14+

F3649

2-5

La Crypte des Ténèbres Perpétuelles

Livre des Quêtes

de Joe Manganiello

Nécessite le Système de jeu *HeroQuest* pour jouer.

Ces potions peuvent seulement être achetées entre les quêtes.

Boutique de l'alchimiste

Potion de rétablissement

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

Anti-Venin

Coût: 300 pièces d'or
Cette mixture bouillonante a un goût horrible mais elle guérit jusqu'à 2 points de vie de dégats causés par une aiguille ou une fléchette emposonnée.

Potion de dextérité

Coût: 100 pièces d'or
Ce liquide pétillant ajoute 5 cases à votre jet de dés pour votre prochain déplacement ou garantit un saut réussi par-dessus une oubliette. Si vous achetez plusieurs de ces potions, vous ne pouvez en utiliser qu'une seule par tour.

Potion de combat

Coût: 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.

Introduction

Votre ville natale est occupée ! Les forces de Zargon se sont abattues sur la région du sud comme un raz-de-marée de métal qui s'entrechoque. Les orcs et les gobelins de Zargon se sont emparés des commerces locaux et ont emprisonné ou exécuté tous ceux qui ont tenté de leur tenir tête. Après un repos et une récupération bien mérités dans votre cachette, vous vous aventurez ensemble vers votre point de chute préféré, la Taverne du Rat et de la Chandelle, pour prendre l'air et boire des boissons fraîches. Le propriétaire de la taverne, Toni, se démène pour répondre aux demandes grossières des soldats de Zargon.Au milieu de ce chaos, un gnome en état d'ébriété et l'allure grisonnante parle un peu trop fort d'une carte qu'il a récemment obtenue menant à un soi-disant artefact légendaire. L'artefact serait enterré dans la crypte d'un général mort-vivant, maintenant enterré dans un marais hanté. Vous avez tous grandi en entendant de telles rumeurs et, en fait, vous avez personnellement connu des aventuriers et des membres de votre famille qui ont passé leur vie à chercher la crypte sans jamais en revenir. Si cette carte mène effectivement à la crypte perdue depuis longtemps du chevalier de la mort Kedrick Gilbane, elle ne doit pas tomber entre les mains de l'armée de Zargon. Le destin de votre ville et de bien d'autres pourrait peser dans la balance...

Jouer les Quêtes

En général, les quêtes de *La Crypte des Ténèbres Perpétuelles* 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, les héros se rétablissent complètement entre chaque quête (ils regagnent leurs Points de Vie et d'Esprit perdus). Il y a quelques différences dans le déroulement du jeu dans *La Crypte des Ténèbres Perpétuelles.*

1. Commencement de la quête

Les héros ne commencent pas toujours leurs aventures sur la tuile d'escalier en colimaçon utilisée dans le système de jeu *HeroQuest*. Souvent, ils entrent par une porte en fer située en bordure du plateau de jeu. Cette porte est indiquée sur la carte de quête par une flèche désignant l'intérieur du plateau de jeu. Elle doit être placée à cet endroit spécifique avant la quête. Au début d'une aventure, les héros se rassemblent devant cette porte et demandent à Zargon de l'ouvrir.

2. Fin de la quête

Les héros peuvent quitter le plateau de jeu seulement en trouvant la porte de sortie en bois au bord du plateau de jeu ou l'escalier en colimaçon qui figure dans certaines quêtes. La porte de sortie est indiquée sur la carte de quête par une flèche désignant l'extérieur du plateau de jeu. **Note** : Comme la plupart des portes, une porte de sortie doit être placée sur le plateau de jeu par Zargon seulement quand un héros regarde dans le couloir où elle se trouve. La porte de sortie s'ouvre comme une porte normale, sauf instructions spécifiques dans les notes de quête.

3. Trésors

Quand une grosse quantité de pièces d'or est trouvée dans un coffre à trésor, les héros survivants devraient se la partager entre eux.

4. Cartes Artéfact

Les artéfacts suivants s'utilisent de la même manière que les artéfacts du *système de jeu HeroQuest*. Quand un héros en trouve un, il doit l'inscrire sur sa feuille de personnage. Cependant, contrairement à la plupart des autres artéfacts du système de jeu, certains doivent être rayés de la feuille de personnage une fois utilisés.

- *Couronne des Ombres* : Armure- Ce casque vous octroie 1 dé de défense supplémentaire et vous permet de voir normalement dans l'obscurité, qu'elle soit de nature magique ou non.
- *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 utilisée par l'Enchanteur.

5. Componsants du Pack de quête *HeroQuest*

La Crypte des Ténèbres Perpétuelles utilise les tuiles et les figurines des packs de quêtes de la *Forteresse de Kellar* et le *Retour du Seigneur Sorcier*.

Tuiles de ce jeu

Pièges à lianes agrippantes

S'il est découvert lors d'une fouille, Zargon dit que la zone semble suspecte et indique la case où se trouve le piège. Une fois qu'un piège de lianes agrippantes est découvert, un héros peut tenter de sauter par-dessus le piège ou de le désarmer. En tant que héros, lorsque vous marchez sur une case de piège à lianes agrippantes, vous déclenchez automatiquement le piège. Des lianes sortent alors du mur, du sol ou du plafond et tentent de vous attraper.

Déclenchement d'un piège à lianes agrippantes

Si un héros se déplace sur cette case piège, Zargon place un piège de lianes agrippantes sous votre figurine de héros et vous devez lancer 1 dé de combat. Si vous obtenez un bouclier noir ou blanc, vous avez esquivé les lianes et vous pouvez continuer votre déplacement. Si vous obtenez un crâne, vous perdez 1 Point de Vie et êtes maintenu immobile 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 enlève le piège du plateau.

Pièges de Bassins d'Acide

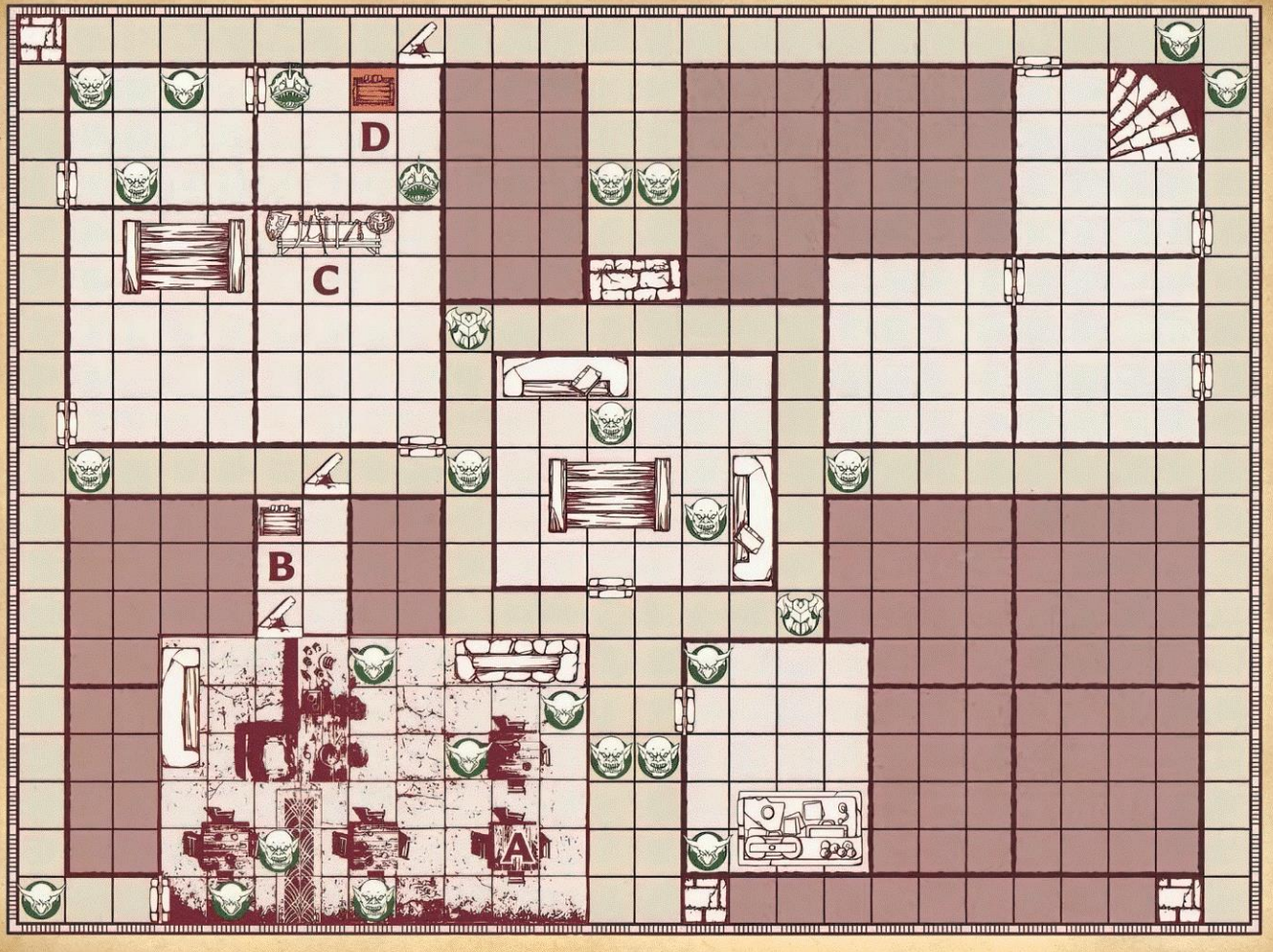
Les Bassins d'acide brûlent la peau de tout héros qui entre en contact avec. Si un héros se déplace sur cette case piège, Zargon place un bassin d'acide sous votre figurine de héros, et vous devez lancer un dé de combat. Si vous obtenez un crâne, vous perdez 1 Point de Vie. L'acide reste sur le sol et affecte tout héros qui s'y déplace. Les bassins d'acide ne peuvent pas être désarmés mais le héros peut sauter par dessus.

