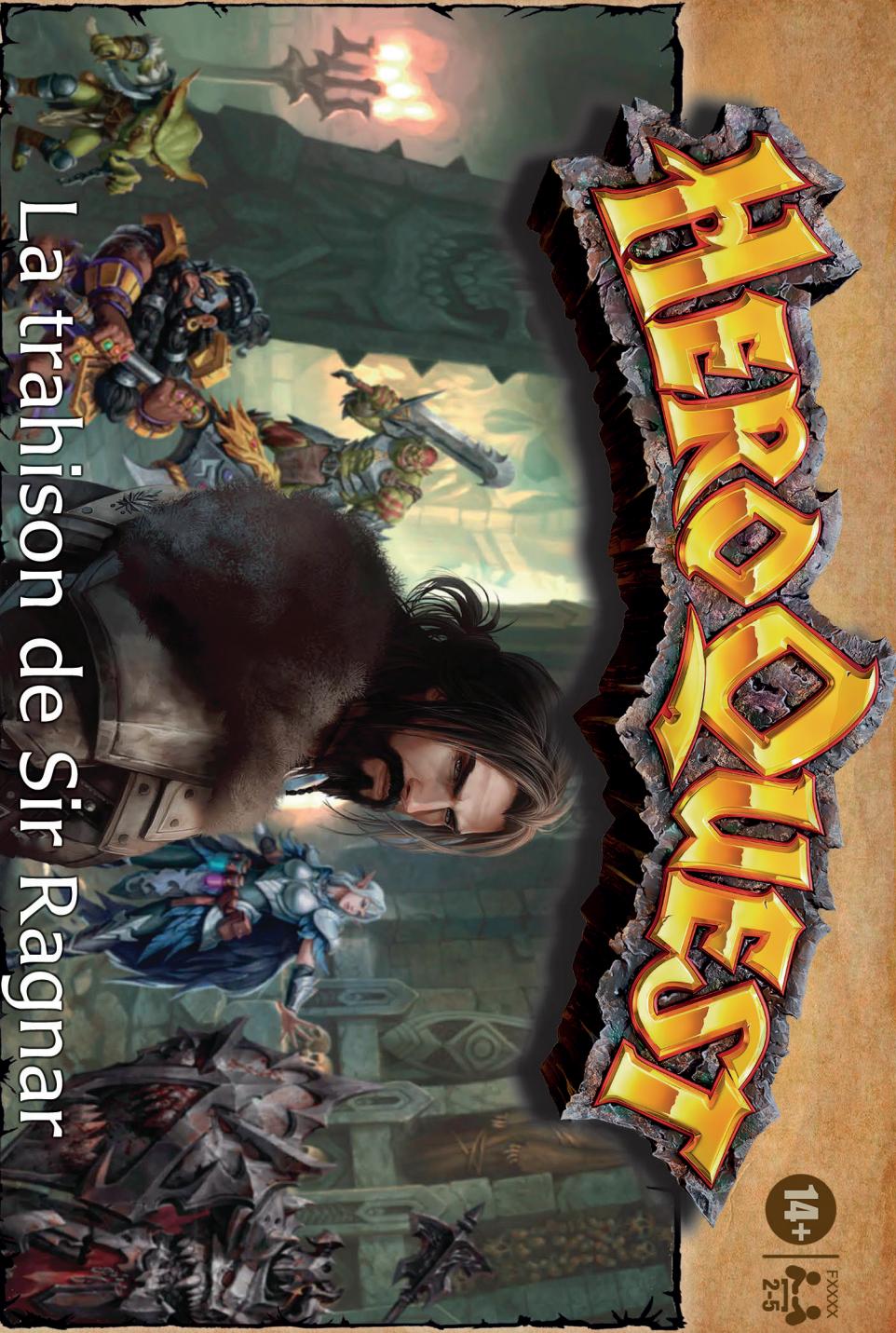


Livre des quêtes

Nécessite le système de jeu HeroQuest pour jouer.



Œuvre réalisée par des fans pour un usage personnel et non commercial uniquement.
Sa vente est interdite sur quelque plateforme ou magasin que ce soit.
Créé, conçu et édité par : Victor Robles "lizuren".

Merci à : Eudoxio, Hisazagon, Se_doki, Picotia, Jolasse3,
Marcos Martinez, Hibass, Luis Martinez, Chuski, Cristobal (La Guardia de Morcar),
Santi Fuster, Arturo Moreno, Niebla9 et toute la Communauté Heroquest.

Traduction par : Lutwin.
HEROQUEST, AVALON HILL, HASBRO et toutes les marques et logos associées sont
des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 2023 Hasbro.

Boutique de l'alchimiste

Potion de rétablissement

Cout : 500 pièces d'or

En buvant ce liquide brun et mousseux, vous regagnez 1 point de vie perdu et 1 point d'esprit perdu. Bien agréable après un combat éprouvant !



Potion de rétablissement
En buvant ce liquide brun et mousseux, vous regagnez 1 point de vie perdu et 1 point d'esprit perdu. Bien agréable après un combat éprouvant ! 500 pièces d'or

Potion de guérison mineure

Cout : 200 pièces d'or

Ce liquide odorant restaure jusqu'à 2 points de vie perdus lorsqu'il est consommé.



Potion de guérison mineure
Ce liquide odorant restaure jusqu'à 2 points de vie perdus lorsqu'il est consommé. 200 pièces d'or

Potion de magie

Cout : 400 pièces d'or

Lorsqu'elle est consommée, cette potion permet de récupérer jusqu'à 3 sorts lancés pendant cette quête.



Potion de magie
Lorsqu'elle est consommée, cette potion permet de récupérer jusqu'à 3 sorts lancés pendant cette quête. 400 pièces d'or

Potion de combat

Cout : 200 pièces d'or

Si vous obtenez un résultat vraiment mauvais sur vos dés d'attaque, vous pouvez boire cette potion rouge sang et relancer 1 fois tous vos dés d'attaque.



Potion de combat
Si vous obtenez un résultat vraiment mauvais sur vos dés d'attaque, vous pouvez boire cette potion rouge sang et relancer 1 fois tous vos dés d'attaque. 200 pièces d'or

Page 2



Conclusion

Vous avez bien fait, Héros, les hordes de morts-vivants gisent sous terre. La magie qui les animait a été affaiblie.

