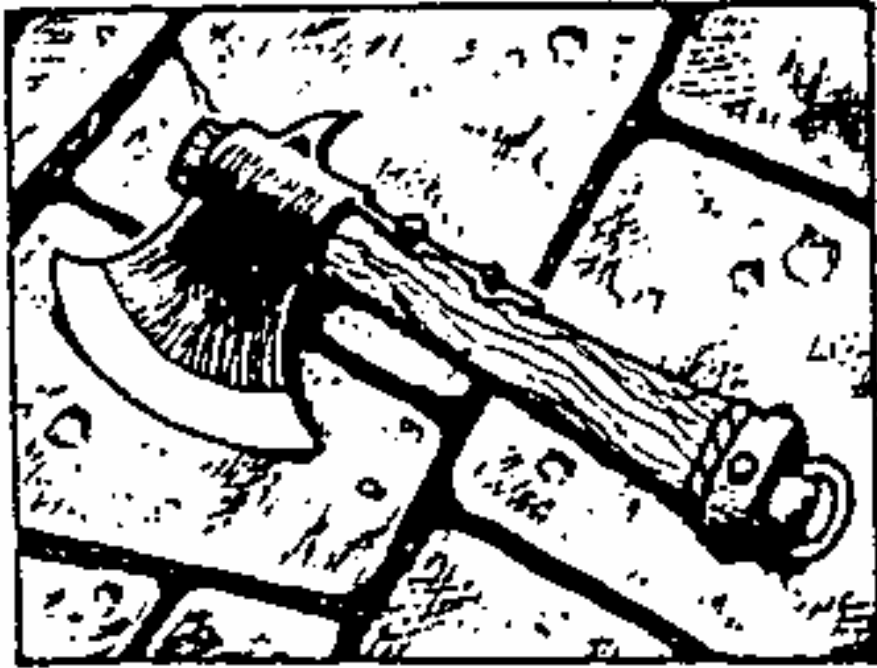


UN GRONDLEMENT DE TONNERRE

Une Solo Quête pour un Barbare



Source :

