# HEROQUEST

## L'origine du Mal
## &
## la Crypte de L'horreur

# HEROQUEST

## La Crypte de L'horreur
## &
## l'origine du Mal

Oyez oyez HeroQuest Communauté Francophone !
L'heure des résultats du concours 2023 a sonné !
Les premiers ex aequo avec respectivement sont
Genseric Alexandre Delpâture et Richard Nain Connu !
Ils verrouillent donc la première et deuxième place du concours.
3 autres scénarios sont ex aequo pour la 3ème sont :
Mise à l'épreuve, L'oeuf de Meodia et Les ruines de Khalid Aldum.
Il me revient donc la tâche d'apporter mon vote pour départager un vainqueur et
après mûre réflexion, c'est Jean-Marc Gros qui monte sur la troisième place du podium !

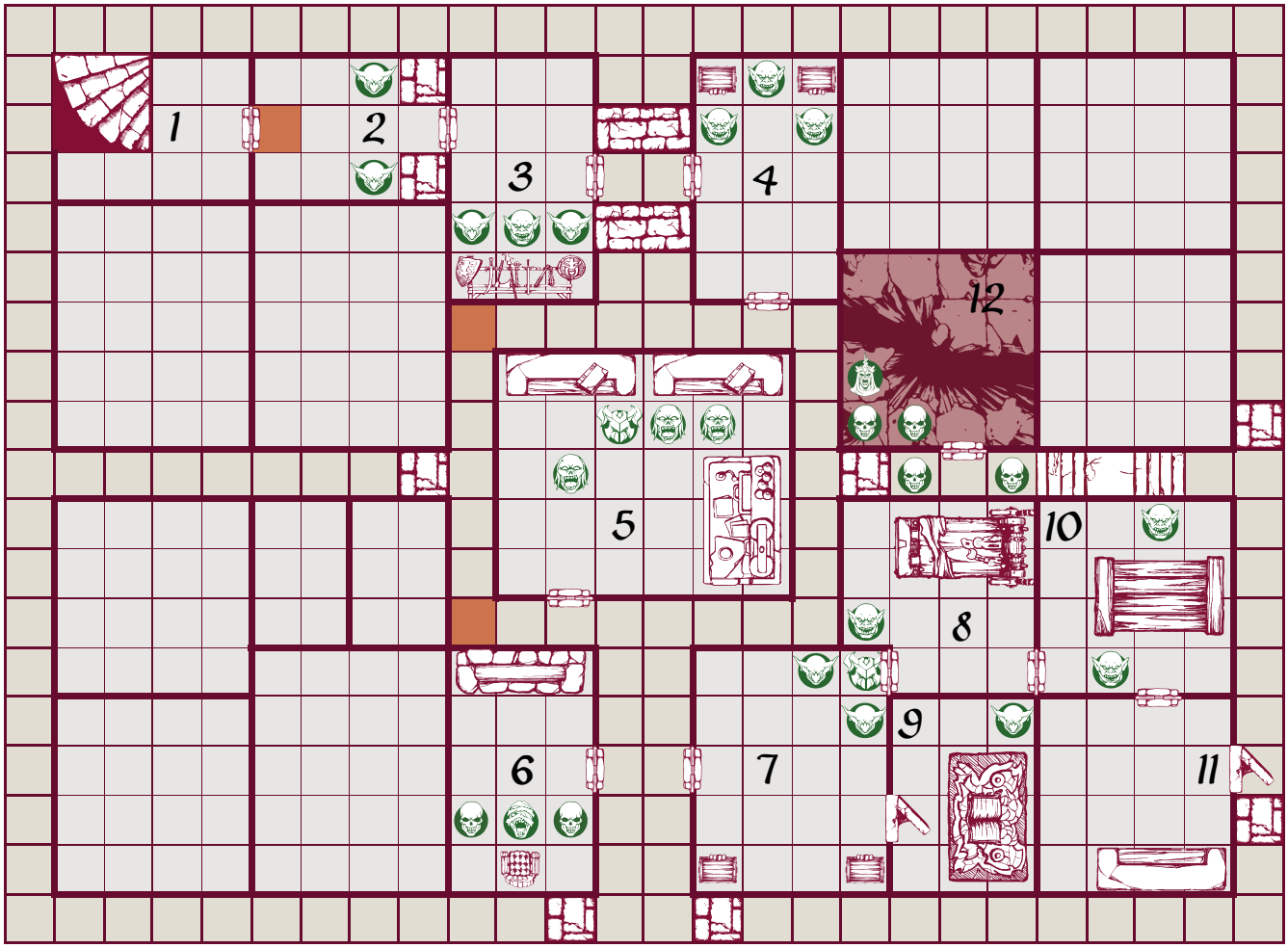
Un grand bravo aux gagnants et un grand merci à tous les participants.

Je tiens à remercier également de tout coeur nos deux enfants du concours,
Abbygaelle T. et Ewen L.B. qui se sont investis en nous gratifiant chacun d'un scénario inédit

Gabriel Julien.

