

NOTES

- A. Sur le côté nord du tertre se trouve la porte qui mène à l'antré des orcs. Notez que les deux sentinelles orcs dans le passage d'entrée sont conscientes du piège hérissé de lances situé à côté de la porte.
- B. En s'approchant de la porte dans le coin sud-ouest de la pièce, le barbare entendra le discours guttural des orcs de l'autre côté, suivi d'une voix profonde résonnant avec un écho métallique sinistre.
- C. Ce coffre contient une ceinture magique avec une boucle en forme d'éclair. Il s'agit du premier des trois trésors volés du Dieu du Tonnerre. Quiconque la porte pourra lancer deux dés supplémentaires en défense.
- D. Ces trois gobelins font partie de la suite de Balor (voir pièce 1) et ont été chargés d'attendre ici pendant qu'il consulte les chefs orcs. Ils gardent le râtelier d'armes, qui contient le second trésor volé : les Gants de Thor.
- E. Ceci est la chambre centrale du tertre, qui était à l'origine le tumulus de Grashlysh, un ancien chef de guerre orc. Les orcs ont mieux à faire que de pénétrer dans cette chambre, car l'ouverture de la porte réveillera Grashlysh en tant que revenant (utilisez une figurine de momie) :

VITESSE	ATTAQUE	DÉFENSE	VIE	ESPRIT
4	4	4	4	3

Une fois réveillé, Grashlysh traversera le tertre en attaquant quiconque croise son chemin – ami ou ennemi !

- F. Ces quatre orcs sont en train de torturer sauvagement un enchanteur humain qu'ils ont capturé. Si le barbare garde les orcs occupés pendant trois tours consécutifs, cela donne à l'enchanteur une chance de se remettre et de se joindre à lui. Cet enchanteur (dont le nom est Balash) a déjà utilisé quelques sorts, mais dispose encore de ses sorts d'eau et de terre. Il a les attributs normaux d'un enchanteur joueur.

- G. C'est ici que les orcs dorment, et ces quatre-là somnolent paisiblement après avoir incendié la grande salle de la tribu des barbares (leurs vêtements sentent encore la fumée et il y a du sang humain séché sur leurs haches, aussi le barbare ne devrait avoir aucun doute quant à ce qu'ils ont fait). Chacun d'eux doit obtenir un six au début de leur tour pour se réveiller, ou se réveillera immédiatement s'il est attaqué.

- H. Ces deux guerriers du chaos sont la garde d'honneur de Balor, le sorcier du chaos, et portent ses armoiries personnelles sur leurs boucliers : quatre serpents s'enroulant pour former une étoile à huit branches.

- I. Balor, le sorcier du chaos, est en pleine discussion avec les anciens de la tribu orc. Sur la table devant eux se trouve le Marteau de Thor, le troisième des trésors volés. Les orcs ont convoqué Balor pour qu'il leur remette le marteau (en espérant une généreuse récompense en or) afin qu'il puisse le ramener 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 (pièce D) peut soulever le marteau. Si le barbare les possède, il pourra saisir le marteau et l'utiliser lui-même. Aussitôt qu'il le fera, des éclairs jailliront du marteau pour frapper les orcs, les tuant instantanément. Balor, cependant, est fait d'une matière plus robuste :

VITESSE	ATTAQUE	DÉFENSE	VIE	ESPRIT
7	5	4	4	4

Conclusion

Le barbare retourne dans sa tribu avec les trois trésors sacrés. Rien ne peut ramener les morts à la vie, mais au moins peuvent-ils maintenant reposer en paix avec honneur. Le barbare devient le nouveau chef, et sous sa direction, la tâche de reconstruire la grande salle commence...

