

HEROQUEST

LA CRYPTE DES TÉNÉBRES PERPÉTUELLES

Votre ville natale est occupée !

Les forces de Morcar se sont écrasées sur la région sud comme un raz de marée de métal. Les Orcs et les Lutins de Morcar se sont emparés des commerces locaux et ont emprisonné ou exécuté tous ceux qui tentaient de leur tenir tête. Après un repos et une récupération bien nécessaires dans votre cachette, vous vous aventurez ensemble dans votre point d'eau préféré, la Taverne du rat et de la bougie, pour prendre l'air et boire des boissons fraîches.

Le propriétaire de la taverne, Toni, se précipite pour répondre aux demandes grossières des soldats de Morcar. Au milieu du chaos, un gnome à l'air ivre et grisonnant parle un peu trop fort d'une carte dont il est récemment entré en possession et qui mène soi-disant à un artefact légendaire. On pense que l'artefact est enterré dans la crypte d'un général mort-vivant maintenant enterré sous un marais hanté. Vous avez tous grandi en entendant des rumeurs comme celle-ci et, en fait, vous connaissez obligatoirement des aventuriers ou des membres de la famille qui ont passé leur vie à chercher la crypte mais ne sont jamais revenus.

Si cette carte mène effectivement à la crypte perdue depuis longtemps du chevalier de la mort Kedrick Gilbane, elle ne peut pas tomber entre les mains de l'armée de Morcar. Le destin de votre ville et de bien d'autres comme elle pourrait être entre vos mains...



Jouer la Crypte des Ténèbres Perpétuelles

Jouer les quêtes

Les quêtes de la Crypte des Ténèbres Perpétuelles sont généralement jouées de la même manière que le système de jeu heroquest. Il est particulièrement important que ces quêtes soient jouées dans l'ordre. Comme dans le jeu de base, les héros reviennent à pleine puissance (tous les Points de Corps et les Points d'Esprit sont restaurés) entre les quêtes.

1- Commencer une quête

Les héros ne commencent pas toujours leurs aventures sur l'escalier utilisée dans le système de jeu Heroquest. Souvent, ils entrent par une porte au bord de la carte de quête avec une flèche pointant vers l'intérieur. Cette porte est placée sur le plateau de jeu à l'emplacement spécifié avant le début de la quête. Au début d'une aventure, les Héros s'alignent devant la porte et demandent à Morcar de l'ouvrir.

2- Terminer une quête

Les joueurs ne peuvent quitter le plateau de jeu qu'en localisant la porte de sortie sur le bord du plateau ou en trouvant l'escalier qui existe dans certaines des quêtes. La porte de sortie est indiquée sur la carte avec une flèche pointant vers l'extérieur du plateau de jeu.

Comme pour les portes normales, Morcar ne place pas de porte de sortie sur le plateau de jeu jusqu'à ce qu'un héros puisse l'apercevoir. Une porte de sortie s'ouvre généralement de la même manière qu'une porte normale, sauf indication contraire dans les notes de quête.

3- Trésors

Les Trésors de Pièces d'Or trouvés dans les coffres doivent être répartis entre tous les héros survivants.

4- Les Artefacts

Les cartes d'artefact suivantes sont utilisées comme les artefacts dans le système de jeu. Lorsqu'un Héros trouve un artefact, il doit l'enregistrer sur sa feuille de personnage. Cependant, contrairement à la plupart des artefacts du système de jeu, certains de ces artefacts doivent être rayés de la feuille de personnage du héros après leur utilisation.

- **Couronne des Ombres** : Armure - Ce casque vous donne 1 dé de Défense supplémentaire et vous permet de voir normalement dans l'obscurité, à la fois magique et non magique.

- **Lance du Dragon** : Arme - Une longue lance magique de fabrication naine. Lorsque vous l'utilisez, lancez 3 dés d'attaque, ou 4 si vous attaquez un dragon. Cette arme peut être utilisée pour attaquer en diagonale. Ne peut pas être utilisé par l'Enchanteur.

5- éléments du pack de quêtes

La Crypte des ténèbres Perpétuelles utilise des tuiles et des figurines des extensions Karak Varn et Le Retour du Sorcier.

Les Tuiles de cette extensions

Les Lianes agrippantes

S'il est trouvé lors d'une recherche, le Joueur Sorcier indique que la zone semble suspecte et pointe vers la case où se trouve le piège. Une fois qu'un piège à lianes agrippantes est découvert, un héros peut tenter de sauter par-dessus ou de le désarmer. En tant que héros, lorsque vous marchez sur une case de Lianes agrippantes, vous déclenchez automatiquement le piège. Cela fait sortir les lianes du mur, du sol ou du plafond qui essaient de vous attraper.