Mise en page & illustration Julien L. - .2023

CC BY NC




# L'origine du mal

Cela fait des semaines que le blé pourrit dans les champs et que le bétail meurt dans d'atroces convulsions. Les autorités du village de Grebhausen ont conclu que l'eau de la rivière qui arrose la vallée a été empoisonnée. Mais par qui ? Le récit de voyageurs venus du Sud apprend aux villageois que d'étranges individus rôdent dans les ruines de l'antique abbaye située au-dessus de la source de la rivière. Il serait bon d'y envoyer les héros afin de démêler le vrai du faux...

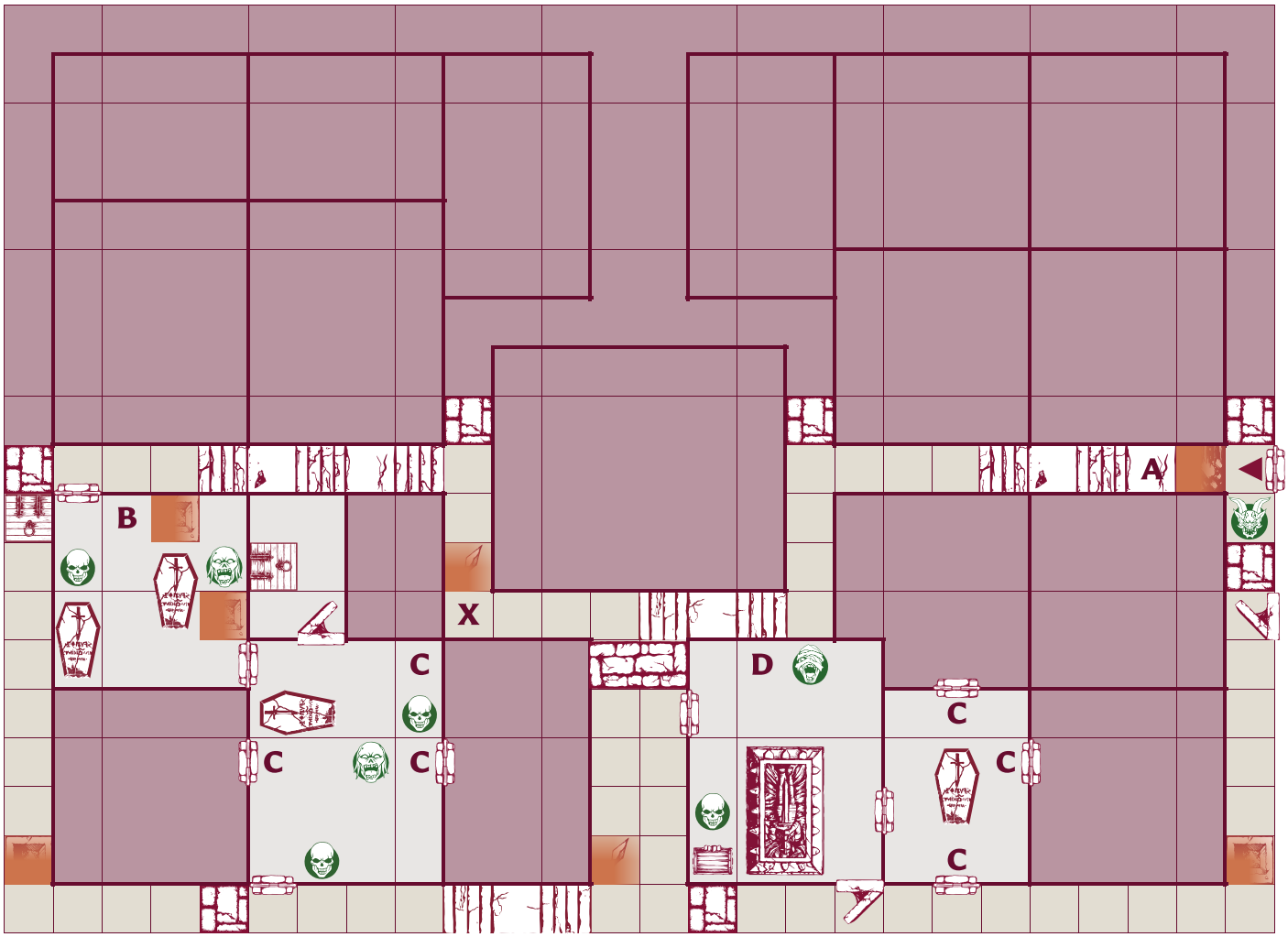
1. Placez les héros sur les escaliers marquant l'entrée des ruines.
2. Le piège s'active dès qu'un héros entre dans la pièce.
3. Le râtelier est rempli d'armes rouillées et sans intérêt, à l'exception d'une lance et d'un bouclier utilisables.
4. Le coffre de gauche contient une bourse contenant 100 pièces d'or. Celui de droite, une potion de guérison.
5. La bibliothèque de gauche contient des ouvrages de magie noire mais n'apprend rien aux héros. Celle de droite contient notamment un traité sur les poisons les plus mortels. Les effets sur les cultures et le bétail font penser au mal qui sévit dans la région. L'établi d'alchimiste propose divers ingrédients correspondant à la fabrication dudit poison.
6. Quiconque fouille l'âtre y trouvera les restes d'un document en grande partie calciné. On peut encore y lire le nom de Grebhausen.
7. Le coffre de gauche est piégé. Quiconque l'ouvre perd un point de Corps en raison d'une petite explosion. Le coffre de droite contient des ingrédients divers et variés.
8. Derrière le passage secret se trouve un autel sur lequel repose un épais grimoire. Une formule y est décrite. Elle permet de purifier les eaux empoisonnées à grande échelle, notamment à l'aide des ingrédients trouvés en 7.
9. Dans une cache sous le chevalet de torture, un héros peut trouver une potion de guérison.
10. Sur la table se trouve un bout de papier sur lequel on peut lire le mot : "Hyur".
11. L'armoire ne contient rien d'intéressant. Le passage secret est scellé par magie. Il ne peut être ouvert de façon conventionnelle. Il faut prononcer le mot magique "Hyur" pour qu'il se révèle et s'ouvre.
12. Le sorcier du chaos s'apprête à déverser le contenu d'une potion dans le gouffre au fond duquel on entend gronder la rivière. C'est du poison !