Crâne de la Terreur

Dès qu'un héros voit un Crâne de la Terreur, placez-le sur le plateau. Immédiatement, et au tour de Zargon, le Crâne de la Terreur effectue une attaque à distance avec 2 dés de combat sur un héros qu'il peut voir avec ses rayons verts sortant de ses yeux. Le crâne a 1 Point de Vie, 0 dé de défense, et disparaît lorsqu'il subit des dégâts.

Temple

Taverne


D
C
B
A

Au début de chaque quête, il y a un message sur parchemin de la part de Mentor. Il doit être lu à voix haute à tous les joueurs. Cependant, les notes de quête qui le suivent ne s'adressent qu'à Zargon !

QUÊTE 1

La Taverne du Rat et de la Bougie

Chaque grande aventure commence... dans une taverne. La ville est occupée par les forces ennemies et, alors que vous profitez d'un moment de répit entre deux quêtes, vous entendez les divagations d'un gnome joyeux et ivre vous racontant des histoires au sujet d'une crypte enterrée dans le Marais des Chagrins, où repose une arme ancienne de fabrication naine. Le gnome sort une carte de sa poche et vous offre une part de la récompense si vous pouvez l'aider à la trouver. A ce moment précis, le gnome pousse un cri et tombe en avant sur votre table. Un gobelin avec un long couteau ensanglanté 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 Chandelle, marquée d'un "A". La ville est occupée par des forces maléfiques tels que des orcs, des gobelins et autres forces de la Terreur. Placez également l'escalier et les deux portes de la pièce au nord-est du plateau de jeux.
Celle-ci représente la cachette des héros, dont l'emplacement leur est connu.

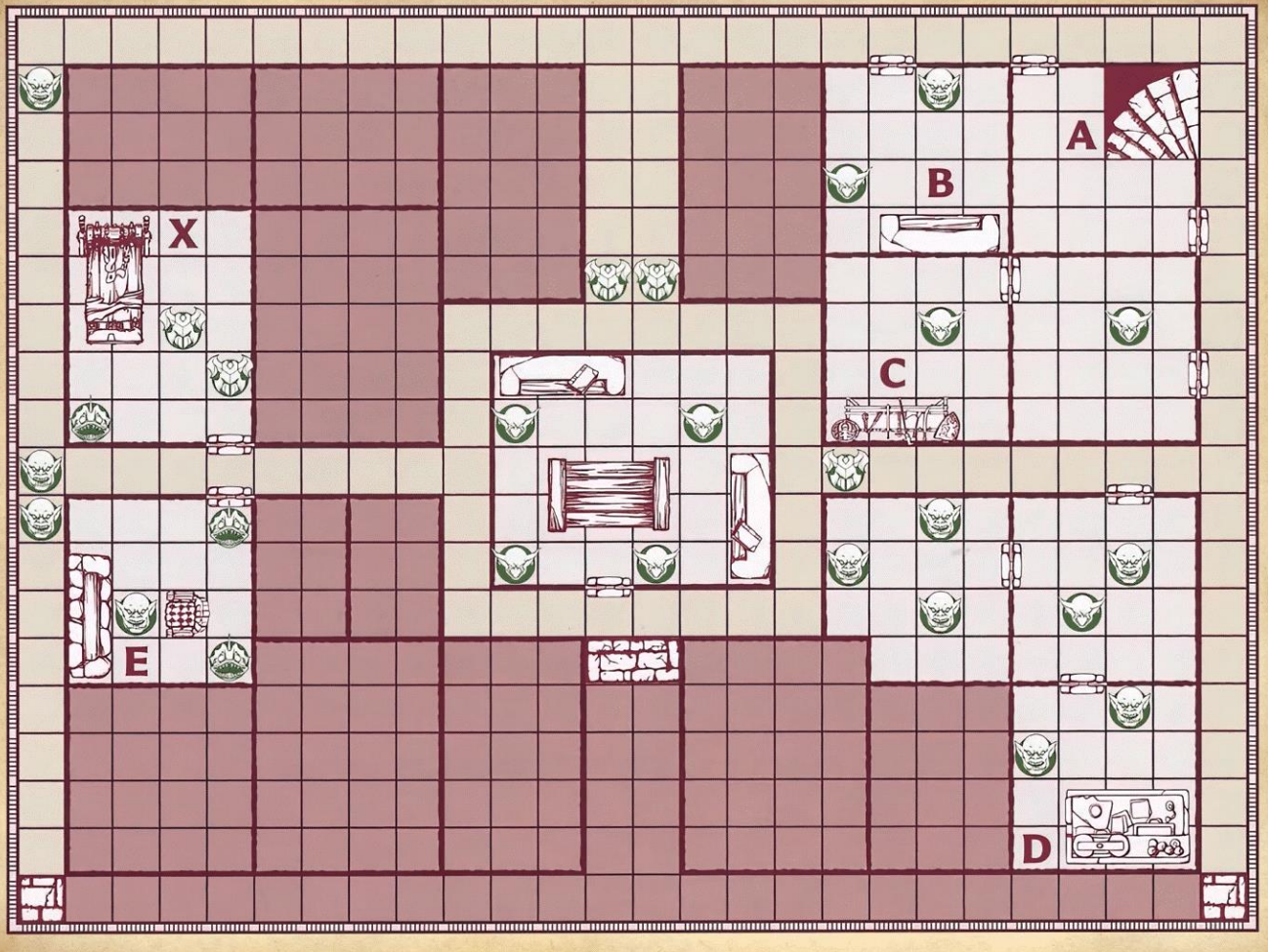
A. Les héros commencent assis autour de cette table.

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

C. La boutique de ce forgeron est en ruines. Si un héros cherche un trésor, il trouve le forgeron sous une section effondrée du bâtiment. Il donne à ce héros un *poignard de lancer magique*.

D. Ces créatures gardent les réserves de l'armée de Zargon. Le coffre est piégé avec une fléchette empoisonnée. Si un héros cherche le trésor avant que le piège ne soit désarmé, il perd 2 Points de Vie. Le coffre contient deux *potions de rapidité*, comme décrit dans l'armurerie du système de jeu *HeroQuest*.

Monstre errant dans cette quête : Orc


A
B
C
D
E
X

QUÊTE 2

L'Évasion de la Prison

Maintenant que vous avez eu la chance d'inspecter la carte en privé, vous vous rendez compte qu'elle est écrite dans une forme archaïque d'elfique qui n'a pas été utilisée depuis des siècles. Un de vos amis érudit pourrait la traduire mais il se trouve qu'il est emprisonné par l'armée de Zargon pour avoir volé du butin. Faites-le sortir rapidement de la prison de la ville et ramenez-le sain et sauf dans votre cachette pour qu'il puisse déchiffrer la carte et vous aider à comprendre pourquoi elle est si précieuse et à quoi elle mène...