Faire jaillir les Lianes agrippantes

En tant que héros, si vous vous déplacez sur cette case piège, le joueur Sorcier place un piège à lianes agrippantes sous votre figurine de héros et vous devez lancer 1 dé de combat. Sur un bouclier noir ou blanc, vous avez esquivé le chemin des lianes et pouvez ensuite continuer votre mouvement. Sur un crâne, vous perdez 1 Point de Corps et êtes maintenu en place par les lianes. Ceci met fin à votre tour. Vous ou un autre héros adjacent pouvez dépenser une action pour détruire les lianes, ce qui vous libère et retire le piège du plateau.

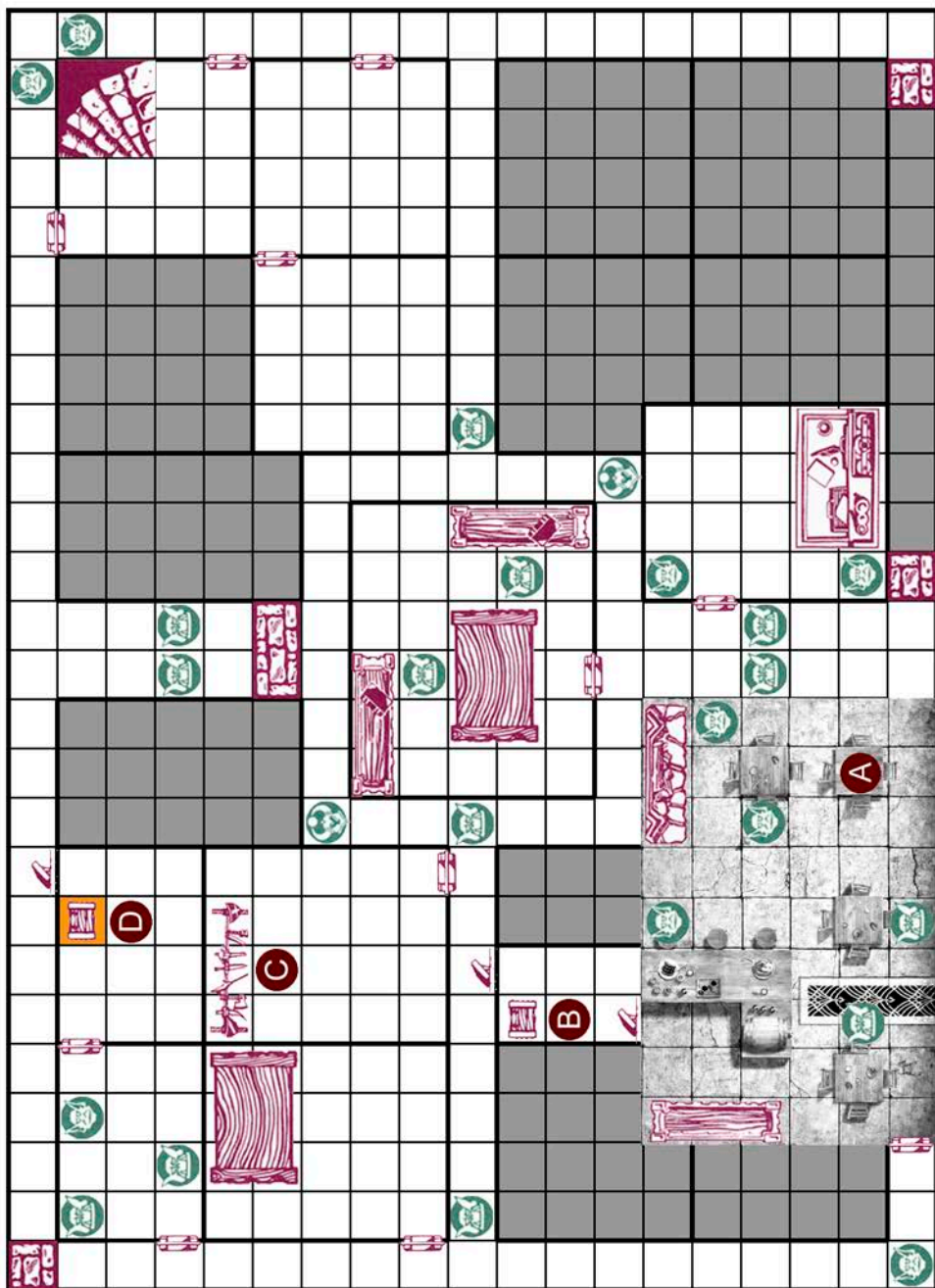
Les Bassins d'Acide

Les Bassins d'acide brûlent la peau de tout héros qui entre en contact avec. En tant que héros, si vous vous déplacez sur cette case piège, le joueur Sorcier place un bassin d'acide sous votre figurine, et vous devez lancer 1 dé de combat. Sur un crâne, vous perdez 1 Point de Corps. L'acide reste au sol et affecte tout héros qui s'y déplace. Les bassins d'acide ne peuvent pas être désarmés mais peuvent être sautés.