CONCLUSION

Les héros doivent à la fois tuer le sorcier du chaos, seul capable de préparer le poison, et trouver la recette de purification des eaux. Si le groupe comporte un Magicien, il peut la préparer lui-même avec les ingrédients trouvés en 7. Si pas, quelqu'un au village en sera capable. S'ils ne trouvent pas la formule, il faudra des semaines avant que les eaux arrosant Grebhausen soient de nouveau potables.

Le monstre errant de cette quête est: **Un gobelin**

CONSTRUITE SUR HQUESTBUILDER.COM | QUÊTE CRÉÉE PAR GENSERIC DELPÂTURE




# La Crypte de l'Horreur

Cela fait déjà plus de deux bonnes heures que vous pataugez dans la boue sur un sentier sinueux perdu dans les bois sous une pluie battante qui n'en finit plus. Vous êtes exténués et vos compagnons grelottent. Vous espérez ne plus être trop loin de l'entrée de la crypte indiquée par la carte que ce vieil homme aux cheveux grisonnants vous a vendu à prix d'or à l'auberge. Complètement détrempés, vous commencez à regretter d'avoir dépensé votre or contre un hypothétique trésor dont il vous a parlé après quelques choppes de vin chaud. Qu'est-ce que vous ne donneriez pas pour être près d'un feu crépitant à cet instant. Mais c'est alors que vous apercevez enfin une entrée de ce qui semble être un vieux cimetière abandonné. Après quelques pas parmi les tombes oubliées, devant vous se dresse une imposante crypte.

La lourde grille rouillée balance au gré du vent dans un crissement sinistre claquant de temps à autre tandis que les éclairs déchirent le ciel et que la pluie redouble de violence. Vous entrez prudemment dans le hall et scrutez les lieux à la lumière de votre torche. Un silence oppressant pèse sur ces lieux. Quel mystère règne ici ? Quel genre de trésor allez-vous bien pouvoir trouver ?

Vous sursautez soudain lorsque vous remarquez avec effroi une énorme statue sur votre gauche gardant l'entrée. Les yeux de cette gargouille hideuse semblent vous fixer ardemment. C'est même dérangeant. Torches et épées en mains, vous descendez alors avec prudence les escaliers humides et disparaissez dans l'obscurité…

ATTENTION Maître du Jeu : Le programme de réalisation de carte de quête ne permettant pas de tourner le plateau à 180 degrés, veillez à tourner celui-ci de façon à ce que la partie nord soit orientée face à vous.

Note A : Lorsque le dernier joueur passe la case marquée de la lettre X, lisez ceci « Un grognement abominable retentit dans le corridor ! Puis une voix glaciale prononce ces paroles : Enfin de la chair fraîche ! Cela faisait longtemps. Quel festin vous ferez. Délicieuses odeurs de sacs de viande. » Vous comprenez alors que le vieil homme vous a offert en sacrifice à un terrible démon. Prenant les jambes à votre cou, vous courrez dans l'espoir de trouver une sortie car la bête affamée est à votre poursuite. À partir de maintenant, la gargouille s'est réveillée. Dés qu'elle attaque un héros, il meurt sous ses coups. Si un héros parvient à la tuer, elle disparaît un tour et réapparaîtra au suivant dans la salle où elle a été vaincue. Aucune arme ni aucun sortilège ne peut l'arrêter. Pour leur plus grand malheur, les héros vont l'apprendre à leurs dépends.
Dites aux héros que pour une action, ils peuvent fermer les portes. Mais ne leur dites pas que la gargouille peut les enfoncer en les attaquant et en obtenant 2 crânes sur les dés de combat. Une porte enfoncée ne peut plus alors être refermée.
Si un héros tente de retourner à l'entrée de la crypte, placez le jeton d'éboulis de pierres sur la case indiquée et lisez ceci : « Vous gravissez les marches quatre à quatre le souffle coupé et soudain vous êtes pris de panique : l'entrée est désormais obstruée par une immense dalle de pierre. Vous réalisez alors avec horreur que vous êtes fait comme un rat ! ».