NOTES

A. Les héros commencent à leur cachette sur l'escalier.

B. Si un héros fouille la pièce, il aperçoit une souris sur l'armoire qui essaie de pénétrer dans une boîte de biscuits. Demandez aux héros s'ils veulent aider la souris à manger ? Si la réponse est oui, placez une figurine de rat sur l'armoire et dites aux héros que la souris les informe par télépathie qu'elle est le familier d'un enchanteur.
Un héros peut maintenant lâcher la souris devant n'importe quelle porte fermée de n'importe quelle quête pour recevoir un message télépathique sur la position des monstres et des meubles se trouvant derrière la porte (s'il y en a). Lorsque la souris est utilisée une fois de cette manière, elle s'en va en courant.

C. Le râtelier d'armes est plein d'épées courtes rouillées et de massues de fabrication gobeline. Il n'y a rien de valeur ici.

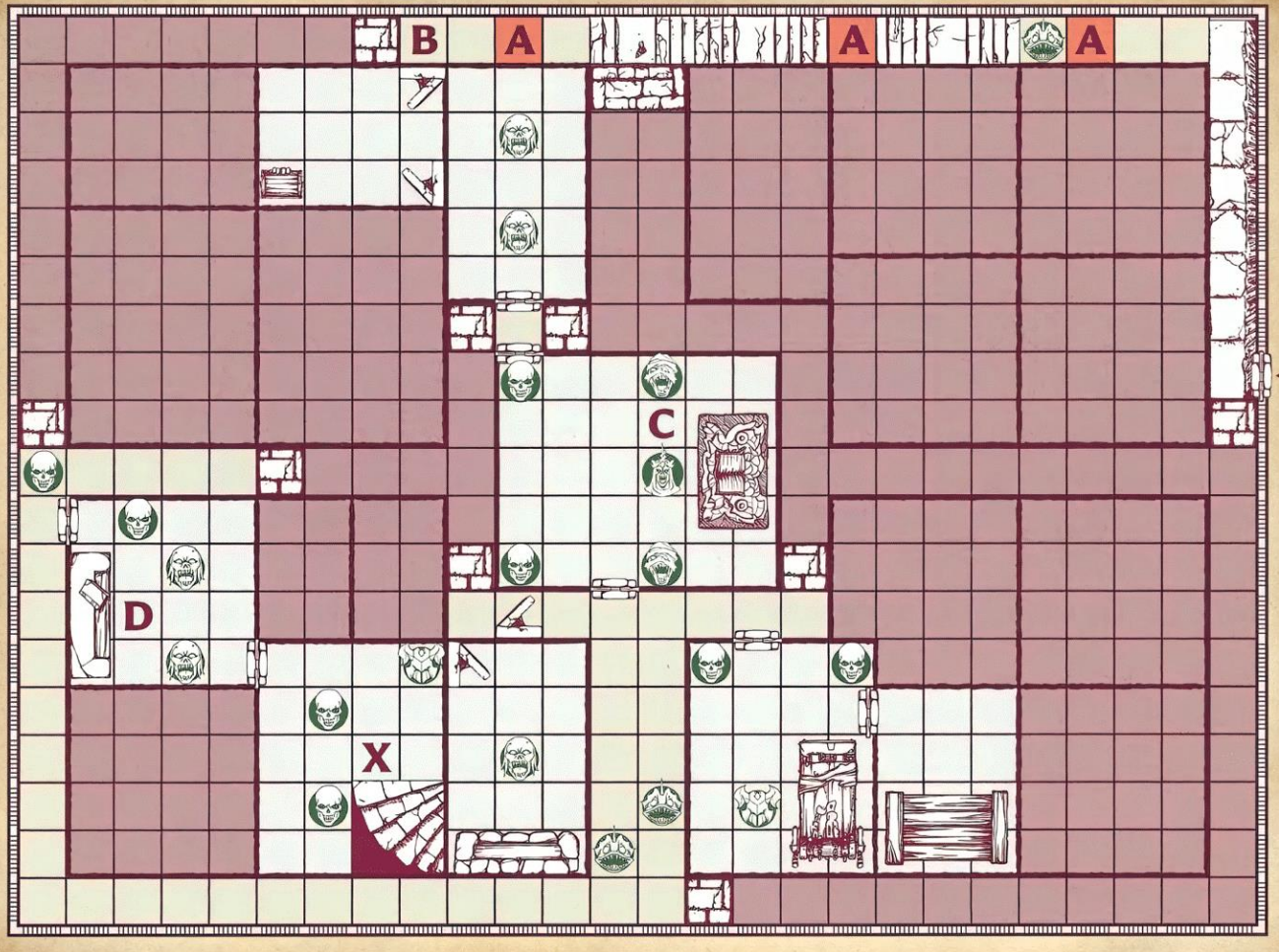
D. Si un héros fouille cette pièce, il trouve deux *potions de soins*. Chaque potion restaure jusqu'à 4 Points de Vie perdus.

E. Si un héros fouille la pièce pour trouver un trésor, il trouve dans la cheminée un doigt de squelette brûlé avec un anneau qui stocke en lui une utilisation du sort *feu du courroux*. Une fois le sort utilisé, l'anneau ne sera plus magique.

X. C'est la prison de la ville où Vander l'elfe érudit est retenu en captivité par les Gardes de la Terreur. Si un héros fouille cette pièce, il trouve une arbalète (décrite dans l'armurerie du système de jeu *HeroQuest*). Ramenez Vander dans votre cachette pour qu'il puisse traduire la carte.

Fan-note : Les statistiques de Vander sont manquantes. Ce personnage est censé être un elfe classique 2 Att ; 2 Def ; 6 Vie ; 4 Esprit ; 2 dés rouge de déplacement

Monstre errant dans cette quête : Orc


B
A
A
A
C
D
X

QUÊTE 3

Le Marais des Chagrins

Vander traduit les anciennes runes elfiques de la carte et vous les lit : "Lorsque la lumière noire de la nouvelle lune brillera sur la grande paroi rocheuse du Marais des Chagrins, l'entrée de la mine perdue des gobelins de Buubhealxea apparaîtra. C'est le premier pas sur le chemin qui vous mènera à la dernière demeure du chevalier de la mort Kedrick Gilbane." Vous avez suivi la carte avec diligence à travers le marais brumeux et infesté de reptiles jusqu'à un affleurement rocheux comme indiqué par la carte...

NOTE

A. "*Les zombies rampent hors du passage secret révélé par la lumière de la nouvelle lune !*" Tous les pièges marqués "A" sont si bien cachés que tout héros qui cherche des pièges ne trouve qu'un seul piège : celui qui est le plus proche de lui. Ces pièges sont des lianes agrippantes. (Voir page 5).