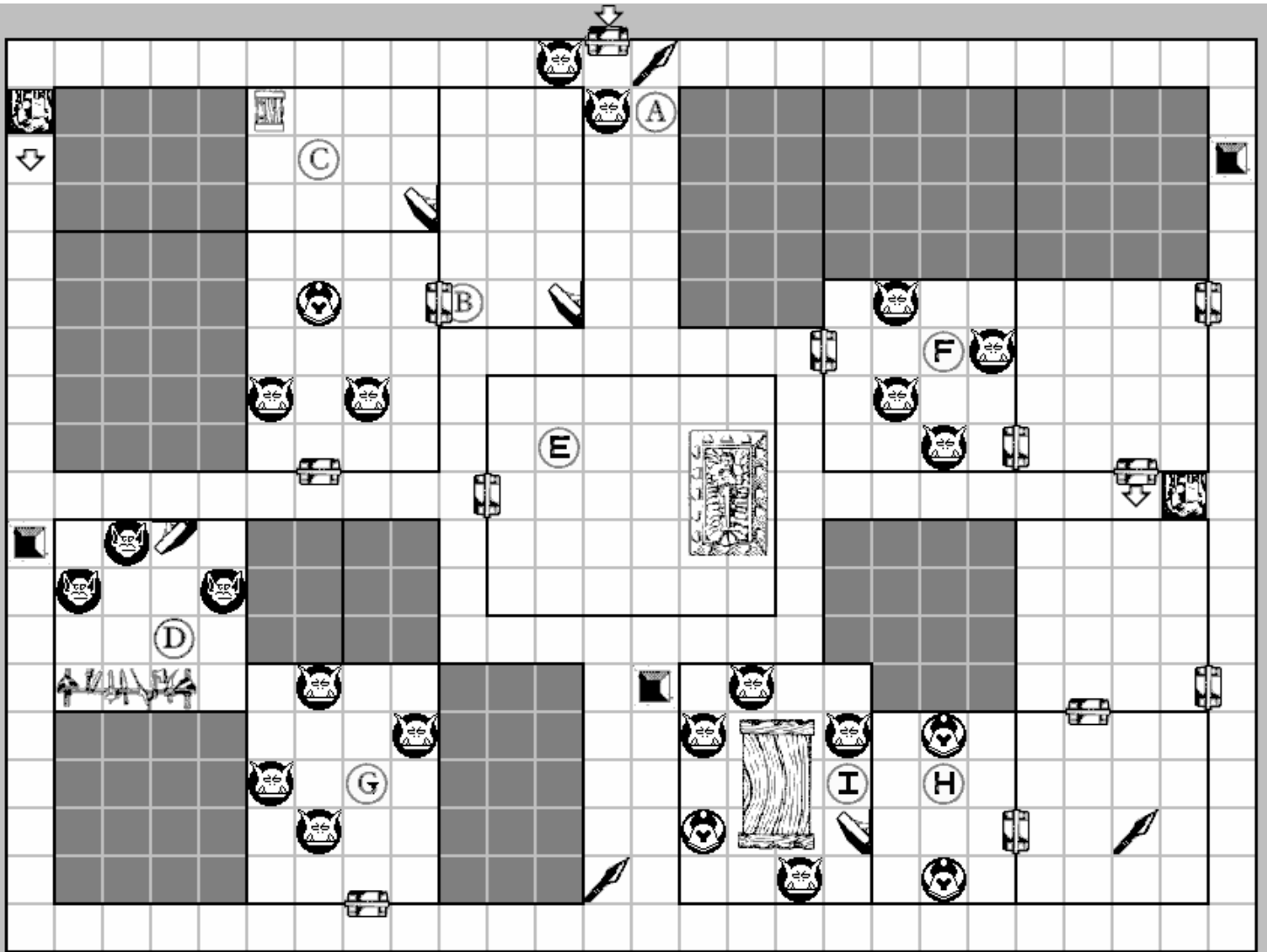
HEROQUEST Book 3

Dave Morris, The Tyrant's Tomb, 1993

Traduction-A daptation de la Version Anglaise :

[Cyrille Guyonvarc'h](#)

[CYRUNICORN](#) ©2002



Solo~Quête - Un Grondement de Tonnerre

Cette Aventure nécessite le Jeu de Plateau HeroQuest. Vous aurez besoin d'1 Maître du Jeu & d'1 seul Joueur. Les Règles sont celles du Jeu HeroQuest, avec toutefois une différence: c'est seulement pour 1 Barbare. 1 seul Barbare à la fois peut tenter sa chance dans cette Quête. Si d'autres Joueurs désirent s'y frotter, ils devront attendre leur tour.

La description de l'Aventure commence ici. NE LISEZ PAS CE QUI SUIT SAUF SI VOUS COMPTÉZ ÊTRE LE MAÎTRE DU DONJON.



L'AVENTURE (Maîtres du Donjon seulement)

Lisez ceci au Joueur:

« Tu as voyagé par monts & par vaux, cherchant l'aventure aux 4 coins du monde. Mais c'est toujours dans les bruyères sauvages & les forêts de pin denses de ta terre de Norscan que tu te sens vraiment chez toi.

Un jour, de retour pour rendre visite à ta tribu, tu es alarmé par une odeur de fumée qui plane dans l'air froid. Te dépêchant de gravir la falaise suivante, tes craintes les plus mauvaises sont confirmées : le grand hall de ton peuple est défoncé & englouti par les flammes!

Tu cours jusqu'au hall pour aider tes cousins de clan à traîner les survivants hors de l'épave brûlante. Vieux Thidrand, le régisseur de ton père, n'arrête pas de tousser. Il est noirci par la suie & son visage est couvert de brûlures, mais il tente de retourner dans le hall brûlant. "Le Seigneur est toujours à l'intérieur!" gémit-il.

Tu plonges par les portes sans hésitation & bataille dans la chaleur & la fumée avant d'arriver à voir enfin ton père, Lord Thunrir. Il est immobilisé par une poutre en bois qui s'est effondrée sur ses jambes. Usant chaque once de force, tu parviens à soulever la poutre pour le libérer. Mais tu peux voir immédiatement qu'il n'en a plus pour longtemps. Te regardant d'un air sévère, il dit, "C'était les Orcs de Stalac Tor (Le Sommet des Roches Stalac). Ils ont attaqué par surprise, usant de Sorcellerie pour aveugler nos sentinelles. Tu dois venger ton peuple - & plus encore, tu dois récupérer les 3 Trésors Sacrés du Dieu du Tonnerre que les Orcs ont dérobé!"

Ce furent ses derniers mots dans ce monde. Tu ne gaspilles pas de temps en lamentation. Laisant les femmes & les blessés pour enterrer les morts, tu prends tes Armes & parts à travers les landes vers l'antique tertre où les Orcs ont leur tanière. Tu le vois bientôt apparaître indistinctement droit devant. Le vent fouette ton manteau derrière toi, te faisant ressembler à un démon de vengeance dans le coucher de soleil trempé de sang.

Tu marches à grands pas vers le tertre... »

Les 3 Trésors Sacrés du Dieu du Tonnerre sont tous cachés dans le Repaire des Orcs. Lorsqu'il en trouve un, l'Aventurier devrait être informé des avantages qu'il obtient:

CEINTURE DE THOR (voir Salle C)

Armure

La Ceinture vous permet de lancer 4 Dés de Défense. Elle ne peut pas être utilisée par l'Enchanteur.