Les Crânes du Chaos

Dès qu'un héros voit un Crâne du Chaos, placez-le sur le plateau. Immédiatement, et au tour du joueur Sorcier, le Crâne du Chaos effectue une attaque à distance avec 2 dés de combat sur un héros qu'il peut voir avec ses rayons oculaires verts. Le Crâne a 1 Point de Corps, 0 dé de défense et disparaît dès qu'il subit des dégâts.





La Taverne du Rat et de la Bougie

Toute grande aventure commence... dans une taverne. La ville est occupée par les forces ennemies et pendant que vous profitez d'une pause entre deux quêtes, vous entendez les divagations ivres d'un gnome joyeux chantant des histoires de crypte enterrée dans le Marais des Douleurs qui était le dernier lieu de repos d'une ancienne arme de fabrication naine. Le gnome sort une carte de sa besace et vous offre une part de la récompense si vous pouvez l'aider à la trouver. À ce moment précis, le gnome hurle et tombe en avant sur votre table.

Un Lutin avec un long couteau ensablanté sourit à pleines dents et dit: "Je vais prendre cette carte."



NOTES

Les héros commencent autour de leur table préférée à la taverne du Rat et de la Bougie, marquée d'un "A". La ville est occupée par les forces maléfiques, elle est envahie par des orcs, des lutins et d'autres agents du Chaos. Placez également l'escalier et les deux portes de cette pièce, cette pièce est le repaire des Héros.

A. Les Héros commencent assis autour de cette table.

B. Le propriétaire de la taverne s'est caché dans cette pièce. Il récompense les Héros avec un anneau de retour. L'anneau ne peut pas ramener les héros à leur cachette dans cette quête car ils ont commencé dans la taverne.

C. L'atelier de la forgeronne est en ruine. Si un Héros cherche un trésor, il trouve la forgeronne sous une section effondrée du bâtiment. Elle donne à ce héros une Dague Magique.

D. Ces créatures gardent les approvisionnements des troupes de Morcar. Le coffre est piégé avec une fléchette empoisonnée. Si un Héros cherche un trésor avant que le piège ne soit désarmé, il perd 2 Points de Corps. Le coffre contient 2 Potions d'Agilité (voir la Boutique de l'Alchimiste).