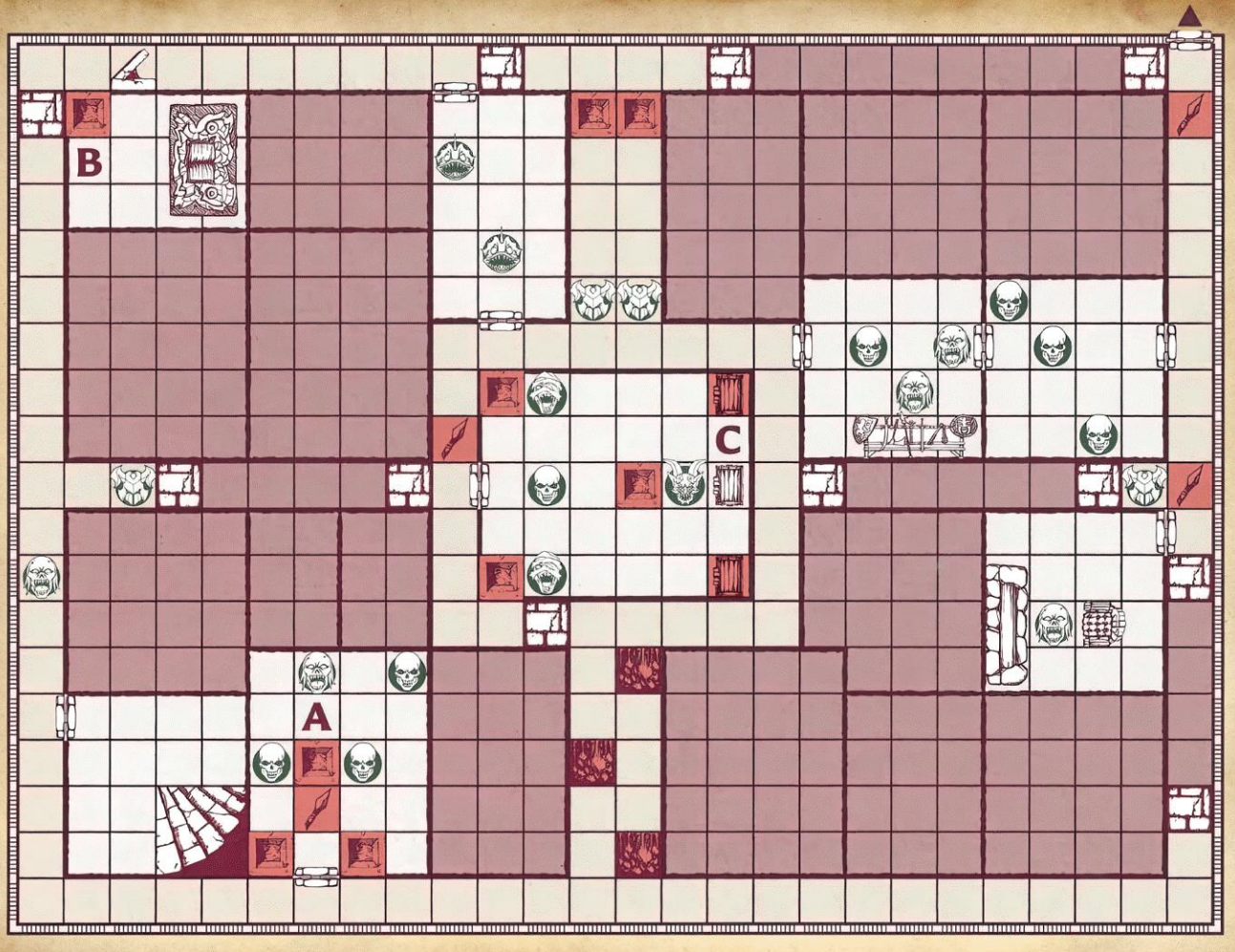
B. Cette porte secrète est déjà découverte. Au tour de Zargon, placez un zombie sur la case B, sauf si un Héros a déjà atteint cet emplacement.

C. Le sorcier de la Terreur représente une Guenaude des marais, et elle dispose des sorts suivants : *éclair, contrôle, sommeil, tornade, rouille* et *téléportation* (vers la case "X").

DÉPLACEMENT	ATTAQUE	DÉFENSE	VIE	ESPRIT
4	2	3	2	3

D. Le premier héros à chercher un trésor trouve une *potion de de défense* sur l'étagère.

Monstre errant dans cette quête: Abomination


B
C
A

QUÊTE 4

La Mine Perdue de Tyjit Shaleaxe

Ces anciennes grandes mines naines, qui portent le nom d'un héros mythique mort en luttant vaillamment pour la liberté contre les forces de la Terreur, sont désormais habitées par les sbires de la maléfique Reine gobelin Buubhealxea. Battez-vous contre ses troupes depuis l'escalier jusqu'à la porte en fer qui marque la sortie pour continuer votre quête.

NOTES

Les héros entrent par l'escalier en colimaçon.

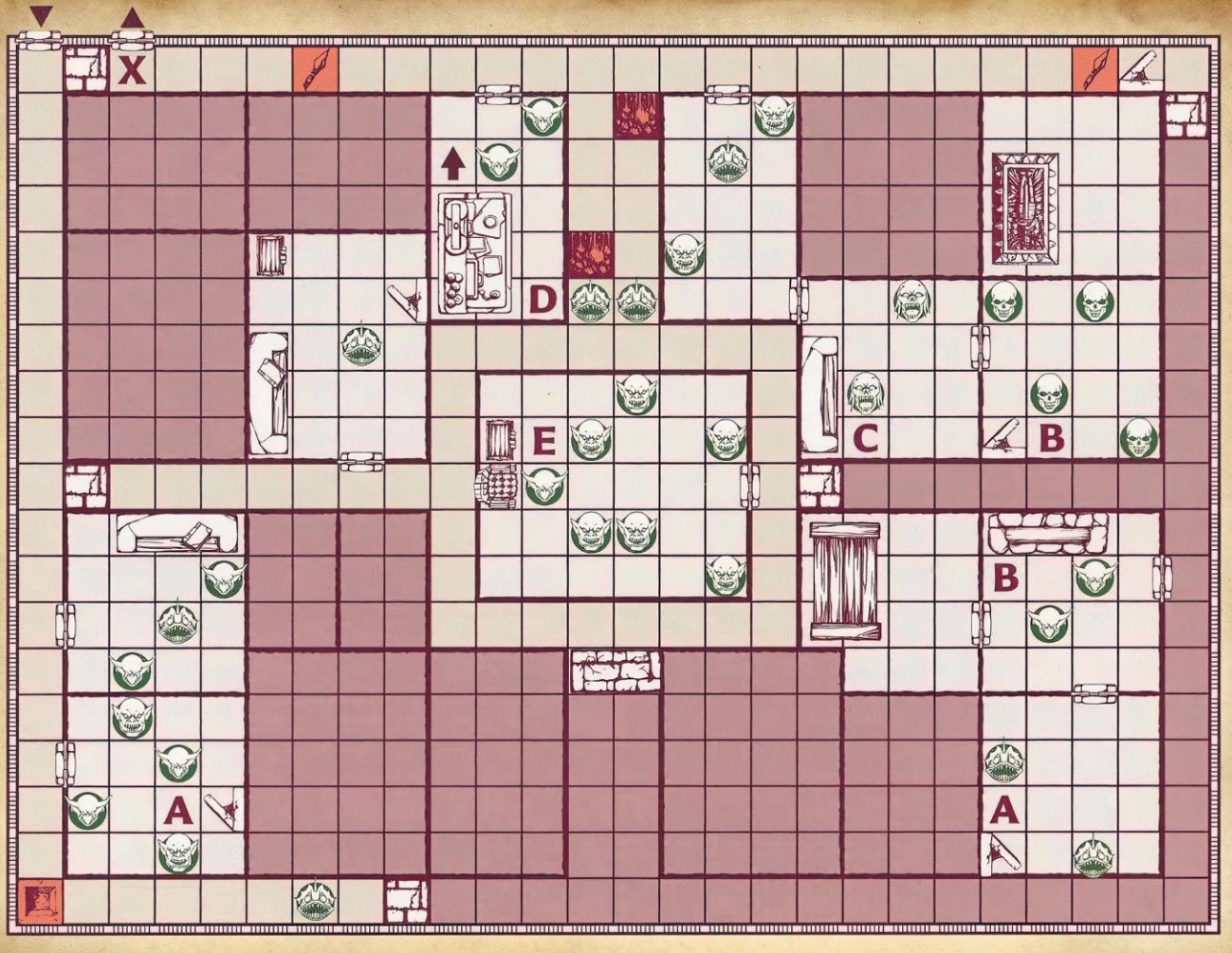
A. Si un héros cherche une porte secrète dans cette pièce, dites-lui qu'il sent un léger courant d'air venant du centre de la pièce. Bien sûr, ne révélez pas qu'il y a une oubliette ici. Il mène à l'autre oubliette marqué d'un "B" dans la pièce supérieure gauche.

B. Si un héros cherche un trésor dans cette pièce, il trouve deux parchemins. Déterminez au hasard les parchemins qu'il reçoit 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 Vie. Le deuxième héros cherchant un trésor découvre que le coffre du milieu contient 500 pièces d'or. Le troisième héros découvre que le coffre du bas contient les os d'un squelette géant et cornu d'un minotaure. Le squelette balance sa hache immédiatement sur le héros qui l'a découvert. Placez une figurine de squelette sur le plateau pour représenter ce monstre. S'il est vaincu, un héros peut prendre la hache de combat du monstre. La hache est décrite dans l'armurerie du système de jeu *HeroQuest*.