Toutefois, cette victoire pourrait se transformer en défaite si nous relâchons notre lutte. Il est désormais temps de renouveler nos efforts. Maintenant que l'ennemi est plus faible, notre coup doit être plus fort. Les serviteurs du Seigneur sorcier qui ont échappé au fil de vos épées restent actifs et préparent probablement leur vengeance.

En vérité, le LoreTome m'a révélé que

Skulmar, que nous pensions mort, s'est

échappé des ruines de Kalos avec

plusieurs des livres des sorts les

plus puissants du Seigneur sorcier.

Mais ce ne sont pas les seules

mauvaises nouvelles. Vous avez

réussi à capturer le traître Sir

Ragnar, que vous aviez autrefois

sauvé des forces de Zargon, mais

qui s'est rebellé contre le Roi et a

été corrompu par l'influence

maléfique de Skulmar.

Sir Ragnar a été exécuté sur ordre du

roi et son corps repose désormais à

côté de sa chère Olerbela, à la

péripherie de la Citadelle.



Renieré par beaucoup, rappelée par tous,
l'épitaphe gravée sur sa pierre tombale à
côté de sa bien-aimée Olerbela, restera
écrite pour toujours :

Héros, Traître et Légende

Mentor

Description des éléments de jeu

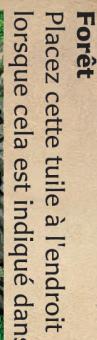
Olerbela
Ce jeton représente la jeune fille kidnappée par Ulag. Olerbela agit comme un allié et est contrôlée par le joueur utilisant le héros "Sir Ragnar".



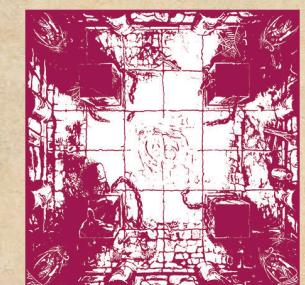
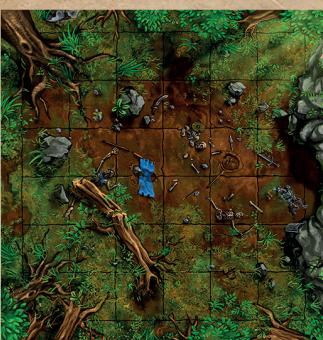
Piédestal
Ce jeton représente le piédestal de la Crypte où l'artéfact "Bouclier des Ténèbres Perpétuelles" se situe.



Forêt
Placez cette tuile à l'endroit correspondant sur le plateau lorsque cela est indiqué dans les notes de quête.



Crypte
Placez cette tuile à l'endroit correspondant sur le plateau lorsque cela est indiqué dans les notes de quête.



Jouer les quêtes

En général, les quêtes dans La trahison de Sir Ragnar se déroulent de la même manière que celles du système de jeu HeroQuest. Il est particulièrement important de jouer ces quêtes dans l'ordre.

Comme dans le système de jeu HeroQuest, les héros se rétablissent complètement entre chaque quête (ils regagnent leurs points de vie et d'esprit perdus).

Il existe quelques différences dans le déroulement du jeu dans La trahison de Sir Ragnar.

1. Les quêtes

La première quête de cette extension est le prologue de l'histoire. Il est fortement recommandé de jouer au prologue immédiatement après la quête 2 : À la rescousse de Sir Ragnar du jeu de base sans autoriser les héros à faire leurs achats dans l'armurerie.

Dans le prologue : Un cri lointain, le personnage de "Sir Ragnar blessé" fera office d'allié. Il sera contrôlé par 1 des 4 héros qui l'ont secouru. De plus, il est recommandé de jouer la quête 1 après la quête 3 : Le repaire du seigneur de guerre orc du jeu de base. Dans dans ce cas, les héros sont autorisés à faire leurs achats à l'armurerie avant de commencer la quête 1 : La carte d'Olerbela.

Les quêtes 2 à 4 peuvent être jouées après la quête 1 de cette extension ou à tout moment pendant les quêtes du jeu de base. La quête 3 doit être jouée immédiatement après la quête 2 : L'entrée de la crypte de cette extension sans que les héros aient la possibilité de faire leurs achats à l'armurerie.

Page 4

Enfin, il est recommandé de jouer à l'épilogue après avoir joué à la Quête 10 : La cour du Seigneur sorcier dans l'extension Le retour du Seigneur sorcier, car les événements de l'épilogue se déroulent à la fin de cette extension.

2. Aperçu de l'ordre des quêtes

- Quête 2 : À la rescousse de Sir Ragnar
 - Prologue : Un cri distant*
 - Quête 3 : Le repaire du seigneur de guerre orc
 - Quête 1 : La carte d'Olerbela
 - Quête 2 : L'entrée de la crypte
 - Quête 3 : S'échapper de la crypte*
 - Quête 4 : Les rues de la citadelle
 - Quête 10 : La cour du Seigneur sorcier
 - Épilogue: La trahison de Sir Ragnar
- Quêtes du "jeu de base" et du "retour du Seigneur sorcier"
 - * Suite de la quête précédente. Les héros ne peuvent pas visiter l'armurerie entre la quête précédente et cette quête.

Ndt : Les quêtes 2-3-4 devraient être jouées juste avant Le retour du seigneur Sorcier, étant donné qu'il est question de trouver dans la crypte un artefact permettant d'aider dans la lutte contre le Seigneur sorcier. L'épilogue est quant à lui caduque depuis la sortie de La lune de la Terreur, qui reprend cette partie de intrigue.

3. Jouer avec l'alliée Olerbela

Olerbela accompagnera toujours le personnage de "Sir Ragnar". Placez le jeton Olerbela en jeu, à côté de la carte Sir Ragnar lorsque cela est indiqué dans les notes de quête. Si Sir

La trahison de Sir Ragnar

« Les espions du Roi ont découvert que Skulmar, le commandant de la Légion oubliée, se trouve dans les ruines de Kalos à la recherche des livres de sorts les plus puissants de son seigneur et maître. Il est aidé par le traître Sir Ragnar, qui a été corrompu par son

NOTES

Pour cette quête, aucun 4 héros ne peut être "Sir Ragnar".