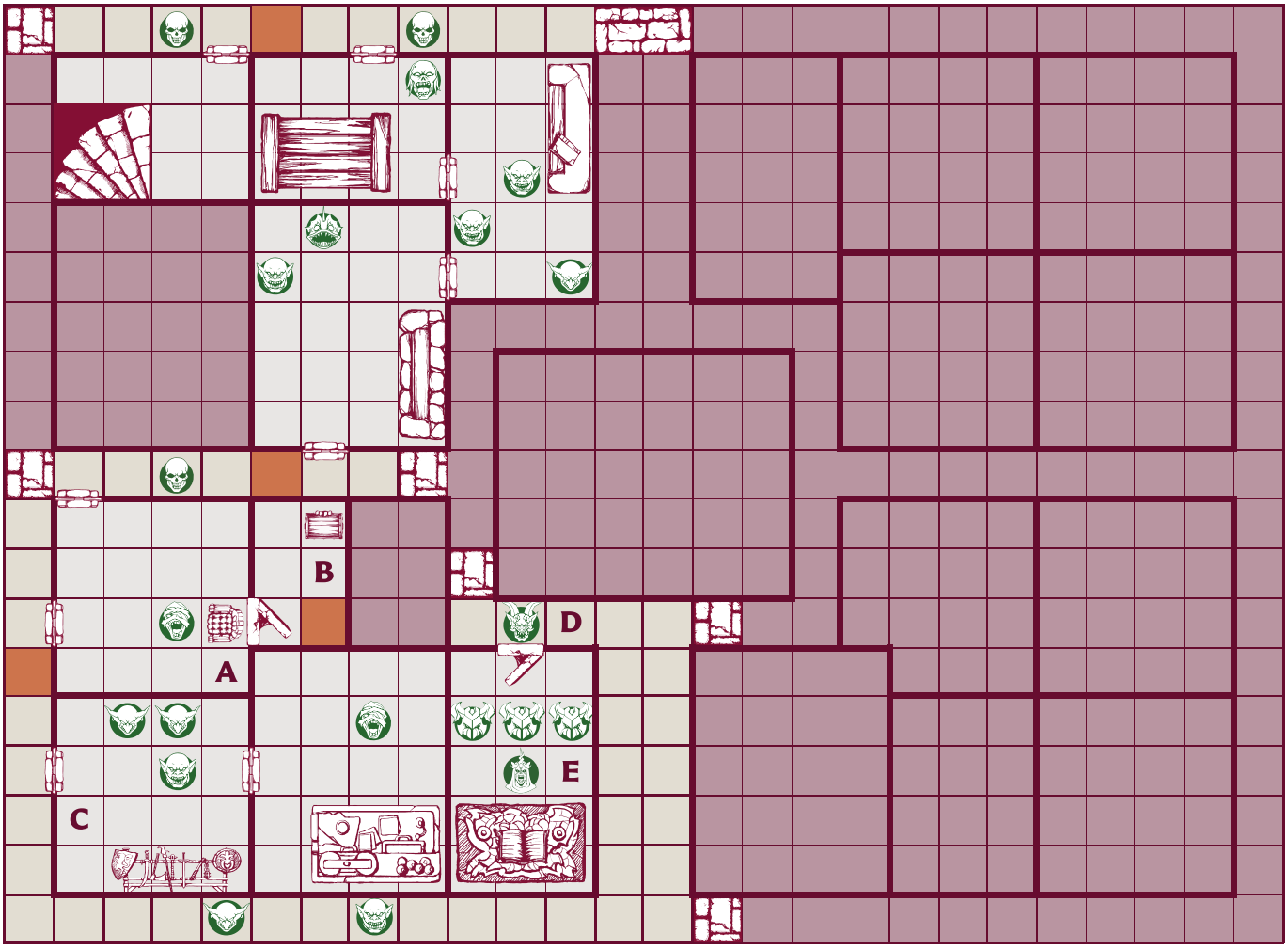
Note B : Vous ouvrez la porte et l'horreur se confirme bien : vous êtes dans un charnier et les restes des précédentes victimes sont animés par ce démon ! Ils sortent des tombes attirés par l'odeur de votre chair. Vous avez bel et bien été envoyés en sacrifice : courrez pauvres fous !

Note C : C'est une porte verrouillée. À chaque fois qu'un héros tente d'ouvrir ce type de porte, son tour s'arrête immédiatement. Vous pouvez lui lire ceci : « Vous saisissez la poignée et poussez de toutes vos forces la lourde porte en bois mais rien n'y fait ! Elle est condamnée. Il vous faut trouver une autre issue au plus vite ! ».

Note D : Le coffre à trésor est vide. Vous poussez alors de toutes vos forces l'imposant couvercle de granit de la tombe découvrant des cadavres putréfiés empilés les uns sur les autres. L'odeur est infecte et vous retourne l'estomac. Pire, des bras en jaillissent soudain vous saisissant alors que d'ignobles gueules informes se dévoilent sous ces amas sanguinolents et tentent de vous mordre. Vous vous débattez de toutes vos forces. Lancez un dé de combat. Sur un crâne obtenu vous ne parvenez pas à vous en défaire et êtes immobilisés jusqu'au prochain tour où vous pourrez à nouveau tenter de vous en dégager. Vous ne pouvez pas vous défendre en étant immobilisés.

Pour les héros parvenant à s'enfuir, lisez ceci : Alors que la porte secrète cède sous votre poids, vous découvrez enfin une issue menant à l'extérieur ! Ensanglantés et décontenancés, toujours tremblant d'effroi, vous agrippez la poignée de votre épée bien déterminés à en découdre avec le vieil homme qui vous a conduit dans ce traquenard terrifiant...