DÉPLACEMENT	ATTAQUE	DÉFENSE	VIE	ESPRIT
6	3	3	2	0

Monstre errant dans cette quête : Zombie


X
D
E
C
B
B
A
A

QUÊTE 5

La Cité Engloutie de Buubhealxea

Une explosion d'air vicié vous frappe au visage lorsque la lourde porte en fer s'ouvre, révélant un escalier grossièrement sculpté menant à un niveau inférieur sous les mines. En descendant les marches, le bruit de chutes d'eau devient plus fort. Vous découvrez les vestiges d'une ancienne cité humaine qui aurait été perdue lors d'un tremblement de terre il y a des siècles. Frayez vous un chemin à travers la cité engloutie, désormais occupée par les sbires de la Reine des gobelins, et descendez plus loin dans les entrailles de ce dédale de tunnels souterrains.

NOTE

A. Si un héros cherche une porte secrète dans cette pièce, informez-le qu'il y a un panneau caché 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 suinte de l'eau provenant du sous-sol et retient clairement un déluge. Elle est bel et bien fermée et ne peut pas être ouverte.

C. Si un joueur fouille la pièce à la recherche d'un trésor, dites-lui qu'il trouve une souris qui essaie de s'emparer d'un vieux morceau de fromage sur une haute étagère du placard. S'il décide de donner le fromage à la souris, donnez-lui une figurine de rat. Le héros peut alors utiliser la souris devant n'importe quelle porte du livre de quête pour que le maître du jeu place tout ce qui est visible dans cette pièce avant qu'ils n'y entrent. Lorsque la souris est utilisée une fois de cette manière, elle s'en va en courant.

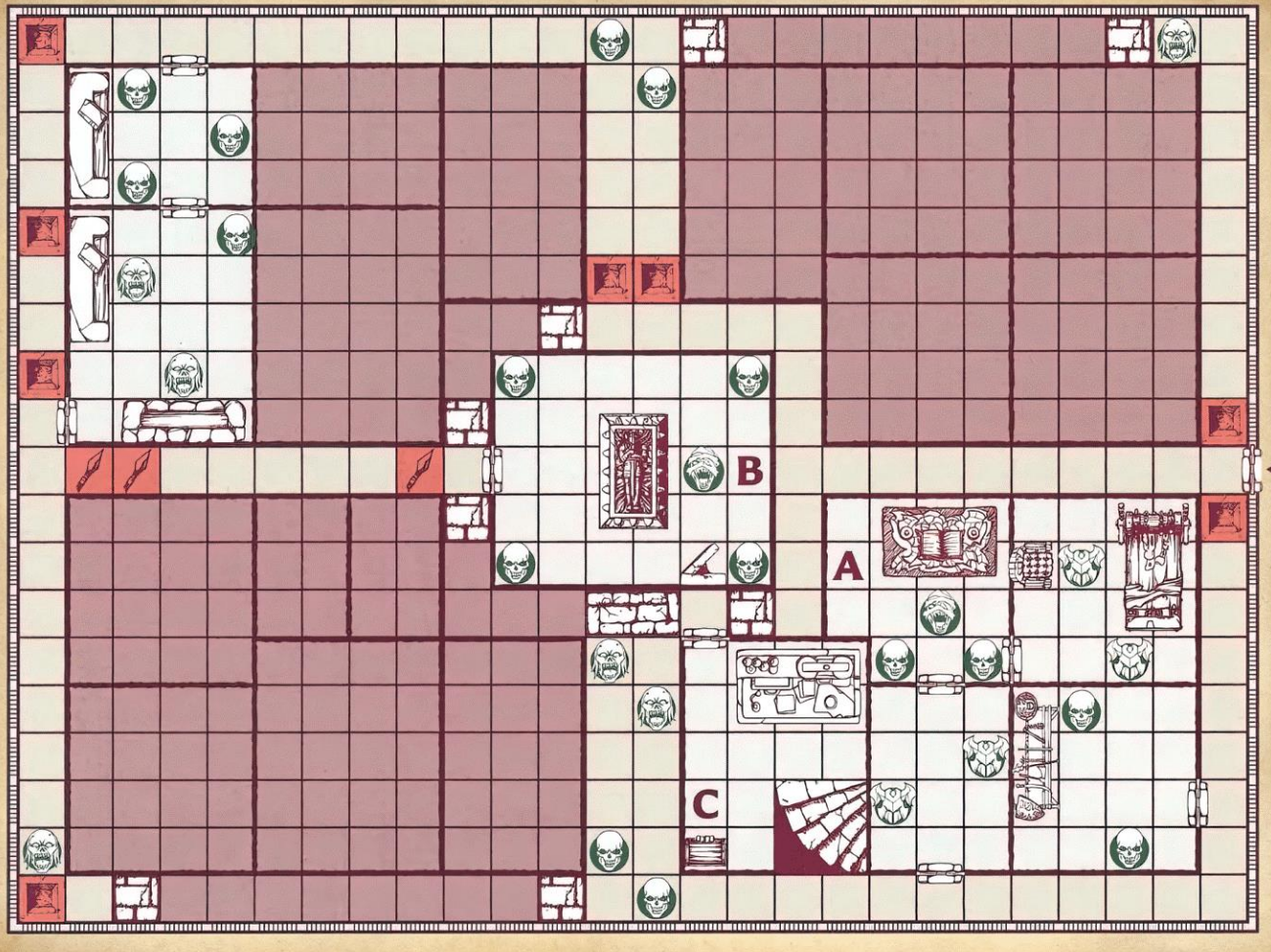
D. Si un joueur cherche un passage secret dans cette pièce, faites glisser le bureau vers le haut dans le sens de la flèche d'une case et révélez la porte secrète qui se trouve derrière.

E. La Reine des gobelins Buubhealxea possède les sorts suivants : *contrôle, horreur* et *téléportation* (vers la case "X"). Son coffre à trésor contient un os de fémur rongé, 400 pièces d'or et une clé en os (une main de squelette dont l'index tendu a été taillé en une clé).

DÉPLACEMENT	ATTAQUE	DÉFENSE	VIE	ESPRIT
8	3	3	3	2

X. La porte est verrouillée. Elle ne peut être ouverte que par la clé en os située dans le coffre au trésor de Buubhealxea.

Monstre errant dans cette quête: Abomination


A
B
C

QUÊTE 6

Le Tombeau de la Haine

Les poils sur vos bras se dressent comme si vous veniez d'être secoué par une légère décharge électrique, puis vous sentez... la puanteur fétide de la mort. Vous commencez instinctivement à prendre des inspirations superficielles alors que vous avancez dans ce niveau froid et nauséabond. Chacune de vos expirations est visible par la condensation dégagée. 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 vous attend, et cette chose sait que vous êtes ici. Trouvez votre chemin à travers ce niveau aussi vite que possible.