A. Le coffre au trésor contient 2 potions de guérison pouvant restaurer jusqu'à 4 points de vie perdus chacune et 60 pièces d'or.

B. Cette pièce est la bibliothèque personnelle du Seigneur sorcier. Plusieurs guerriers squelettes gardent l'entrée et derrière eux, les héros peuvent voir Skulmar ramasser des livres sur les étagères.

C. Lorsque les héros ouvrent la porte, ils voient un groupe d'orc assis autour d'une table, nerveux et en colère, se disputant. En les voyant, ils dégaineront leurs épées et courront vers eux en criant d'une voix gutturale : « Ils sont là, tuez-les ! »

SKULMAR :

VITESSE	ATTAQUE	DÉFENSE	VIE	ESPRIT
8	5	6	3	4

X. Les héros découvrent Sir Ragnar en train de chercher des parchemins sur la table de cette pièce. Lorsqu'il les aperçoit, il crie : « Je vous avais prévenus que si nous nous retrouvions ce serait la fin pour vous ! Ainsi soit-il. »

SIR RAGNAR :

VITESSE	ATTAQUE	DÉFENSE	VIE	ESPRIT
8	4	3*	7	3

* Sir Ragnar porte le Bouclier des ténèbres perpétuelles, qui lui octroie 1 dé de défense supplémentaire.

Lorsque les points de vie de Sir Ragnar atteignent 0, il tombe inconscient. Un héros peut le porter dans ses bras. Si les héros parviennent à atteindre l'escalier avec Sir Ragnar, la quête est réussie.



Monstre errant dans cette quête : squelette

Page 17



Un message de Mentor

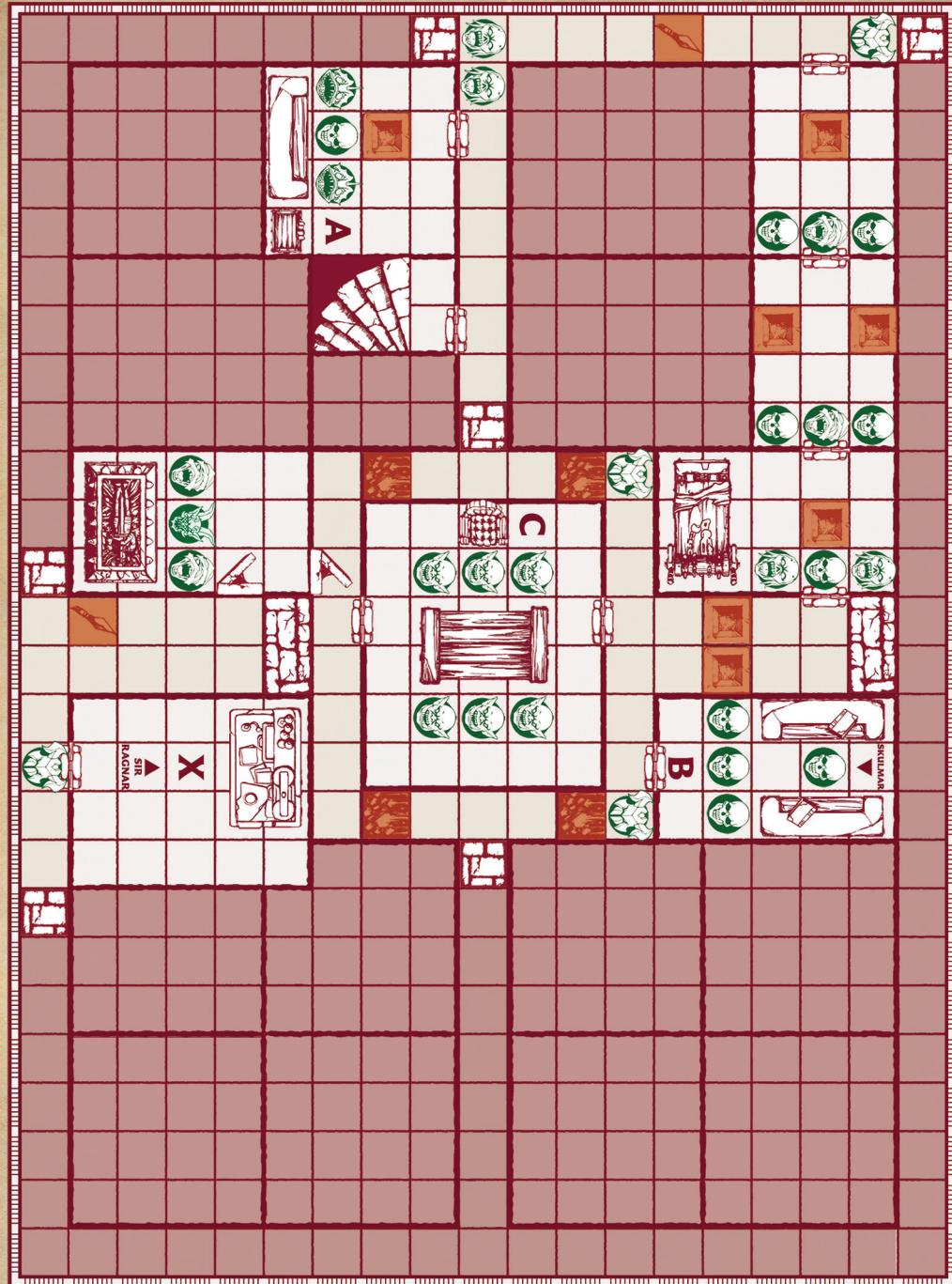
Bienvenue, héros. Rapprochez-vous tous du feu chaud de la cheminée car je vais vous raconter une histoire d'honneur, de gentillesse et de courage.