Monstre Errant : un Orc

L'Évasion de la Prison

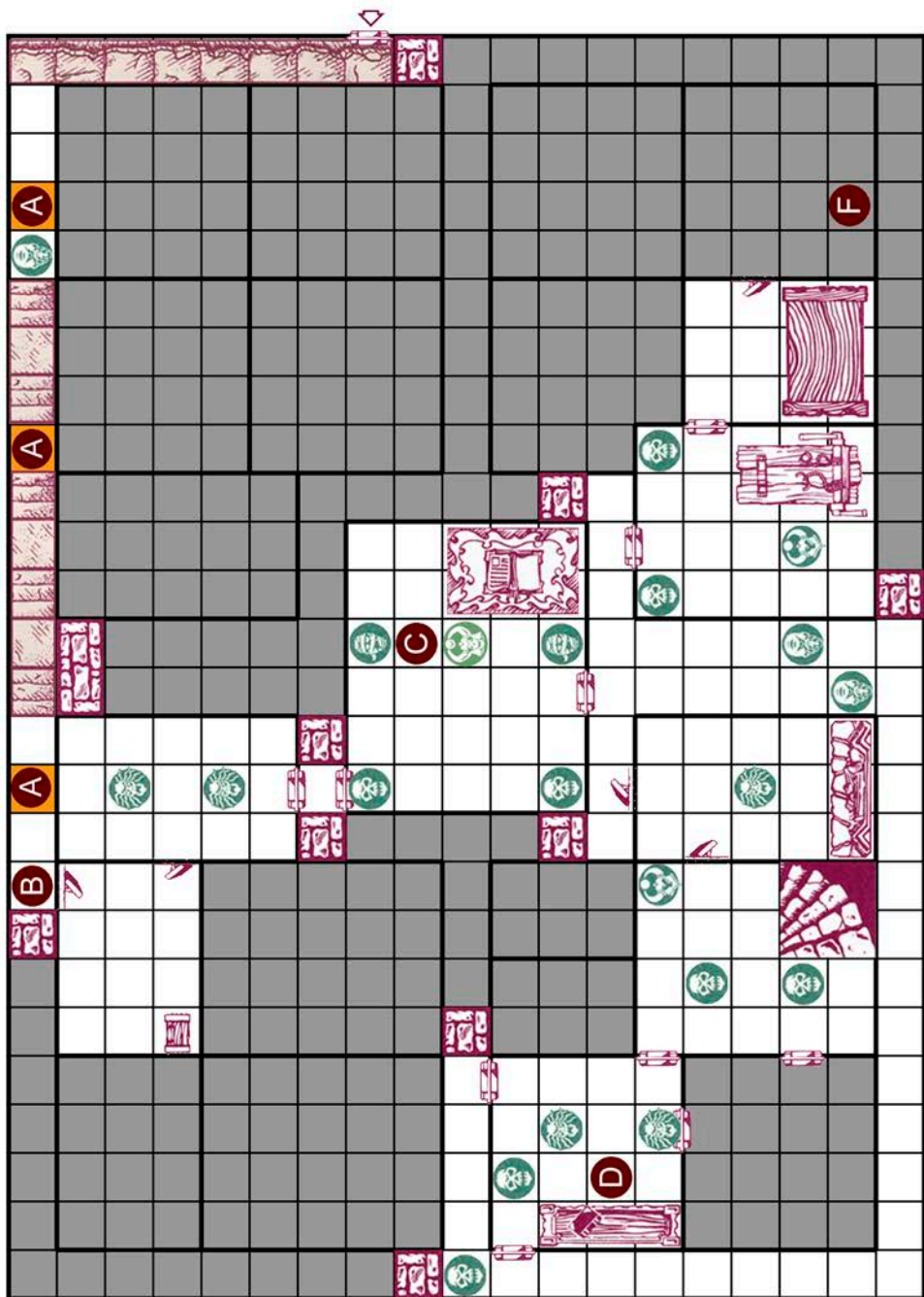
Maintenant que vous avez eu la chance d'inspecter la carte en privé, vous réalisez quelle est écrite dans une forme archaïque d'elfi que qui n'a pas été utilisée depuis des siècles. Un de vos amis érudits pourrait le traduire, mais il se trouve qu'il a été emprisonné par les troupes de Morcar pour avoir volé. Sortez-le de la prison de la ville et ramenez-le en toute sécurité dans votre cachette afin qu'il puisse déchiffrer la carte et vous aider à comprendre pour quoi elle est si précieuse et à quoi elle mène...



NOTES

- A. Les Héros démarre dans leur repaire, sur les escaliers.
- B. Si un héros fouille la pièce, il repère une souris sur le placard essayant d'entrer dans une boîte de biscuits. Demandez aux héros s'ils aimeraient aider la souris à grignoter ? Si la réponse est oui, placez une figurine de rat sur le placard et dites aux héros que la souris les informe par télépathie qu'il s'agit d'un familier de sorcier. Un héros peut relâcher la souris devant n'importe quelle porte fermée dans n'importe quelle quête pour recevoir un message télépathique sur les monstres et les meubles qui se trouvent derrière la porte (le cas échéant). Lorsque la souris est utilisée une fois de cette façon, elle s'en va.
- C. Le râtelier d'armes est rempli d'épées courtes rouillées et de gourdins fabriqués par des lutins. Il n'y a rien de valeur ici.
- D. Si un héros fouille cette pièce, il trouve deux Potions de Soin. Chaque potion restaure jusqu'à 4 Points de Corps perdus.
- E. Si un héros cherche un trésor dans la pièce, il trouve dans la cheminée un doigt squelettique brûlé avec un anneau dessus qui stocke une utilisation du sort Feu du Courroux à l'intérieur. Une fois le sort utilisé, l'anneau n'est plus magique.
- X. C'est la prison de la ville où Vander l'elfe est retenu captif par les gardes du Chaos. Si un héros fouille cette pièce, il trouve une arbalète. Ramenez Vander dans votre repaire pour qu'il traduise la carte. Vander ne peut pas combattre, il se déplace avec un dé rouge, il peut lancer 2 dés de défense et a 2 Points de Corps.

Monstre Errant : un Orc



Le Marais des Douleurs

Maintenant que vous avez eu la chance d'inspecter la carte en privé, vous réalisez quelle est écrite dans une forme archaïque d'elfi que qui n'a pas été utilisée depuis des siècles. Un de vos amis érudits pourrait le traduire, mais il se trouve qu'il a été emprisonné par les troupes de Morcar pour avoir volé. Sortez-le de la prison de la ville et ramenez-le en toute sécurité dans votre cachette afin qu'il puisse déchiffrer la carte et vous aider à comprendre pour quoi elle est si précieuse et à quoi elle mène...