NOTE

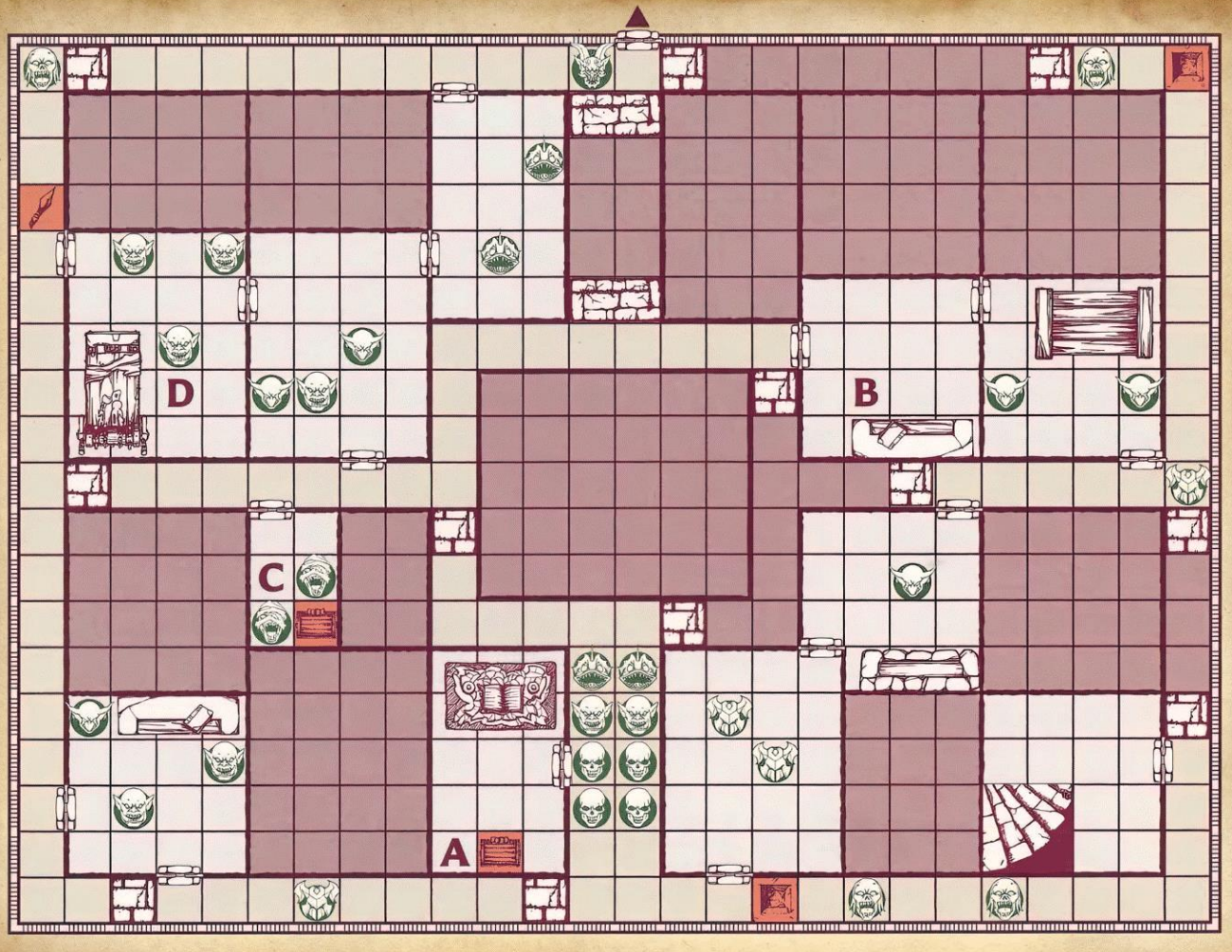
A. Le premier héros qui fouille l'autel trouve 2 parchemins : un parchemin de sort *tornade* et un autre *éclair*.

B. Cette momie est le Roi Archaloneus, un puissant seigneur momie qui dispose des sorts suivants : *sommeil, rouille* et *contrôle*.

DÉPLACEMENT	ATTAQUE	DÉFENSE	VIE	ESPRIT
6	4	4	4	3

C. Le premier héros à chercher un trésor dans cette pièce trouve 300 pièces d'or et une *potion de guérison* dans le coffre. Ces escaliers mènent au niveau suivant.

Monstre errant dans cette quête : Momie


D
B
C
A

QUÊTE 7

Les Galeries du Destin

On peut entendre des cris d'agonie résonner dans ces salles alors que vous vous aventurez de plus en plus profondément dans les catacombes du seigneur momie Archaloneus. Selon la carte du gnome, vous êtes dangereusement proche de la crypte contenant ce qui reste du chevalier de la mort Kedrick Gilbane. Sa crypte devrait se trouver après ces anciens grandes Galeries du Destin.

NOTE

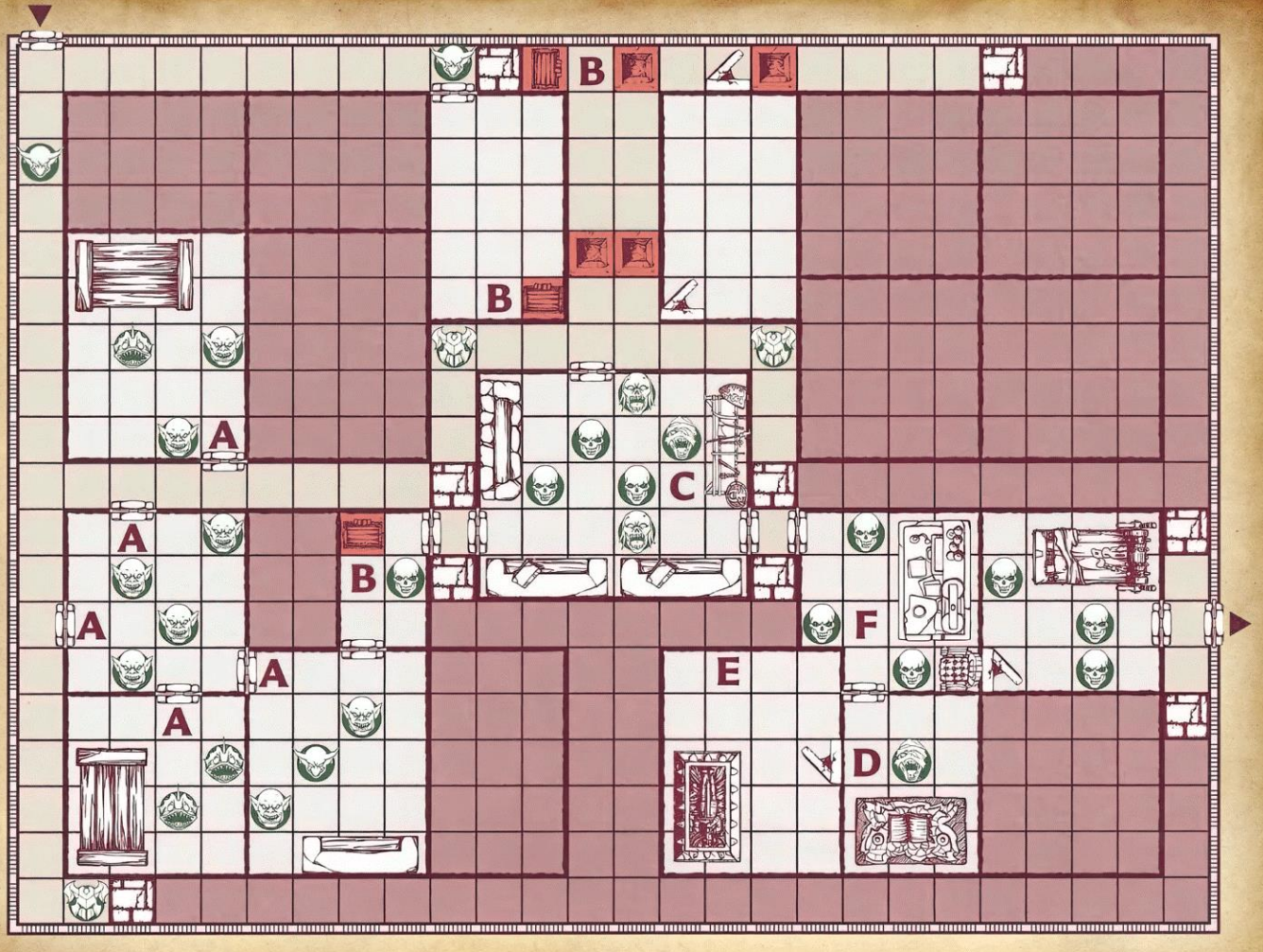
A. Ce coffre est piégé avec une aiguille empoisonnée. Si un héros cherche un trésor avant que le piège n'ait été désarmé, il perd 2 Points de Vie. Le coffre est par ailleurs vide.

B. Lorsqu'un héros fouille la pièce à la recherche d'un trésor, il sent quelque chose de froid et visqueux envelopper sa main. Le héros doit lancer ses dés de défense contre 3 Points de Dégâts causés par de la vase incandescente. 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 n'ait été désarmé, il perd 2 Points de Vie. Le coffre est par ailleurs vide.

D. Un héros qui fouille cette pièce trouve une brique détachée dans le mur derrière un cadavre enchaîné. Dans cette cachette se trouvent 75 pièces d'or et une *potion de restauration*. La potion restaure jusqu'à 4 Points de Vie et 1 Point d'Esprit perdus.