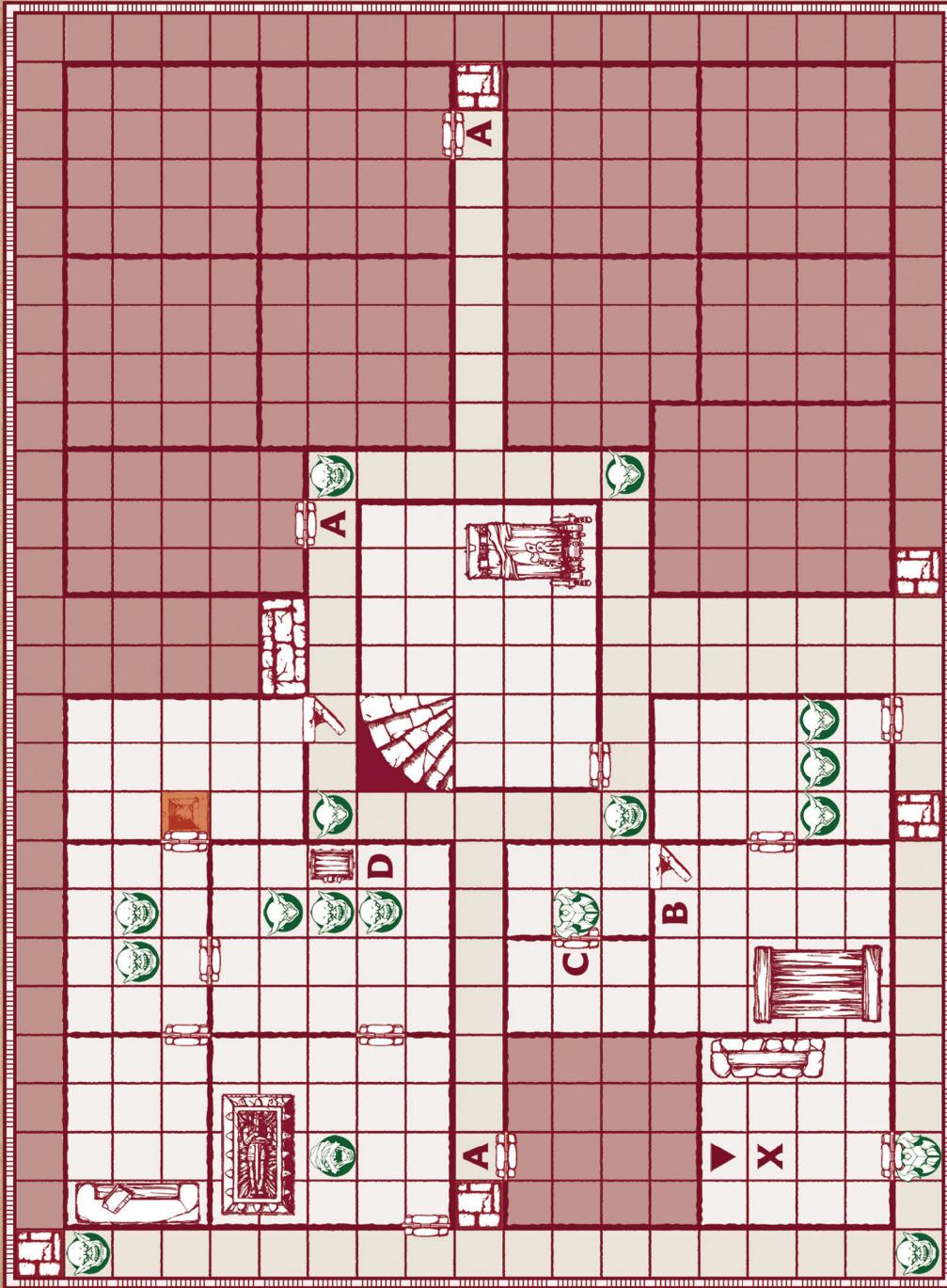
Ragnar, l'un des soldats du roi, a joué un rôle très important lors de la dernière Grande Guerre contre les orcs de Zargon. Bien que Ragnar ait été grièvement blessé, il a sauvé la vie du prince Magnus avec une démonstration de bravoure jamais vue auparavant. Pour cela et en signe de gratitude,

Après des années d'entraînement et de nombreuses batailles, il devint l'un des chevaliers les plus puissants du roi.

Aujourd'hui, Sir Ragnar est en mission secrète dans le domaine du seigneur de guerre orc Ulag, mais le roi n'a plus de nouvelles de lui depuis des jours. Son grand ami et frère d'armes, le prince Magnus, est très inquiet de sa disparition...

Maintenant que vous connaissez son histoire, votre quête consistera à découvrir ce qui est arrivé à Sir Ragnar. Peut-être qu'à votre retour, son histoire deviendra une légende, la légende de Sir Ragnar...





QUÊTE 4 Les rues de la citadelle

Il y a quelques jours, le Roi vous a ordonné de vous rendre au Grand Palais de la citadelle pour le rencontrer. Les récits de vos exploits et des extraordinaires pouvoirs magiques d'Olerbela étaient parvenus à leurs oreilles. Le Roi veut que vous ameniez la jeune fille devant lui. Après que le Roi l'ait rencontrée dans la grande salle du palais, vous ne l'avez plus revue depuis. Sir Ragnar, inquiet, a

demandé une audience avec le Roi mais après être entré la Grande Salle, vous la trouvez vide. Il se passe quelque chose d'étrange... À ce moment précis, vous entendez l'alarme de la citadelle. Les troupes de Zargon ont réussi à pénétrer dans la Citadelle et à installer leur campement dans les rues, pillant et détruisant tout à leur portée. Vous devez défendre la citadelle et découvrir ce qui s'est passé avec Olerbela. »

NOTES

Pour cette quête, 1 des 4 héros doit être "Sir Ragnar". Utilisez sa carte de personnage correspondante. Dans cette quête, Olerbela ne l'accompagne pas. Ne mettez pas son jeton en jeu. Les héros commencent la quête sur les cases avec un X dans la Grande Salle du Roi.

A. Ce bâtiment est l'*armurerie* : les héros peuvent y acheter une arme ou une armure.

B. Voici l'*auberge* : les héros peuvent acheter de la nourriture et la manger ici pour 50 pièces d'or. Chaque repas restaure 1 point de vie.

C. Ce bâtiment est la *bibliothèque* : les héros peuvent acheter un parchemin de sort qui permet de récupérer un sort déjà utilisé pour 200 pièces d'or.

D. Voici la *boutique de l'alchimiste* : les héros peuvent acheter les potions qui apparaissent dans la section Boutique de l'alchimiste de ce livre.