Le monstre errant de cette quête est: **La gargouille peut faire une action de mouvement ou d'attaque**



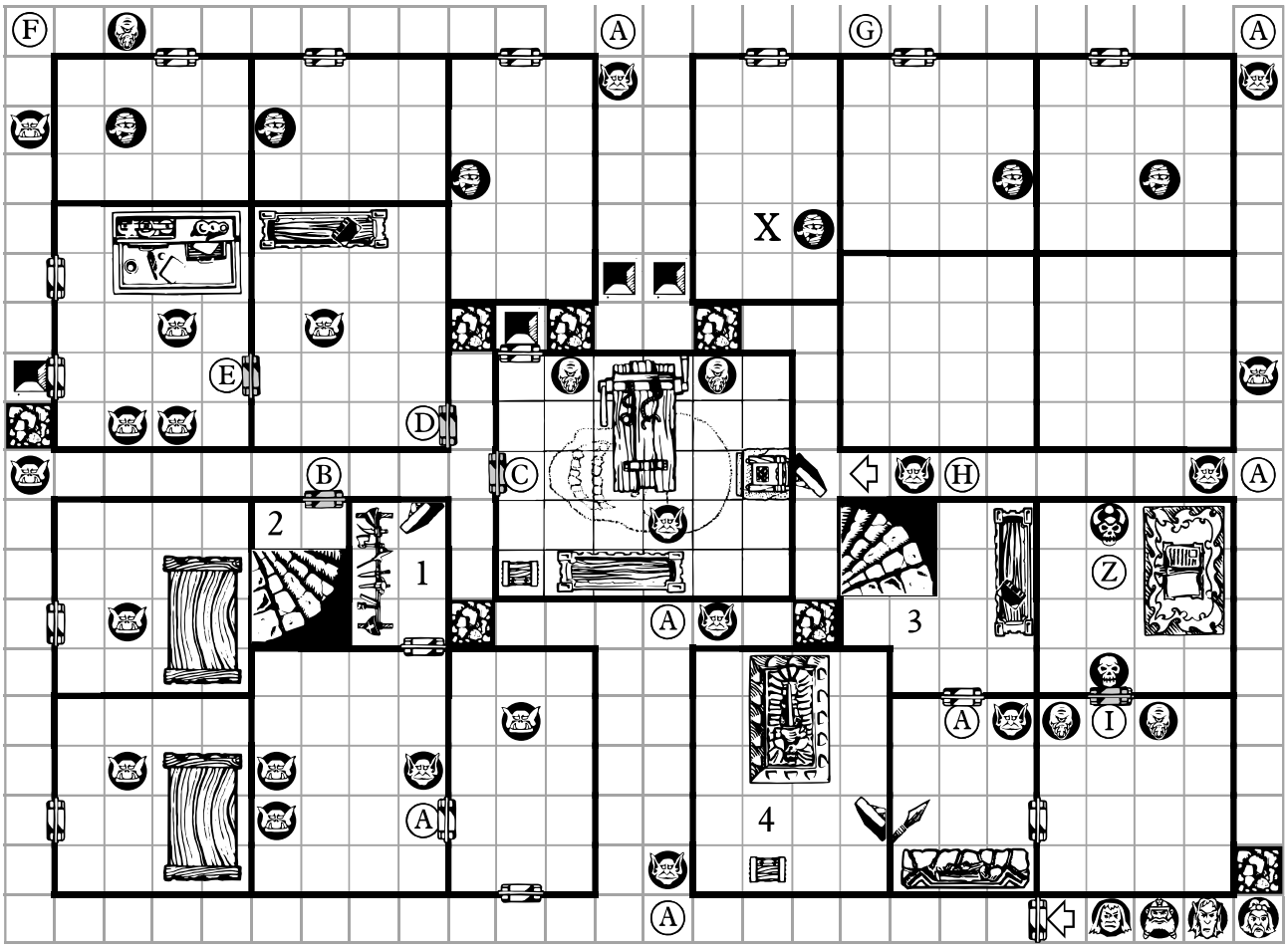

# La crypte du nécromancien

Le roi vous missionne de mettre un terme aux agissements de Blackmore le Nécromancien. Celui ci fait revenir les morts à la vie. 150 pièces d'or par aventurier vous seront accordés quand il sera mort.

Nécessite l'extension le retour du seigneur Sorcier pour avoir suffisamment de figurine mort vivante
Quand un monstre non mort-vivant meurt, mettre un jeton tête de mort à l'emplacement du corps.
A : en cherchant une porte secrète, vous constatez que le trône est attaché à un mécanisme au sol
En le poussant s'ouvre une porte secrète.
B : dans le coffre 86pieces d'or et une flasque de vin (+2pv)
C : 1 à 2 aventuriers = 1épée longue dans le rack
3 à 4 aventuriers = 1 épée longue + 1 bracelet en cuir dans le rack.
D : en mourant la gargouille s'écroule en enfonçant la porte secrète derrière elle, le contenu de la salle doit être affiché.
E : Voici le nécromancien, quand le contenu de la salle est affiché le nécromancien déclenche un sort de résurrection transformant les jetons tête de mort en mort vivant (squelette ou zombie à discrétion du MJ)
Blackmore : déplacement 6 cases, attaque 3, défense 4, PDV 5, esprit 6
sort de la terreur : sort boule de feu, invocation de mort vivant, éclair