Monstre errant dans cette quête: Guerrier du Chaos


B
B
A
C
A
B
A
F
A
E
A
D

QUÊTE 8

La Forge du Roi de la Montagne

Les Galeries du Destin s'enfoncent dans un dédale de tunnels chauffés. Vous consultez la carte et lisez les runes elfiques traduites qui vous révèlent que vous passez par une sorte de forge sur votre chemin vers la crypte du chevalier de la mort. Tous les nains ont grandi avec 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. Serait-ce vraiment cela ? Et pourrait-il y avoir une arme oubliée depuis longtemps vestige de cette guerre révolue ?

NOTES

A. Dès qu'une porte marquée "A" est ouverte, un orc lance un cri de guerre et toutes les portes "A" s'ouvrent.

B. Ces coffres sont piégés par une fléchette. Si un héros cherche un trésor avant que le piège ne soit désarmé, il perd 1 Point de Vie à cause d'une fléchette qui jaillit du mur. Ces coffres sont tous vides.

C. La momie dans cette pièce était un nain dans son ancienne vie. Ses statistiques sont les suivantes :

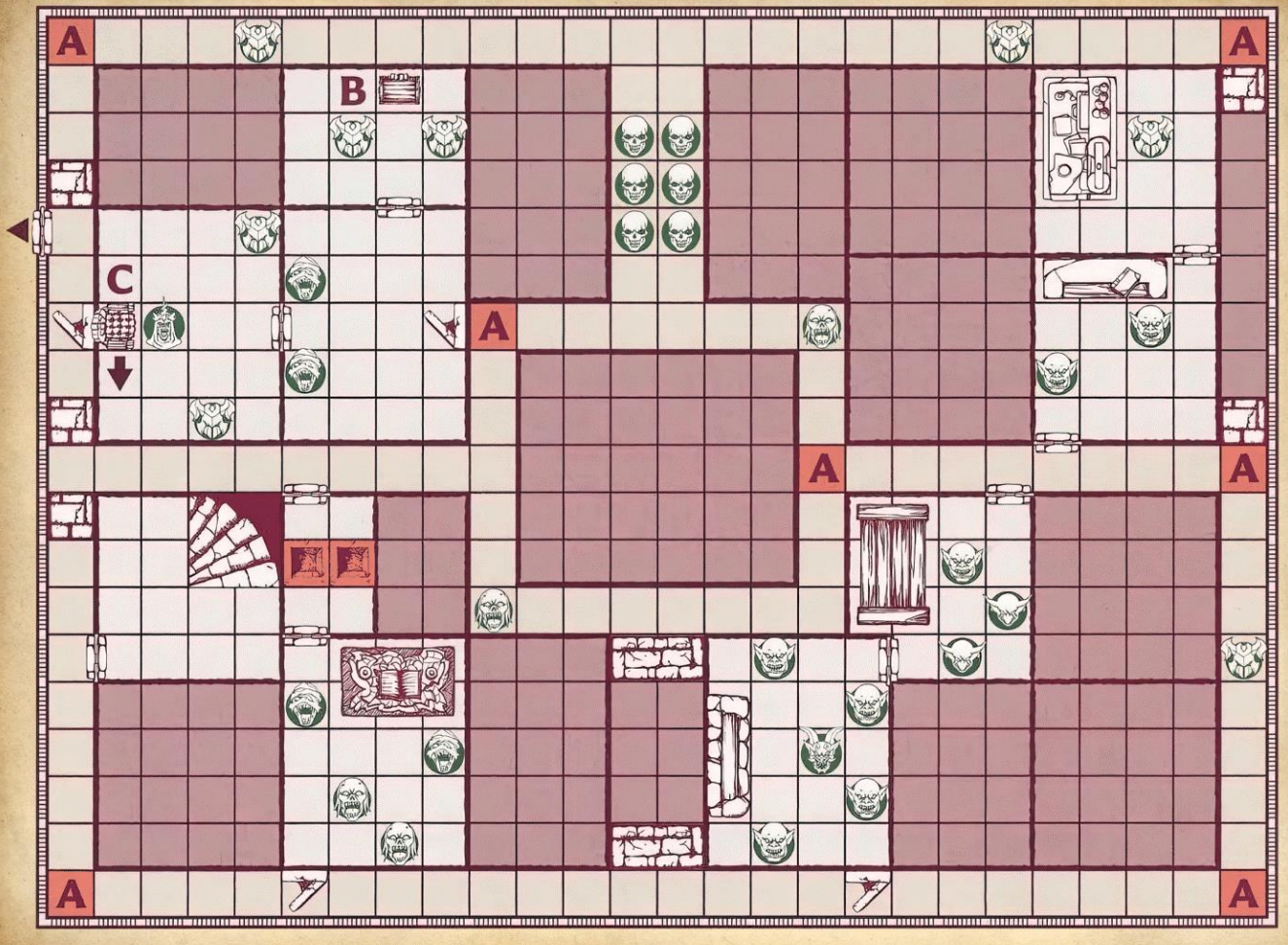
DÉPLACEMENT	ATTAQUE	DÉFENSE	VIE	ESPRIT
5	4	5	4	0

D. Le manuscrit sur le support est écrit en langage nain. Il documente la création d'une grande arme pour combattre les dragons. Il note également que l'arme a été enterrée dans cette forge avec la monture de combat du nain.

E. Si un héros fouille la pièce à la recherche d'un trésor, 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*. (Voir la carte d'artéfact).

F. Si un héros cherche une porte secrète dans la pièce, faites glisser le trône vers le bas pour révéler le passage secret.

Monstre errant dans cette quête : Momie


A
B
C
A
A
A
A
A

QUÊTE 9

Le Trône du Chevalier de la Mort

Vous sentez le mal émaner d'en bas dès que vous commencez votre descente. Les escaliers mènent au sanctuaire intérieur et à la dernière demeure d'un guerrier dont les ambitieux plans de conquête étaient trop grands pour le royaume des mortels. Il s'était porté volontaire quant à une expérience pour devenir immortel et, selon la légende, il a réussi. Il repose désormais ici, gagnant en puissance et rassemblant une armée de morts-vivants, en attendant le jour où Kedrick Gilbane pourra à nouveau régner sur son royaume et sur tous les autres.

NOTES

Les héros commencent sur l'escalier.

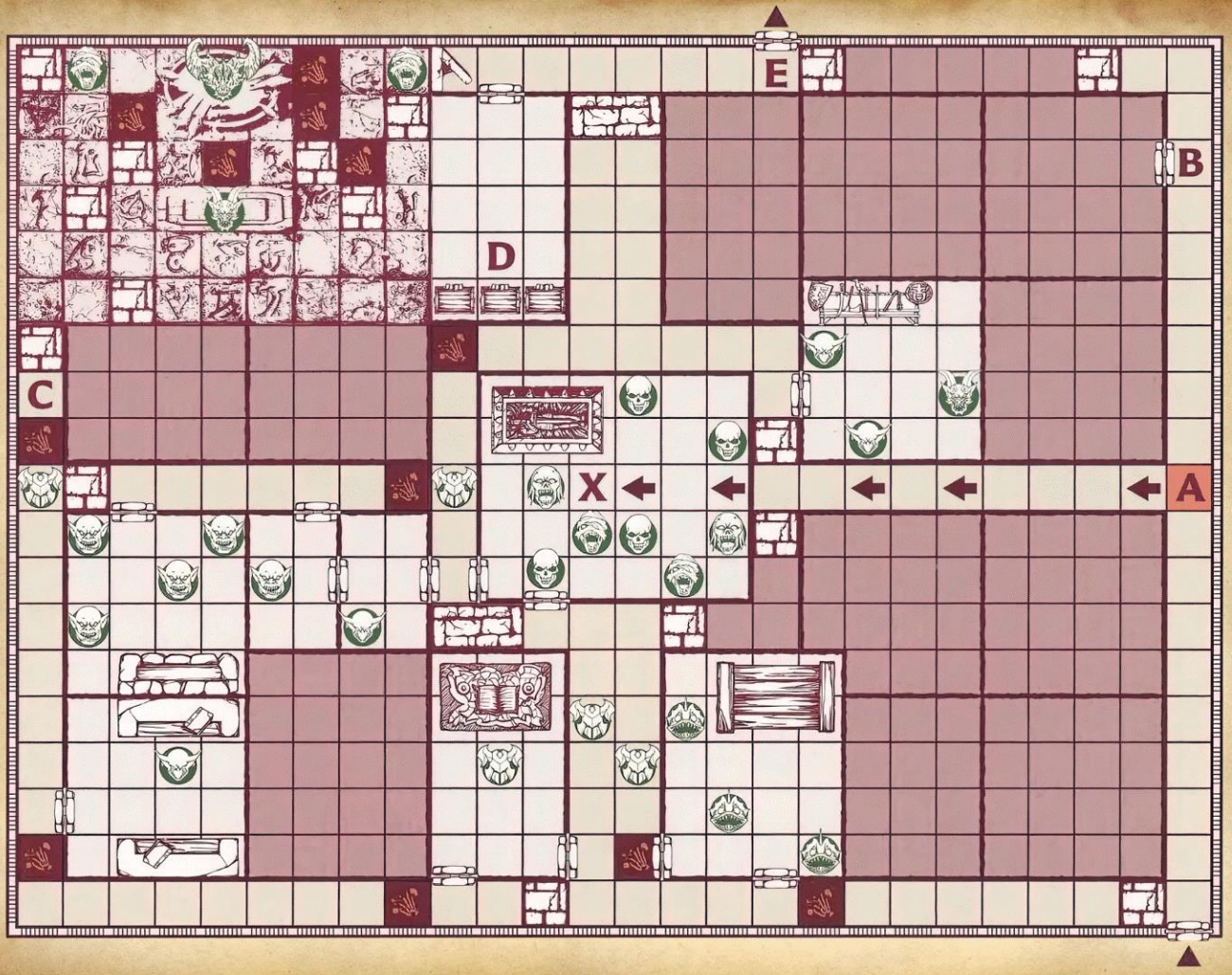
A. Dès qu'un héros voit un Crâne de la Terreur, placez-le sur le plateau. Immédiatement, et au tour de Zargon, le Crâne de la Terreur effectue une attaque à distance avec 2 dés de combat sur un héros qu'il peut voir avec ses rayons verts sortant de ses yeux. Le Crâne a 1 Point de Vie, 0 dé de défense, et disparaît dès qu'il subit des dégâts.