GANTS DE THOR (voir Salle D)

Armure

Vous devez avoir ces Gants pour manier le Marteau de Thor. Ils ne peuvent pas être utilisés par l'Enchanteur.

MARTEAU DE THOR (voir Salle I)

Arme

Le Marteau vous permet de lancer 2 Dés d'Attaque supplémentaires. Il peut servir en Mêlée ou être Lancé (il reviendra dans vos mains pour être utilisé au Tour suivant).

NOTES:

Entrez par la Porte "A"

A. La Porte qui mène à la Tanière des Orcs se trouve sur la face Nord du Tertre. Notez que les 2 Sentinelles Orcs à l'Entrée sont conscientes du **Piège hérissé de Lances** placé à côté de l'embrasement.

B. En s'approchant de la Porte au coin Sud-Ouest de la Salle le Barbare entendra le discours guttural d'Orcs de l'autre côté, répondu par une voix profonde sonnante avec un écho métallique à faire frémir.

C. Ce coffre contient 1 **Ceinture Magique** avec une boucle en forme d'éclair. C'est le premier des 3 Trésors volés **du Dieu du Tonnerre**. Celui qui la porte peut lancer 2 fois plus Dés de Combat pour sa Défense.

D. Ces 3 Gobelins font partie de la suite de Balor (voir Salle I) qui leur a dit d'attendre ici tandis qu'il consulte les Orcs Cheftaines. Ils gardent le Râtelier d'Armes, qui contient le deuxième des Trésors volés : les **Gants de Thor**.

E. C'est la chambre centrale du Tertre, qui était à l'origine le **Tumulus de Grashlyg**, un ancien Seigneur de Guerre Orc. Les Orcs ont toujours mieux à faire que d'entrer dans cette chambre, car ils savent que le fait d'ouvrir la porte éveillera Grashlyg sous la forme d'1 Mort-Vivant (utilisez 1 figurine de Momie) :

Wight [Dépl. 4 / Att. 4 / Déf. 4 / Corps 4 / Esprit 3]

Une fois éveillé, Grashlyg traquera dans tout le Tertre, attaquant quiconque se trouvant sur son chemin - ami ou ennemi!

F. Ces 4 Orcs battent sauvagement 1 **Enchanteur Humain** qu'ils ont capturé. Si le Barbare tient les Orcs occupés pendant 3 Tours consécutifs, cela donne une chance à l'Enchanteur de récupérer & de participer. Cet Enchanteur (dont le nom est Balash) a déjà employé quelques Sorts, mais a toujours ceux de l'Eau & de la Terre. Il a les caractéristiques normales d'1 joueur Enchanteur.

G. C'est ici que dorment **les Orcs**, & ces 4 **sommeillent** avec contentement - celui d'avoir mis le feu au Grand Hall de la Tribu du Barbare. Chacun doit obtenir un "6" sur 1d6 au début de leur Tour pour se réveiller, ou se réveilleront immédiatement s'ils sont attaqué. (Leurs vêtements sont toujours imprégnés des odeurs de fumée & il y a du sang humain séché sur leurs Haches, aussi le Barbare n'aura-t-il aucun doute sur leur origine.)

H. Ces 2 **Guerriers du Chaos** sont la garde d'honneur de Balor le Sorcier du Chaos, et portent son blason personnel sur leurs Boucliers : quatre serpents s'entrelaçant pour former une étoile à huit branches.

I. Balor le Sorcier du Chaos est en pleine discussion avec les aînés de la Tribu Orc. Sur la table devant eux est posé le Marteau de Thor, le troisième des Trésors volés. Les Orcs ont appelé Balor ici pour lui donner le Marteau (avec bon espoir pour une prodigieuse récompense d'or) afin qu'il puisse le rapporter à son redoutable Maître Zargon. Mais ils ont un problème : personne n'a été capable de déplacer le Marteau depuis qu'il a été amené ici.

Ce qu'ils n'ont pas réalisé, c'est que seul quelqu'un portant les Gants de Thor (voir Salle D) peut soulever le Marteau. Si le Barbare les possède, il sera capable de saisir le Marteau & de l'utiliser. Aussitôt qu'il le sera, des étincelles de foudre jailliront du Marteau pour frapper les Orcs, les tuant immédiatement. Balor, cependant, est fait de substance plus rude :

Balor [Dépl. 7 / Att. 5 / Déf. 4 / Corps 4 / Esprit 4]

CONCLUSION

Le Barbare retourne dans sa Tribu avec les 3 Trésors Sacrés. Rien ne peut ramener les tués à la vie, mais au moins peuvent-ils reposer en paix (avec l'honneur) maintenant. Le Barbare est le nouveau chef de la Tribu, & sous sa direction, la tâche de rebâtir le hall commence...

Monstre Errant: 1 Orc