Le monstre errant de cette quête est: **1 squelette**

CONSTRUITE SUR HQUESTBUILDER.COM | QUÊTE CRÉÉE PAR BENOIT THEVENETTE




# L'anneau de pouvoir du roi Azgar

Mes chers Héros, ce matin a l'aube, le sorcier Zoho en quête de l'anneau de pouvoir de Azgar, roi du royaume de Hisisgar alliés de notre royaume, a tendu une embuscade lors d'un déplacement du roi, accompagnés d'orcs et de gobelins infames il a réussi capturer le roi ainsi que sa garde rapprochée, six chevaliers pourtant bien aguerris... Azgar était porteur de l anneau, c'est une catastrophe, les pouvoirs de Zoho peuvent en démultiplier les capacités, et dans ce cas, la sécurité du notre royaume et de ses alentours sont en périls... Le royaume a besoin de vous, Zoho est retranché dans sa tour au nord de la montagne du feu, vous y accéderai par un long tunnel sous la montagne, celui ci vous mènera a lui par les sous sol de sa base où se trouves les geôles machiavéliques de ce sorcier.. Azgar et ses chevaliers y sont peut être encore enfermé et vivant.. si tel est le cas, il faut les libérer, mais prenez garde, Zoho est maintenant porteur d'un anneau de pouvoir, ses forces sont incommensurable.. éliminé le et ramené l'anneau en lieu sure.. si vous réussissez, en plus de la gloire d'avoir certainement sauver le royaume, je vous couvrirai d or et de pierres précieuses ( valeur 1200Po a partager ) + bonus (10Po par allié ramené vivant, 100Po pour Azgar )

Dans cette quête, les héros ne trouveront rien lors de la fouille des salles sauf cas indiqués ci dessous. / / règle spécial pour les fimirs, quand il attaque, si aucun crane n'est obtenu il peut attaquer une seconde fois avec sa queue : 1dcombat

(A): gardes en embuscades quand un héro passe devant eux, le tour est arrêté, le garde attaque, ensuite le héro peut finir son tour (déplacement/action)

(B): Porte fermée a clef barillet en or, infranchissable sans (G)

(C) :Porte fermée : Vous entrez dans la salle de torture, Azgar y est attaché en piteuse état, maltraité par un gobelin et deux fimirs épouvantables.
Fimir : att 3 def 3 pv 2
Quand ceux ci seront abattus :
Azgar sur le point de mourir et dans ces derniers mots vous dis :
Zoho ne détient pas l 'anneau, lors de l embuscade j 'ai donné l'anneau à mon meilleur et fidele chevalier albadur, avant d'être capturé celui ci l'a avalé, Zoho l'ignore, il es fou de rage, je suis le dernier a mourir dans cette pièce et je n 'ai rien dévoilé..., trouver la dépouille d'Albadur(X), récupérer l'anneau...
Azgar décède de ses blessures.
-la porte secrète ne peux pas être découverte de cette pièce
-le coffre contient : tirer une carte trésor
-le meuble contient : une potion/hero (+3pv) et une clef permettant d'ouvrir la porte (D)
-l oubliette est une fausse a cadavre indétectable, le hero passant cette porte tombe et doit lancer 1dcombat, il perd 1PV si celui ci fait un crane sinon sa chute est amorti par l amoncellement des corps en putréfaction, pour en sortir il doit a chaque fois son tour lancer 1dcombat et doit obtenir un bouclier noir/blanc, tant qu il obtient un crane l odeur nauséabonde de cette fausse lui crée des vomissement et lui inflige 1PV

(D): porte fermée a clef infranchissable sans (C) / bibliothèque contenant des livres que seul l'enchanteur ou l'elfe peuvent lire, ce sont des livres de magie noir, certain révèles des sortilèges permettant de transformer définitivement des hommes en monstres du chaos et qu'aucun sort ou potion ne pourrai ramener a eux..

(E): porte fermée : vous entrez dans un laboratoire, un shaman orc est présent devant son atelier (si vous possédez l'extension utilisez les sorts et caractéristiques du shaman orc sinon utilisez celle d'un orc standard) avec 2

PV
Après recherche dans l atelier vous y trouver, des bandes pour la momification, des fioles de poisons, et 7 fiols de potion qui ramène a la vie et offre 4PV, 1 seule a encore son contenu.(si un héro décide de l'utiliser pour Azgar, symbolisez le avec une figurine ou un jeton retourné (dpl : 8 att : 2 def : 2 pv: 4) jouable par le héro qui l'a ressuscité)

(F): Vous êtes dans le couloir de la prison, le fimir active un levier, les 6 cellules sont ouvertes avec les 6 gardes du roi transformés a l'intérieur, à chaque fois son tour MJ peut placer et utiliser une momie ou placez les uniquement quand un héro entre dans la cellule.
-fimir avec bouclier: att 3 def 4 pv 2 ( bouclier récupérable par tout les héros sauf l'enchanteur)+1def
-gardes du roi/momie : att 3 def 3 pv 1 ( les joueurs ne peuvent pas savoir qui est albadurX tant qu'il ne l'ont pas combattu et découvert l'anneau dans la dépouille )

(G) : Vous trouver accroché au murs un trousseau de 6 clef (inutile) et une grosse clef en Or scintillante. (permettant d'ouvrir (B))

(H) : Après que le gobelins (a) soit éliminé, (h) gobelin fuis par peur et ouvre le passage secret, décalez le trône d'un coté, le gobelins se positionnera de l'autre et attaquera en premier tel un (a).