X. En franchissant cette porte, les héros parviennent à sortir de la citadelle mais ils ne trouvent aucune trace du Roi ni d'Olerbela. Ils sont hors des murs, dans une clairière au milieu des bois. C'est le théâtre d'une bataille sanglante qui s'est produite récemment. Des dizaines de corps gisent sur le sol. Sir Ragnar fixe son regard sur un soldat de la Garde Royale toujours debout au centre de la clairière. En s'approchant, il découvre avec horreur que le soldat vient d'assassiner Olerbela, qui git sans vie sur le sol. Le cœur de Sir Ragnar se remplit de colère. Il récupère son arme et porte un coup fatal au soldat qui tombe raide mort sur le coup. Il tient à la main un parchemin scellé au sceau du Roi. Sir Ragnar le lit :

« Par décret du Roi, il est ordonné que la jeune fille répondant au nom d'Olerbela soit mise à mort. Elle s'est évadée de prison et est accusée de posséder des capacités de magie noire. La récompense sera de 500 pièces d'or pour quiconque exécute cet ordre et amène son corps. » - Le Roi l'a assassinée ! s'exclame Sir Ragnar. Les héros remarquent que le Bouclier qui l'porte commence à vibrer vif. La magie noire du boudrier le corrompt... - Ma vengeance sera terrible. Je vais rejoindre Zargon et abattre le Roi ! Le chevalier se lève et vous regarde avec haine : - Quiconque est fidèle au Roi sera mon ennemi et subira le même sort. Étant donné le lien qui nous a unis dans le passé je vous laisse partir pour cette fois, mais si nous nous retrouvons, ce sera votre dernière quête. Les héros regardent le chevalier légendaire disparaître dans les profondeurs de la forêt... »

Monstre errant dans cette quête : orc

NOTES

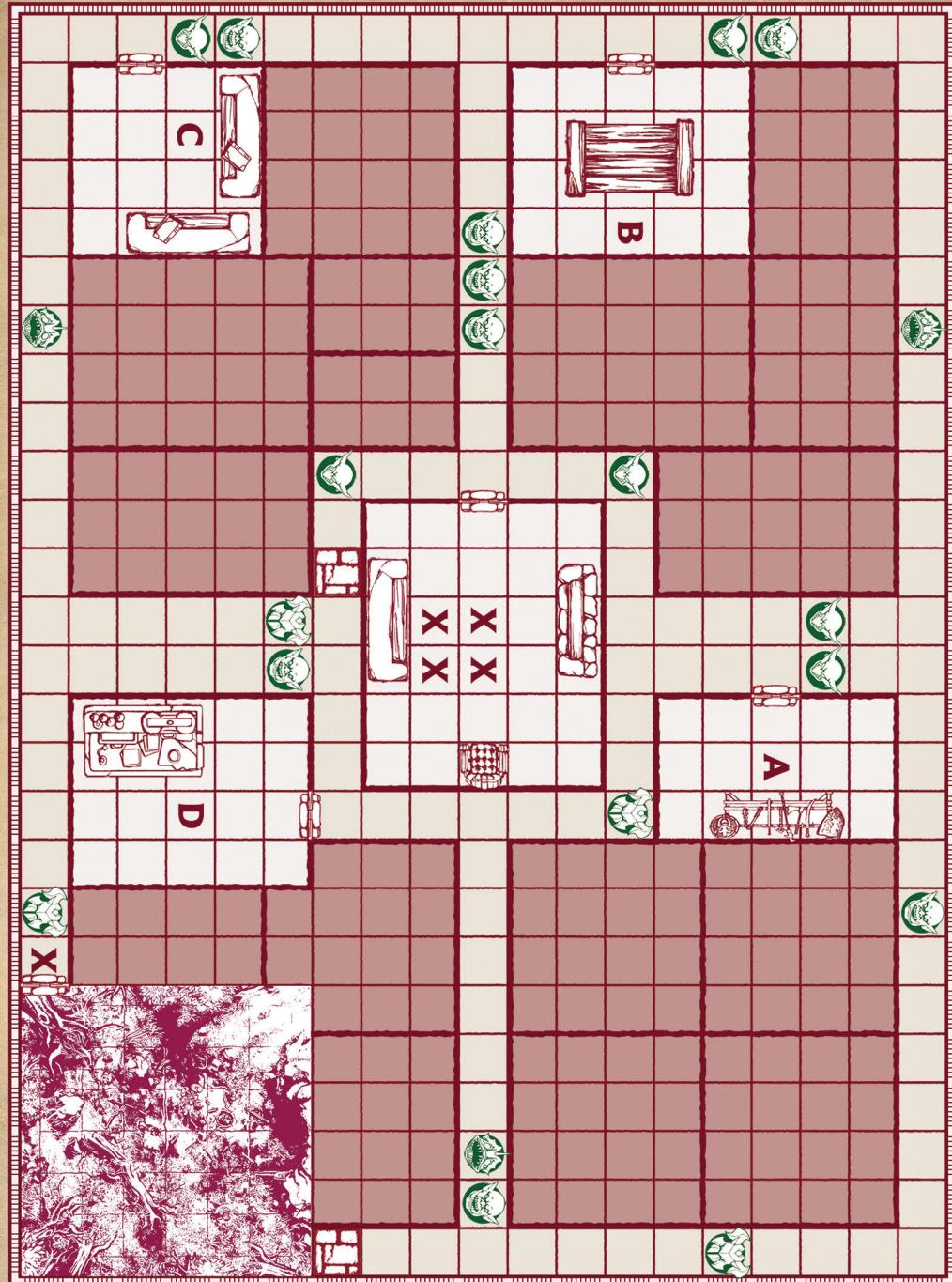
Pour cette quête, le personnage "Sir Ragnar blessé" agira comme un allié et sera contrôlé par l'un des 4 héros qui l'ont secouru dans la quête précédente. Utilisez sa carte de personnage correspondante pour ce jeu.