XXXX

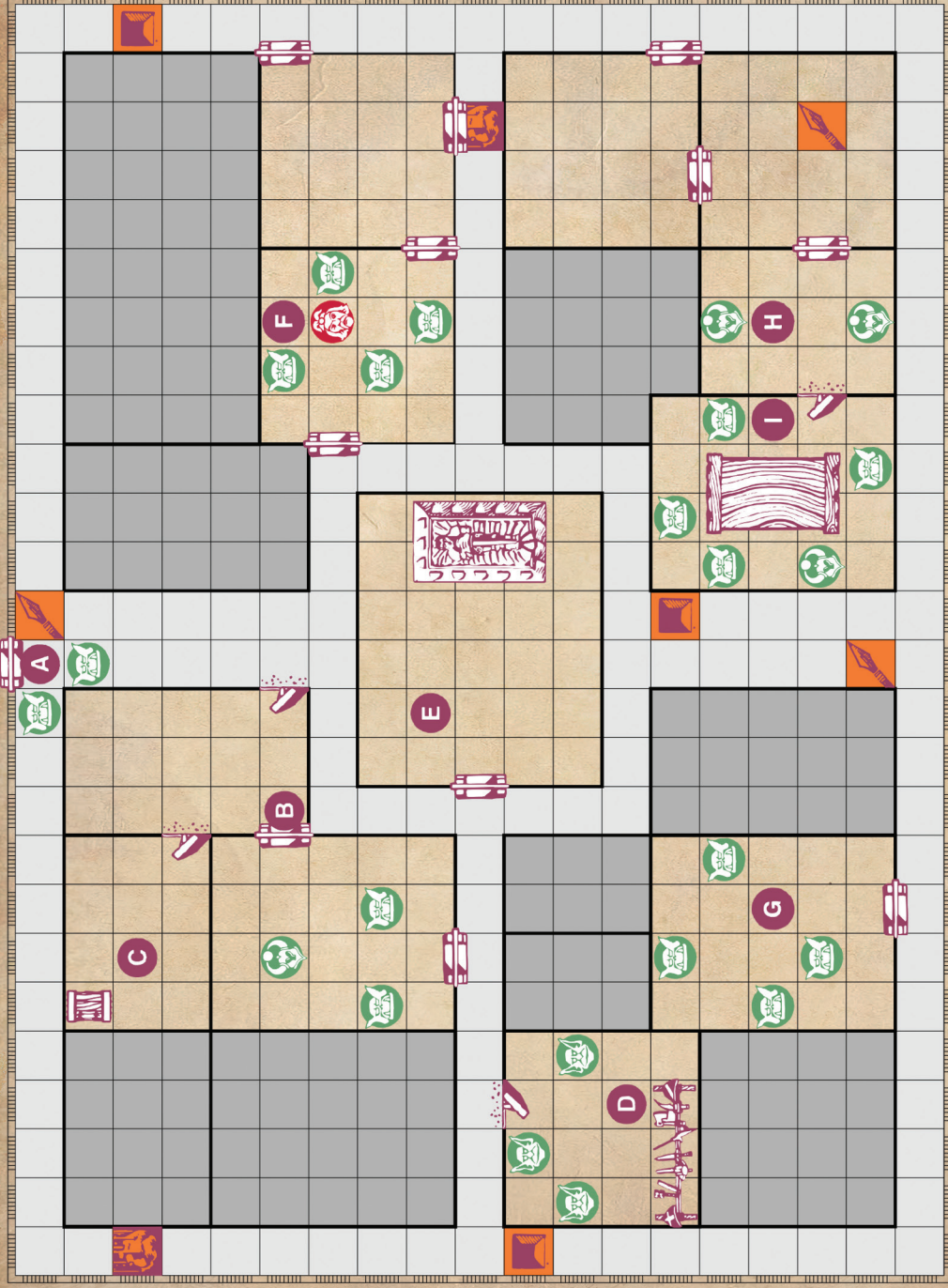
14+

2-5

HERO QUEST



Un grondement de tonnerre



UNE QUÊTE SOLO POUR LE BARBARE

Un grondement de tonnerre

« Tu as voyagé par monts et par vaux, cherchant l'aventure aux quatre coins du monde. Mais c'est toujours dans les landes sauvages et les forêts de pins enchevêtrées de ta terre de Norscan où tu te sens vraiment chez toi. Un jour, en retournant rendre visite à ta tribu, tu es alarmé par une odeur de fumée qui plane dans l'air froid. En te précipitant au sommet de la colline suivante, tes pires craintes se confirment : la grande salle de ton peuple est en flammes ! Tu cours jusqu'au hall pour aider tes cousins de clan à traîner les survivants hors de l'épave brûlante. Le vieux Thidrand, l'intendant de ton père, se tient là, toussant. Il est noirci par la suie et son visage est brûlé, mais il tente de retourner dans la salle en feu. "Le seigneur est encore là-dedans !" gémit-il. Sans hésitation, tu plonges à travers les portes et te frayes un chemin à travers la chaleur et la fumée jusqu'à ce que tu aperçoives ton père, le seigneur Thunrir. Il est coincé par une poutre brûlante qui est tombée sur ses jambes.

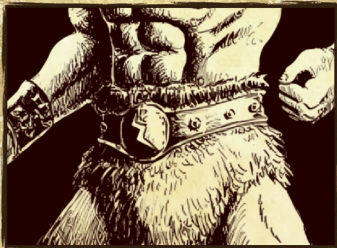
Avec toute ta force, tu soulèves la poutre et le tires hors de danger. Tout de suite, tu vois qu'il ne lui reste plus beaucoup de temps. Te regardant avec des yeux sévères, il dit : "Ce sont les orcs de Stalac Tor. Ils ont attaqué sans avertissement, utilisant une sombre sorcellerie pour aveugler nos sentinelles. Tu dois venger ton peuple - et plus encore, tu dois récupérer les trois trésors sacrés du Dieu du Tonnerre que les orcs ont volés !"

Ce furent ses derniers mots dans ce monde. Tu ne perds pas de temps en lamentations. Laisant les femmes et les blessés enterrer les morts, tu prends tes armes et pars à travers les landes vers l'ancien tertre où les orcs ont leur repaire. Bientôt, tu le vois se profiler devant toi. Le vent fouette ton manteau derrière toi, te donnant l'apparence d'un démon vengeur dans le coucher de soleil ensanglanté. Tu marches d'un pas décidé vers le tertre... »





Ceinture de Thor



Armure—Cette ceinture vous procure 2 dés de défense supplémentaires. Ne peut pas être combinée à une armure. Ne peut pas être utilisée par l'enchanteur.

Gants de Thor



Vous devez avoir ces gants pour manier le Marteau de Thor. Ne peuvent pas être utilisés par l'enchanteur.

Marteau de Thor



Arme—Ce marteau vous procure 4 dés de combat en attaque. Il peut être utilisé en combat rapproché ou être lancé (il reviendra vers vous pour être utilisé au tour suivant).