B. Le coffre contient 500 pièces d'or et une *potion de dextérité*.

C. Le sorcier du Chaos représente le chevalier de la mort Kedrick Gilbane. Il dispose des sorts suivants : *nuage de la Terreur, horreur, tempête de feu* et *contrôle*.
Si un héros cherche un trésor dans la salle après que le chevalier de la mort a été vaincu, il trouve la *Couronne des Ombres*. (Voir la carte d'artéfact.) Si un héros cherche une porte secrète dans la pièce, faites glisser le trône d'une case pour révéler le passage derrière lui.

DÉPLACEMENT	ATTAQUE	DÉFENSE	VIE	ESPRIT
7	5	5	4	4

Monstre errant dans cette quête: Guerrier du Chaos


E
B
D
C
X
A

QUÊTE 10

La Crypte des Ténèbres Perpétuelles

Derrière le trône du chevalier de la mort se trouve un passage secret qui révèle un système de tunnels au-delà de l'endroit où se terminait la carte du gnome. De la vapeur s'élève des sols et des passerelles en pierre lisse, dégageant une odeur forte, âcre et pénétrante dans l'air. Tout le mucus accumulé dans vos narines et votre gorge s'évapore en quelques inspirations. Vos yeux deviennent larmoyants et vos paumes de main commencent à transpirer alors que vous avancez dans ce sombre repaire. D'une manière ou d'une autre, votre quête sera bientôt terminée car quelque chose de puissant vous attend dans cette obscure crypte souterraine...

NOTE

Ce carré représente les Bassins d'Acide. (Voir la discussion sur les pièges supplémentaires à la page 5).

A. Cette case est un piège indétectable. Tout héros qui s'y déplace glisse jusqu'à la case marquée "X" et son déplacement est terminé (mais il peut encore effectuer une action). Si un héros glisse et que le chemin vers la case "X" n'est pas dégagé, arrêtez-vous sur la case disponible la plus proche et lancez 2 dés de combat pour voir si le héros ou le monstre sur lequel il atterrit subit des dégâts. Un héros qui fouille la crypte trouve deux *potions de soin* 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 passage secret et peut être échangé contre une tuile de porte secrète lorsqu'elle est trouvée, mais au départ, elle doit être placée dans le couloir pour cacher le repaire du dragon qui se trouve derrière.

La tanière du dragon Venim: Lorsque la porte secrète marquée "C" est ouverte, placez la tuile tanière 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 en moins pendant 2 tours, puis il peut attaquer normalement. Les monstres présents ne souffrent pas de cet effet. Venim dispose des sorts suivants : *nuage de la Terreur, horreur, contrôle, sommeil*, et *souffle d'acide* (*tempête de feu* mais avec des dégâts d'acide).

Fan-note : L'adaptation des yeux des héros à l'obscurité doit être progressive : une réduction intermédiaire de seulement 1 dé au lieu de 2 peut avoir plus de sens.

DÉPLACEMENT	ATTAQUE	DÉFENSE	VIE	ESPRIT
9	6	6	5	4

D. Les coffres contiennent le trésor du dragon, un total de 1200 pièces d'or.

E. Une fois que les héros ont franchi cette porte, lisez l'épilogue.

Monstre errant dans cette quête: Guerrier du Chaos

Epilogue

Félicitations ! Vous avez accompli votre quête la plus difficile à ce jour. Cela ne semblait pas toujours très joli à voir, mais heureusement, les points de style n'ont pas été attribués ici. Vous avez vaincu le chevalier de la mort Kedrick Gilbane, vaincu le dragon Venim et empêché les forces de Zargon de posséder les artefacts incroyablement puissants enfouis dans la crypte.

Au cours des nuits suivantes, chaque fois que vous fermez les yeux et vous vous endormez, vous êtes réveillés 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 réalisez que la couronne renferme un grand mal, qui doit être détruit, et qui a quelque chose à voir avec la tour sombre.

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

Référence des Artéfacts et des Équipements

Couronne des Ombres

Armure - Ce casque vous octroie 1 dé de défense supplémentaire et vous permet de voir normalement dans les ténèbres magiques et non magiques.

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 être utilisée par le magicien.

Anneau de retour

Cet anneau permet à celui qui le porte de téléporter tous les héros dans son champ vision au point de départ de la quête. Ne peut être utilisé qu'une seule fois.

Poignard de lancer magique

Inflige toujours 1 point de vie de dégâts au monstre sur lequel il est lancé. Le monstre ne peut pas se défendre, mais il doit être dans le champ de vision du héros. Le poignard est perdu une fois lancé.

Eau bénite

Vous pouvez utiliser l'eau bénite au lieu d'attaquer. Elle détruit n'importe quel mort-vivant (squelette, zombie, momie). Une fois utilisée, la carte doit être défaussée.

400 pièce d'or

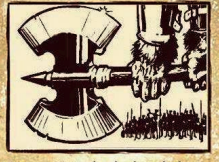
Parchemin de sort

Eclair - Ce sort peut être lancé à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale. L'éclair se déplace en ligne droite jusqu'à ce qu'il frappe un mur ou une porte fermée. Il inflige 2 points de vie de dégâts à tous les héros ou à tous les monstres se trouvant sur son passage.

Parchemin de sort

Tornade - Ce sort crée un petit tourbillon enveloppant le monstre de votre choix. Ce monstre passera son prochain tour. Le parchemin se désintègre une fois utilisé.

Hache de combat



Arme - Cette hache lourde à double tranchant vous procure une capacité d'attaque de 4 dés de combat. On ne peut pas utiliser un bouclier avec cette arme. Ne peut pas être utilisée par l'enchanteur.

450 pièces d'or

Arbalète

Arme - Cette arme à longue portée vous procure une capacité d'attaque de 3 dés de combat. Elle peut cibler tout monstre se trouvant dans votre champ de vision, sauf s'il se trouve sur une case adjacente. Nombre illimitée de flèches. Ne peut pas être utilisé par l'enchanteur

350 pièces d'or

Potion de rapidité

Cette potion peut être bue à tout moment. Elle vous permet de lancer deux fois plus de dés lors de votre prochain déplacement. Une fois utilisée, la carte doit être défaussée.

200 pièces d'or

NE PAS VENDRE

Cette œuvre est traduite par des fans pour un usage personnel et non commercial.

Dernière mise à jour le 23/04/2023

AVALON HILL