NOTES

A. Tous les pièges marqués "A" sont si bien cachés que tout héros qui cherche des pièges ne trouve qu'un seul piège - celui le plus proche de lui. Ces pièges sont des Lianes Agrippantes. (Voir page 5)

B. Cette porte secrète est déjà ouverte. Au tour du joueur Sorcier, placez un Zombie sur B à moins qu'un héros n'ait déjà atteint ce lieu.

"Des Zombies rampent hors du passage secret révélé par la lumière de la nouvelle lune !"

C. Le sorcier du Chaos représente une sorcière des marais, et elle possède les sorts suivants : foudre, contrôle, sommeil, tempête et rouille.

[Dépl. 4 / Att. 2 / Déf 2 / Corps 2 / Esprit 3]

D. Le premier héros à chercher un trésor trouve une Potion de Défense sur l'étagère.

Monstre Errant : un Fimir

La Mine Perdue de Tyjit Hache de Schiste

Ces anciennes mines naïves, nommées d'après un héros mythique tombé en combattant vaillamment pour se libérer des forces du Chaos, sont habitées par les sbires de la maléfique reine des Lutins Bublealxe. Frayez-vous un chemin à travers ses troupes depuis l'escalier jusqu'à la porte en fer marquant la sortie pour continuer votre quête.



NOTES

Les héros commencent sur les escaliers.

A. Si un héros cherche des portes secrètes dans cette pièce, dites-lui qu'il sent un léger courant d'air venant du centre de la pièce. Bien sûr, ne révélez pas qu'il y a un piège ici. Il mène à l'autre piège à fosse marqué d'un B dans la pièce en haut à gauche.

B. Si un Héros cherche un trésor dans cette pièce, il trouve deux parchemins. Déterminez au hasard quels parchemins ils reçoivent parmi les parchemins de sorts disponibles.

C. Le coffre du haut est piégé avec une aiguille empoisonnée. Si un héros cherche un trésor avant que le piège ne soit désarmé, il perd 2 Points de Corps. Le coffre du milieu contient 500 pièces d'or. Le troisième coffre contient les os du squelette géant et cornu d'un minotaure. Le squelette balance sa hache immédiatement vers le héros qui l'a découvert. Placez une figurine squelette sur le plateau pour représenter ce monstre. S'il est vaincu, un héros peut prendre la hache de combat du monstre.

[Dépl. 6 / Att. 3 / Déf. 3 / Corps 2/ Esprit 0]

Monstre Errant : un Zombie

La Cité Engloutie de Boubhealxea

Une bouffée d'air vicié vous frappe au visage alors que la lourde porte en fer s'ouvre, révélant un escalier grossièrement sculpté menant à un niveau sous les mines. Au fur et à mesure que vous descendez les marches, le bruit de l'eau qui se précipite devient plus fort. Vous découvrez les vestiges d'une ancienne ville humaine que l'on croyait avoir été perdue lors d'un tremblement de terre il y a des siècles. Frayez-vous un chemin à travers la ville engloutie maintenant habitée par les sbires de la Reine des Lutins et descendez plus loin dans les entrailles de ce labyrinthe souterrain de tunnels.



NOTES

- A. Si un Héros cherche des portes secrètes dans cette pièce, informez-le qu'il y a un panneau lâche dans le mur révélant un vide sanitaire qui mène à l'autre pièce marquée d'un A.
- B. Si un héros cherche une porte secrète dans cette pièce, informez-le qu'il y a un passage étroit à travers la cheminée menant à la porte secrète dans la pièce au-dessus marquée de l'autre B. La porte du mur Est suitme de l'eau du dessous et retient clairement un déluge. Il est bel et bien fermé et ne peut pas être ouvert.
- C. Si un joueur cherche un trésor dans la pièce, dites-lui qu'il a trouvé une souris essayant de récupérer un vieux morceau de fromage sur une étagère en hauteur dans le placard. S'il décide de nourrir la souris avec le fromage, donnez-lui une miniature de rat. Il peut utiliser la souris devant n'importe quelle porte du livre de quêtes pour que le joueur Sorcier place tout ce qui est visible dans cette pièce avant d'y entrer. Lorsque la souris est utilisée de cette façon, elle s'enfuit.
- D. Si un joueur cherche des portes secrètes dans cette pièce, faites glisser le bureau vers le haut dans le sens de la flèche d'une case et révélez la porte secrète derrière.
- E. La Reine des Lutins Boubhealxea possède les sorts suivants : Contrôle, Horreur. Son coffre au trésor contient un os de fémur rongé, 400 pièces d'or et une clé squelettique (une main de squelette dont l'index tendu a été sculpté comme une clé).