-X-: Albadur momifié : att 3 def 3 pv 1 /
Albadur est porteur de l anneau dans son estomac,
pouvoir : il se défend avec les bouclier blanc
a chaque fois qu'il défend il gagne 1pv par bouclier noir obtenu
a chaque fois qu'il attaque il gagne 1Pv par bouclier noir obtenu
-une fois éliminé le héro porteur de l'anneau obtient les mêmes caractéristiques
-si le porteur est un elfe ou un enchanteur il pourra également choisir un de ses sort restant et l utiliser sans limite.
-Si Azgar est vivant, il voudra récupérer l'anneau si il lui est refusé, Azgar devient un ennemi et engagera un combat avec le hero porteur.
-L'anneau peut être donné a un hero adjacent (comptant pour une action).
-Si un ennemi tue le porteur de l'anneau il en devient l acquéreur.

(I): porte fermée après avoir éliminé les gardes la porte s'ouvrira immédiatement, les héros passent leur tour et Zoho commence (z) /
-Gardes de Zoho : Fimir att 4 def 3 pv 2 ( 2 haches d'armes récupérables sur les gardes, utilisables par le barbare ou le nain, att: 4d )

(Z): Sorcier Zoho : dpl: 6 att 1 def 5 pv 2 / a chaque fois son tour le sorcier peut se déplacer puis lancer 2dcombat, placer un Squelette devant lui ou dans une des pièces de la tour pour chaque crane obtenu. ils attaquent immédiatement. OU utilisez un sort du feu de son choix.
Squelette orné de flamme att 2 def 3 pv 1
les sortilèges de feu n'ont aucun impact sur Zoho ni sur ses squelettes.
-Quand le sorcier est éliminé, il explose dans un nuage de fumée foudroyant, ce qui en dégage est une grosse bête immonde orné de flamme (symbolisé par la gargouille) celle ci s'échappe dans une seconde explosion en détruisant le plafond de la tour, puis disparait dans les cieux. les héros dans la même pièce que le sorcier doivent lancer 1dcombat, ces explosions leurs infligent 1pv par crane obtenu, puis :
-Au retour des héros, et au passage de tous de la porte (B), le donjon tremble une troisième fois, retourné l 'escalier 3 ( celui ci symbolisant maintenant une énorme brèche dans toute cette partie du donjon), puis placer la gargouille sur l'éboulis. l'escalier 2 n'est plus empruntable, le donjon menace de s'écrouler, il reste 8 tours de jeu avant que le donjon n'emporte les survivants./ Si il reste des créatures vivantes, placez les à leur place sur le plateau, au tour du MJ ceux ci pourchasseront les héros..
-Gargouille : dpl : 1d6 att 5 def 5 pv 5 / peut utiliser une fois un sortilège du feu.