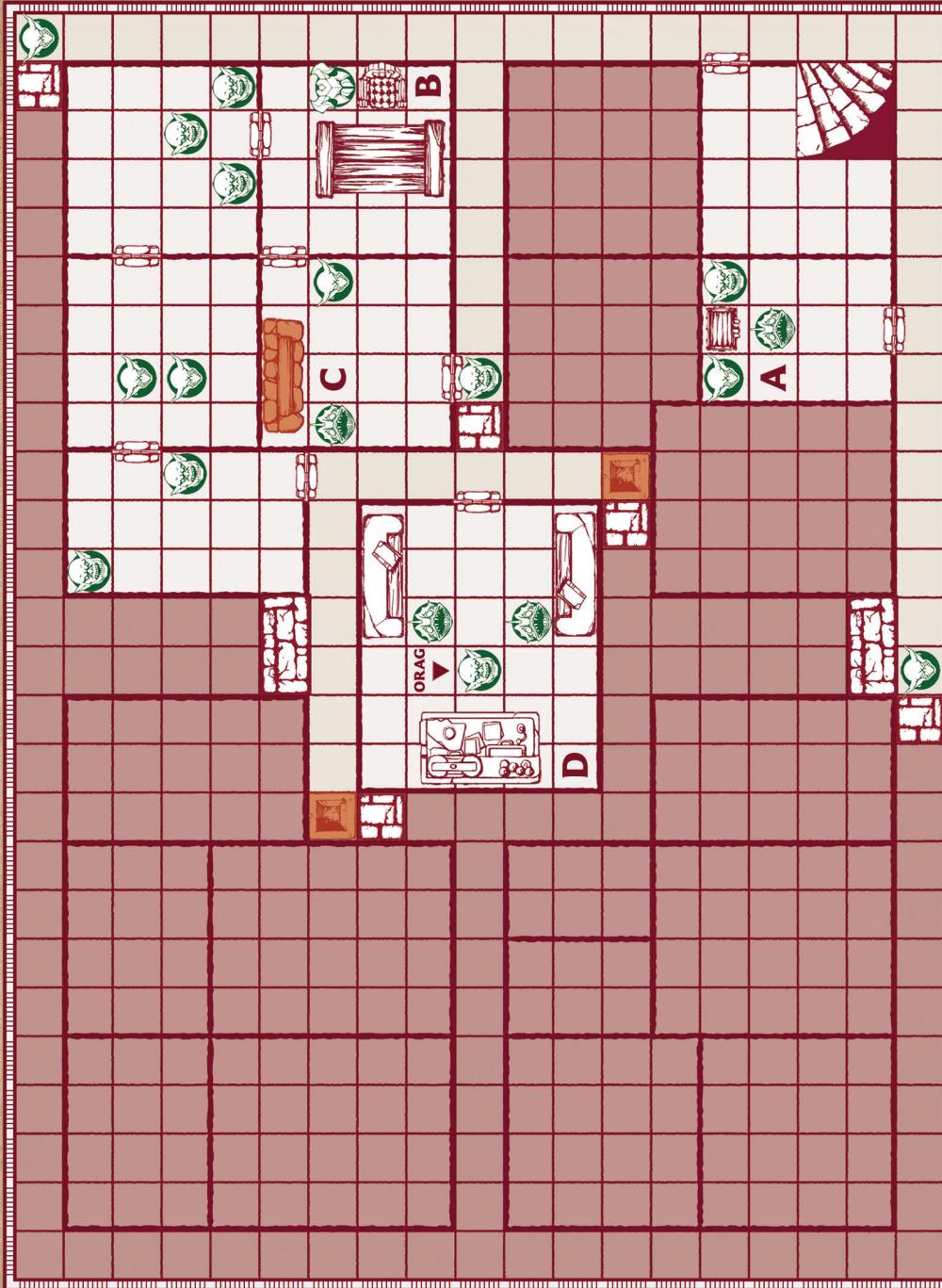
- A.** Toutes ces portes sont verrouillées et ne peuvent d'aucune façon être ouvertes.
- B.** C'est la porte secrète qui mène à la cellule où Sir Ragnar était enfermé. Elle est visible par tous les héros.
- C.** Les gardes ont laissé plusieurs armes ici lorsque l'alarme a retenti et qu'ils ont découvert que Sir Ragnar s'était échappé. Le premier héros à chercher un trésor ici trouvera une épée courte au sol.

« Sir Ragnar a été secouru avec succès et vous l'avez escorté jusqu'aux escaliers, mais juste au moment où vous posez le pied sur la première marche, vous entendez un cri au loin. Un son aigu atteint vos oreilles. Un son qui résonne sur les murs de pierre, l'alarme continue de sonner et vous entendez de plus en plus d'ennemis se rapprocher de votre position.

- Entendez-vous cela ? Cela ressemble au cri de quelqu'un en train d'être torturé ! Se pourrait-il que je ne sois pas le seul captif dans cette prison ? Si Ulag a enfermé quelqu'un d'autre ici, nous devons revenir en arrière et le libérer ! » S'exclame Sir Ragnar. Tous les héros hochent la tête et se retournent pour se diriger une fois de plus vers la sombre prison... »

PROLOGUE Un cri distant





QUÊTE 3

S'échapper de la crypte

« Gexor le Nécromancien disparaît après votre dernière attaque. Vous vous félicitez d'avoir enfin trouvé l'artefact magique. Sir Ragnar s'approche prudemment du piédestal qui abrite le Bouclier des ténèbres perpétuelles. Il pose ses mains sur le Bouclier et le retire avec force, le détachant du piédestal.

NOTES

Les héros commencent la quête là où ils ont laissé la précédente. Placez-les dans les cases marquées d'un X. Informez les joueurs que la crypte est en train de s'effondrer. Les héros doivent trouver l'escalier de sortie avant que Zargon ne termine son 12ème tour. Utilisez des dés ou des jetons pour suivre les tours. Pour cette quête, 1 des 4 héros doit être "Sir Ragnar". Utilisez sa carte de personnage correspondante. Olerbela vous accompagne à tout moment. Placez son jeton en jeu à côté de Sir Ragnar.