[Dépl. 8 / Att. 3 / Déf. 3 / Corps 3 / Esprit 3]

- X. La porte est fermée. Elle ne peut être ouverte qu'avec la clé squelette du trésor de Boubhealxea.

Monstre Errant : 1 Abomination

Le Tombeau de la Haine

Les poils de vos bras se dressent comme si vous veniez d'être secoués par un petit coup de foudre. puis vous la sentez... La puanteur fétide de la mort. Vous commencez à prendre des respirations superficielles de manière réflexive alors que vous avancez dans ce niveau froid et corrompu. L'humidité de votre haleine devient froide. Alors que vous dégainez vos armes et avancez, des mains spectrales referment la lourde porte de fer et la verrouillent de l'autre côté. Quelque chose de terrible doit se trouver devant vous, et il sait que vous êtes ici. Trouvez votre chemin au-delà de ce niveau aussi vite que possible.



NOTES

- A. Le premier héros qui fouille l'autel ou le trésor trouve un rouleau de sorts de Tempête et un d'Éclair.
- B. La momie est le Roi Archaloneus, un puissant seigneur momie avec les sorts suivants : Sommeil, Rouille et Contrôle.

[Dépl. 6 / Att. 4 / Déf. 4 / Corps 4 / Esprit 3]

- C. Le premier héros à rechercher un trésor dans cette pièce trouve 300 pièces d'or et une Potion de Soins dans le coffre. Ces escaliers mènent au niveau suivant.

Monstres Errants : 1 Momie

Les Salles du Destin

Des cris d'agonie peuvent être entendus résonner dans ces salles alors que vous vous aventurez de plus en plus profondément sous les catacombes du seigneur Archalonneus. Selon la carte du gnome, vous êtes dangereusement proche de la crypte contenant ce qui reste du maléfique chevalier de la mort Kedrick Gilbane. Sa crypte devrait être au-delà de ces grandes Salles du Destin.



NOTES

- A. Ce coffre est piégé avec une aiguille empoisonnée. Si un héros cherche un trésor avant que le piège ne soit désarmé, Points de Corps Le coffre est malheureusement vide.
- B. Lorsqu'un héros fouille la pièce à la recherche d'un trésor, il sent quelque chose de froid et visqueux envelopper sa main. C'est un limon incandescent qui peut infliger jusqu'à 3 Points de dégâts. Le héros peut lancer ses dés de défense normalement. Sur la bibliothèque se trouve une fiole d'Eau Bénite.
- C. Ce coffre est piégé avec une aiguille empoisonnée. Si un héros cherche un trésor avant que le piège ne soit désarmé, il perd 2 Points de Corps Le coffre est malheureusement vide.
- D. Un Héros qui fouille cette pièce trouve une brique détachée dans le mur derrière un cadavre enchaîné. Dans cette cache se trouvent 75 pièces d'or et une Potion de Restauration. La potion restaure jusqu'à 4 Points de Corps et 1 Point d'Esprit.

Monstre Errant : 1 Guerrier du Chaos

La Forge du Roi de la Montagne

Les conloirs du destin descendent plus profondément dans un labyrinthe de tunnels chauffés. Vous consultez la carte et lisez les runes elfiques traduites qui révèlent que vous traversez une sorte de forge sur votre chemin vers la crypte du Chevalier de la Mort. Tous les nains ont grandi dans les légendes de la grande Forge du Roi de la Montagne. Considérée comme perdue depuis longtemps, elle a joué un rôle déterminant dans la Guerre des Dragons.

Est-ce que ça pourrait être ça ? Et pourrait-il y avoir une arme oubliée depuis longtemps qui reste de cette guerre passée ?



NOTES

- A. Une fois qu'une porte marquée A est ouverte, un Orc crie un cri de guerre et toutes les portes A s'ouvrent.
- B. Les coffres sont piégés avec une fléchette. Si un héros cherche un trésor avant que le piège ne soit désarmé, il perd 1 point corporel à cause d'une fléchette qui jaillit du mur. Ces coffres sont vides.
- C. La momie dans cette pièce était un nain dans son ancienne vie. Ses statistiques sont les suivantes :
[Dépl. 5 / Att. 4 / Déf. 5 / Corps 4 / Esprit 0]
- D. Le livre sur le support est écrit en langue naine. Il documente la création d'une grande arme pour combattre les dragons. Il indique également que l'arme a été enterrée dans cette forge avec la monture de combat du nain.
- E. Si un héros cherche un trésor dans la pièce, il peut retirer le couvercle du sarcophage pour révéler le squelette d'un ours et une ancienne arme naine connue sous le nom de Lance du Dragon.
- F. Si un héros cherche dans la pièce des portes secrètes, faites glisser le fauteuil vers le bas pour révéler le passage secret.