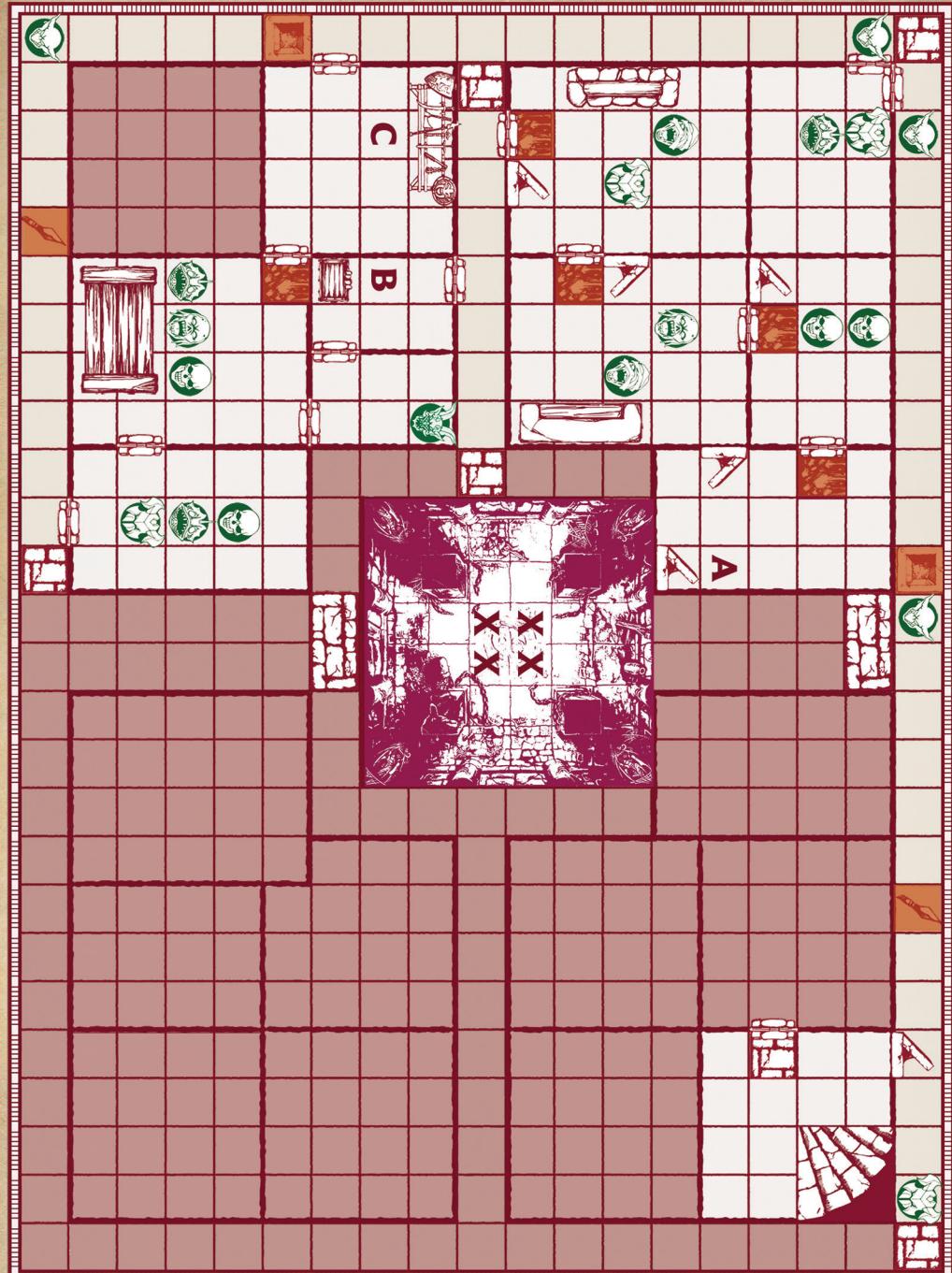
Tous les héros poussent un soupir de soulagement. Après quelques secondes, la pièce entière se met à trembler. Vous avez activé un piège ! La crypte ne vous laissera pas prendre le Bouclier ! Tout commence à s'effondrer, vous n'avez d'autre choix que de trouver l'escalier de sortie et de fuir la crypte avant qu'elle ne devienne votre tombe... »

- A. Le premier héros à rechercher des portes secrètes trouvera un trou dans le mur qui lui permettra de s'échapper de cette pièce.

- B. Le premier héros à rechercher des trésors trouvera une bouteille d'eau bénite et 100 pièces d'or.

- C. Le premier héros à rechercher des trésors dans cette pièce trouvera une arbalète dans l'armurerie. Elle est en très mauvais état mais peut encore être utilisée. Cette arbalète se cassera après 3 utilisations.





QUÊTE 1

La carte d'Olerbela

« Ulag, l'orc qui a capturé Sir Ragnar et Olerbela a été éliminé grâce à vous, Héros. Mais ce n'est pas la fin du chemin. Olerbela vous a avoué que depuis sa naissance, elle avait des pouvoirs magiques et vous a demandé de l'aider à récupérer une carte très importante qu'Ulag lui a volée quand elle a été

kidnappée. La carte appartenait à son grand-père et elle ne devait en aucun cas tomber entre les mains de Zargon. Vous devez vous rendre à l'ancienne forteresse d'Ulag et retrouver la carte qu'Olerbela veut tant récupérer mais attention, car même si Ulag est mort, il y en a d'autres qu'il faut aussi craindre... »

NOTES

Pour cette quête, 1 des 4 héros doit être "Sir Ragnar". Utilisez sa carte de personnage correspondante. Olerbela vous accompagne à tout moment. Placez son jeton en jeu.

C.

Le premier héros à rechercher des trésors trouvera la carte d'Olerbela sur la table. Donnez cette carte artéfact au héros.

ORAG, LE FRÈRE D'ULAG :

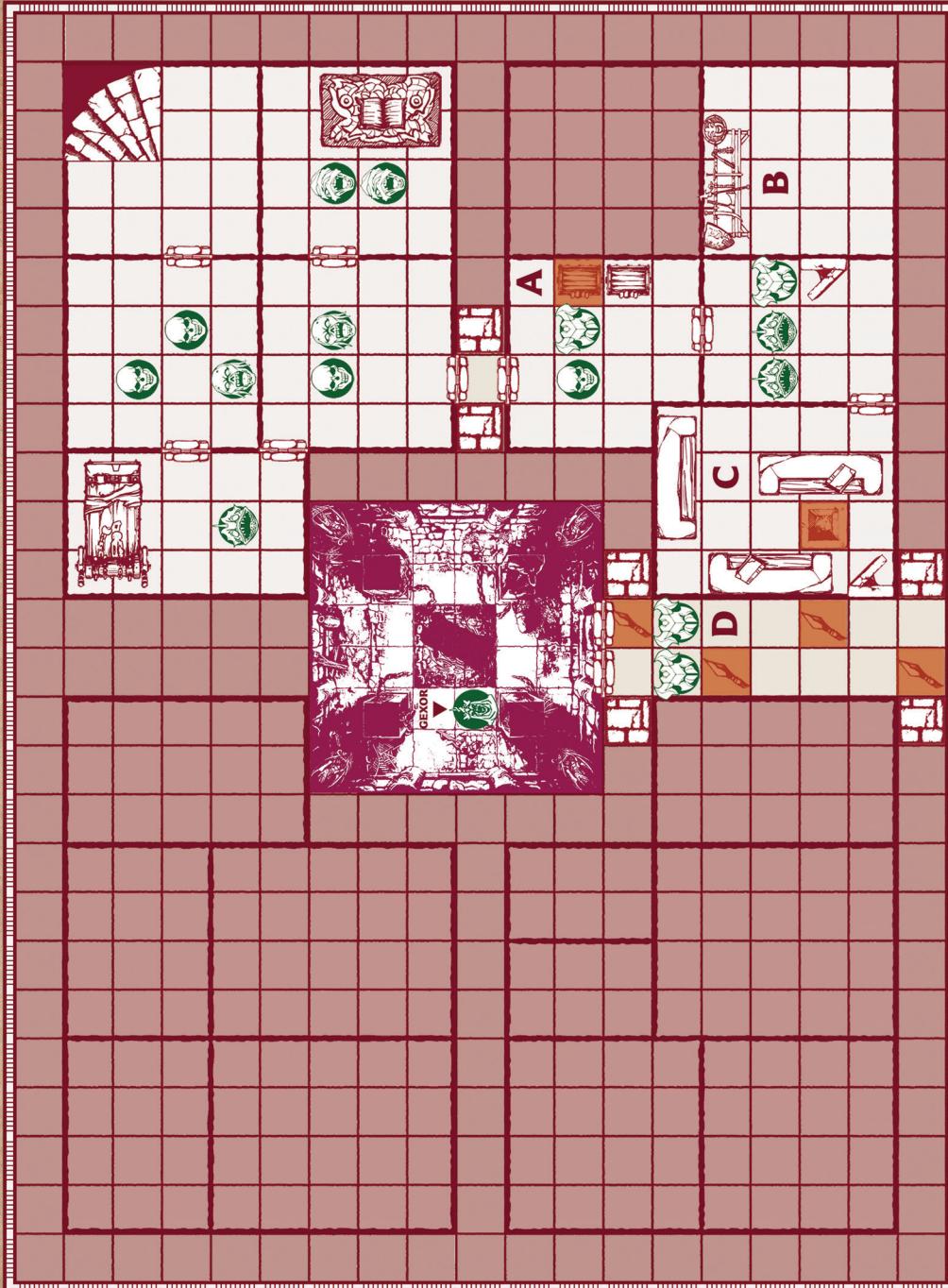
Au centre de cette pièce, les héros trouvent Orag, le frère du seigneur de guerre orc Ulag. En les voyant, ses yeux injectés de sang les regardent en quête de vengeance pour la mort de son frère.

Utiliser la figure d'orc armé de la grosse épée pour représenter Orag. Les capacités d'Orag sont les suivantes :

VITESSE	ATTAQUE	DÉFENSE	VIE	ESPRIT
10	4	4	3	2



Monstre errant dans cette quête : orc



QUÊTE 2 L'entrée de la crypte

« Vous avez bien fait, héros. Olerbela a récupéré sa carte. Elle montre une ancienne entrée secrète qui mène à une crypte. Olerbela vous dit qu'à l'intérieur se trouve un artefact magique qui vous aidera à faire pencher la balance en votre faveur dans la lutte contre le Seigneur sorcier.

NOTES

Pour cette quête, 1 des 4 héros doit être "Sir Ragnar". Utilisez sa carte de personnage correspondante. Olerbela vous accompagne à tout moment. Placez son jeton en jeu.

- A. Le premier coffre contient un piège avec une aiguille empoisonnée. Si un héros recherche un trésor avant de désamorcer le piège, il perd 2 points de vie. Le deuxième coffre contient une *potion de force*.
- B. Cette armurerie a été abandonnée pendant des siècles mais il y a encore quelque chose qui peut être utilisé. Le premier héros à rechercher des trésors trouvera un casque.
- C. C'est une bibliothèque pleine de livres poussiéreux. Il n'y a rien d'intéressant ici.
- D. Ces 2 guerriers de la Terreur sont des statues de pierre. Olerbela peut utiliser sa magie pour les détruire et ouvrir la voie.

Sir Ragnar fait entièrement confiance à Olerbela et les autres héros acceptent de les accompagner dans cette quête. Héros, ne baissez pas votre garde, car la légende raconte que des Nécromanciens et de redoutables créatures comme les Dragons y vivent... »

Le joueur contrôlant Sir Ragnar doit lancer un dé rouge pour Olerbela. S'il obtient un 4 ou plus, les statues se brisent, ouvrant la voie. S'il obtient un 3 ou moins, le sort n'a aucun effet et les statues prennent vie. Étant constitués de pierre, elles disposent d'un dé de défense supplémentaire.

GEXOR LE NÉCROMANCEN :

Les 4 colonnes de cette salle sont des carrés bloqués. Au centre de la pièce se trouve un piédestal avec un bouclier attaché avec des chaînes. Placez le jeton de *piédestal* ici. Il s'agit d'un artefact magique dont parlaît Olerbela : le Bouclier des ténèbres perpétuelles. Ce bouclier est très puissant mais contient de la magie noire... Lorsque les héros s'approchent du bouclier, l'esprit de Gexor le Nécromancien se réveille. Gexor connaît les sorts suivants : horreur, invocation de morts-vivants, contrôle, éclair et boule de feu. Il possède les caractéristiques suivantes :

VITESSE	ATTAQUE	DÉFENSE	VIE	ESPRIT
6	2	3	3	5