Monstre Errant : 1 Momie

Le Trône du Chevalier de la Mort

Vous sentez le mal émaner dès au moment où vous commencez votre descente. Les escaliers mènent au sanctuaire intérieur, dernier lieu de repos d'un guerrier dont les plans de conquête ambitieux étaient trop vastes pour le royaume des mortels. Il s'est porté volontaire pour gagner l'immortalité et, selon la légende, il a réussi. Ici, il gît, grandissant en puissance et rassemblant une armée de non-morts, qui attend le jour où Kedrick Gilbane pourra monter à cheval pour régner à nouveau sur son royaume et sur tous les autres.



NOTES

Les Héros commencent sur les escaliers.

A. Dès qu'un héros voit un Crâne du Chaos, placez-le sur le plateau. Immédiatement, et au tour du joueur Sorcier, le Crâne du Chaos effectue une attaque à distance avec 2 dés de combat sur un héros qu'il peut voir avec ses rayons oculaires verts. Le Crâne a 1 Point de Corps, 0 dé de défense et disparaît dès qu'il subit des dégâts.

B. Le coffre contient 500 Pièces d'Or et 1 Potion d'Agilité.

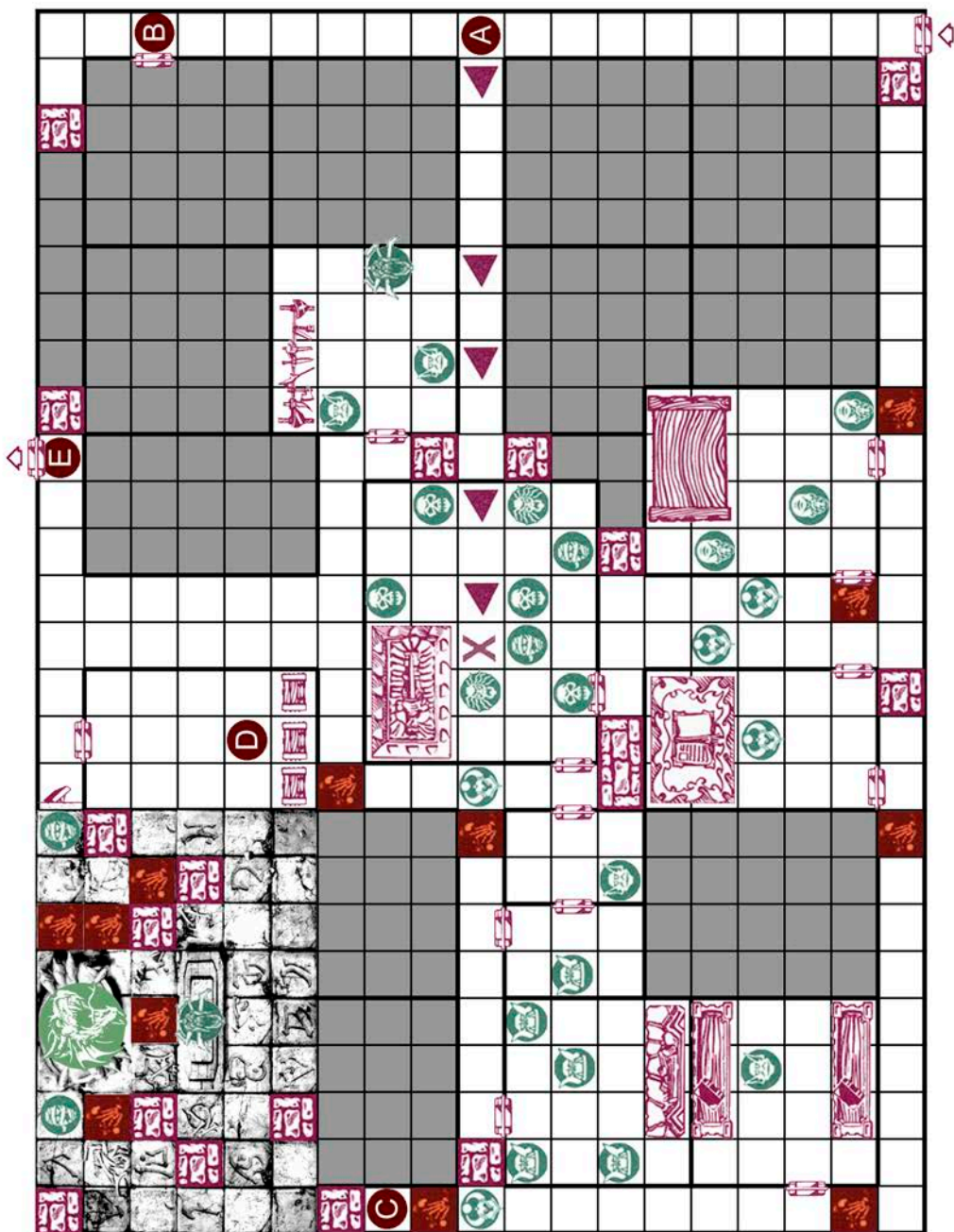
C. Le sorcier du Chaos représente Kedrick Gilbane. Il connaît les sortilèges du chaos suivant : Brumes chaotiques, Horreur, Tempête de Feu et Contrôle.

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

Si un héros cherche un trésor dans la salle après la défaite du chevalier de la mort, il trouve la Couronne des Ombres.

Si un héros cherche dans la pièce des portes secrètes, faites glisser le trône d'une case pour révéler le passage derrière lui.

Monstre Errant : 1 Guerrier du Chaos



La Crypte des Ténèbres Perpétuelles

Derrière le trône du Chevalier de la Mort se trouvait un passage secret révélant des tunnels au-delà de la fin de la carte du gnome. De la vapeur s'élève des allées de pierre lisse, dégagant une odeur forte, âcre et pénétrante. Tout mucus accumulé dans vos narines et votre gorge s'évapore en quelques inspirations. Vos yeux pleurent et vos paumes commencent à transpirer alors que vous avancez dans ce repaire sombre. D'une manière ou d'une autre, votre quête sera bientôt terminée car quelque chose de puissant vous attend dans cette crypte obscure et souterraine.



NOTES

A. Piège indétectable. Tout héros qui s'y déplace glisse jusqu'à la case marquée d'un X et son mouvement est terminé (mais il peut toujours effectuer une action). Si un héros glisse et que le chemin vers la case X n'est pas libre, arrêtez-le sur la case disponible la plus proche et lancez 2 dés de combat pour voir si des dégâts sont subis par le héros ou le monstre sur lequel il atterrit.

Un héros qui fouille la crypte trouve deux potions de guérison et une huile d'immunité à l'acide qui permet à un héros d'éviter les effets des dégâts d'acide pendant toute une quête.

B. La porte marquée B est coincée et ne peut pas être ouverte.

C. Ce carré de pierre est en fait une porte secrète et peut être échangé contre une tuile de porte secrète lorsqu'elle est trouvée, mais il doit d'abord être placé dans le couloir pour cacher le fait que le repaire du dragon se trouve derrière.

Le Repaire du Dragon Venim :

Lorsque la porte secrète marquée C est ouverte, placez la tuile repaire comme indiqué et informez les joueurs qu'un rire sinistre résonne dans les ténèbres magiques. Tout héros qui ne peut pas voir dans les ténèbres magiques a -2 dés de combat la première fois qu'il attaque, -1 la deuxième fois, puis il peut attaquer normalement. Les monstres ici ne souffrent pas de cet effet. Venim possède les sorts suivants : Brumes chaotiques, Horreur, Contrôle, Sommeil et Souffle Acide (équivalent à la Tempête de Feu mais avec dégâts d'acide).

[Dépl. 9 / Att. 6 / Déf. 6 / Corps 5 / Esprit 4]

D. Le coffre contient le trésor du dragon, un total de 1200 pièces d'or.

E. Dès que les héros franchissent cette porte, lisez l'épilogue.

Monstre Errant : 1 Guerrier du Chaos

Toutes mes félicitations !

Vous avez terminé votre quête la plus difficile à ce jour. Cela n'a pas toujours été très élégant, mais heureusement, aucune note artistique n'est attribuée ici. Vous avez vaincu le chevalier de la mort Kedrick Gilbane, vaincu le Dragon Venim et empêché les forces de Morcar de posséder les artefacts incroyablement puissants enfouis dans la crypte.

Au cours des nuits à venir, chaque fois que vous fermez les yeux et que vous vous endormez, vous êtes réveillé par des rêves apocalyptiques d'un vaste désert de terre volcanique stérile et d'une tour d'obsidienne au loin. Vous partagez tous ces mêmes visions de malheur, et il devient clair qu'elles sont plus vives et les plus douloureuses pour celui qui porte la Couronne des Ombres.

Alors que la douleur et les visions s'intensifient de jour en jour, vous vous rendez compte que dans la couronne se trouve un grand mal, qui doit être détruit, et cela a quelque chose à voir avec la Tour Sombre.

Mes amis, il n'y a tout simplement pas de repos pour l'héroïque. Lorsqu'une quête touche à sa fin, une autre commence...