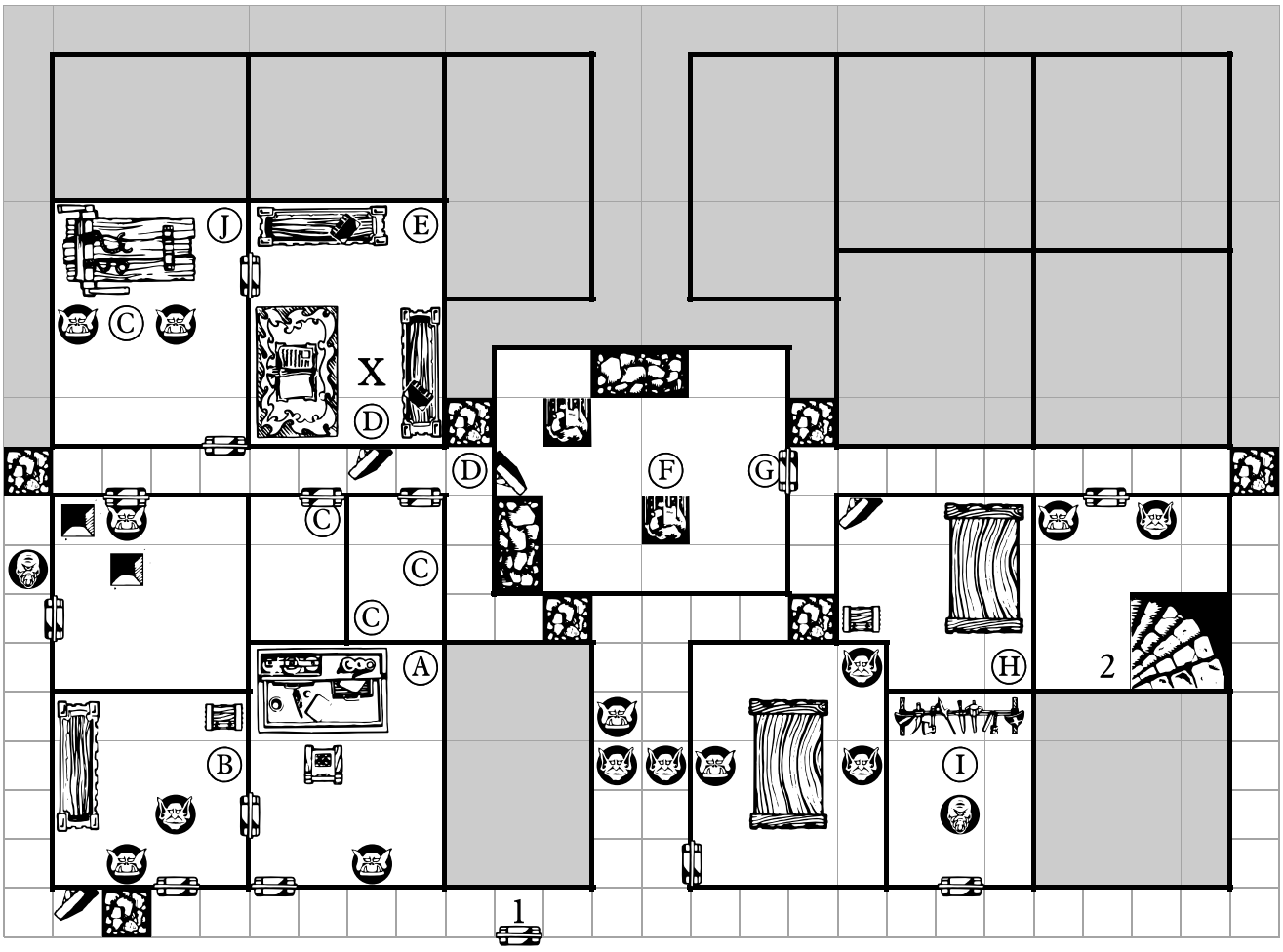
1: râtelier contenant uniquement des poignards/armures gobelins en mauvaises état non utilisable, mais aussi un casque +1d def, pouvant être utiliser par tout les héros sauf l enchanteur.

2: Un long, très long escalier permettant de monter dans la tour de Zoho (escalier 3) si vous ne disposez que d 'un escalier utiliser deux éboulis double retourné sur 2 (symbolisant un long couloir sombre)

3: Après recherche, dans un tiroir de la bibliothèque vous trouvez : tirer une carte trésor

4: Le coffre contient 20Piece d'or, après recherche dans cette salle vous trouvez : 1 carte équipement tirée au hasard + 1 carte trésor/héro tirée au hasard

Le monstre errant de cette quête est: **monstre errant : gobelin**




# Le laboratoire de l'horreur

Les habitants du village de Douranto ont fait appel à vous. Depuis des mois, des cris d'horreur s'échappent de la sombre demeure du professeur Virgane. La semaine passée, un enfant a été attaqué par une chose innommable...Cela doit cesser. Mais attention il semble que Virgane a engagé des "peaux vertes" pour garder sa demeure.
Si vous parvenez à résoudre ce mystère et à capturer le professeur, le conseil du village paiera 100 pièces par aventurier survivant.

1/ Porte de départ. 2/ Escalier secondaire pouvant permettre de sortir.

A) Si un joueur cherche un trésor, il trouve des herbes médicinales. Il lance 1 dé blanc par point d'esprit. Pour chaque bouclier blanc, les herbes pourront restaurer 2 points de vie.

B) Le coffre est piégé, le joueur qui ouvre le coffre subira un 1 point de dégâts, si le piège n'est pas désamorcé. Le coffre contient une fiole d'eau bénite (le joueur reçoit la carte "Trésor" en question).

C) Mort-vivant amélioré (M-VA), (Dépl:6 ATT:2 Def:3 Corps:1 Esprit:0). Les expériences du professeur ont donné naissance à des mort-vivants plus forts. Utilisez les figurines zombie ou squelette. Lorsque le M-VA est éliminé, inclinez-la sur le sol. Au début de votre tour et pour chacun des M-VA au sol, lancez 1 dé blanc. Sur 1 crâne, le M-VA revient à la vie.

D) Ces passages secrets ne peuvent être ouverts que par le Professeur.

E) Si un joueur cherche un trésor, il trouve les notes cryptées du professeur. Chacun joueur peut essayer de les déchiffrer qu'une seule fois. Il lance 1 dé blanc par point d'esprit. S'il obtient 2 boucliers blancs, lisez ceci : " Les notes vous apprennent que seul la décapitation peut tuer définitivement les mort-vivants de cette infernale demeure." Maintenant les M-VA et SM-VA ne peuvent plus se relever.

F) Super Mort-vivant Amélioré (SM-VA), (Dépl:8 ATT:3 Def:3 Corps:1 Esprit:0). Utilisez une figurine momie. Lorsque le M-VA est éliminé, inclinez-la sur le sol. Au début de votre tour, lancez 1 dé blanc pour le SM-VA à terre. Sur 1 crâne, le M-VA revient à la vie.

X) Professeur Virgane (Dépl:8 ATT:1 Def:1 Corps:1 Esprit:3). Une fois vu par un joueur, le professeur fuit (ouvrez les passages secrets D) et disparaît. Il se cache en H.

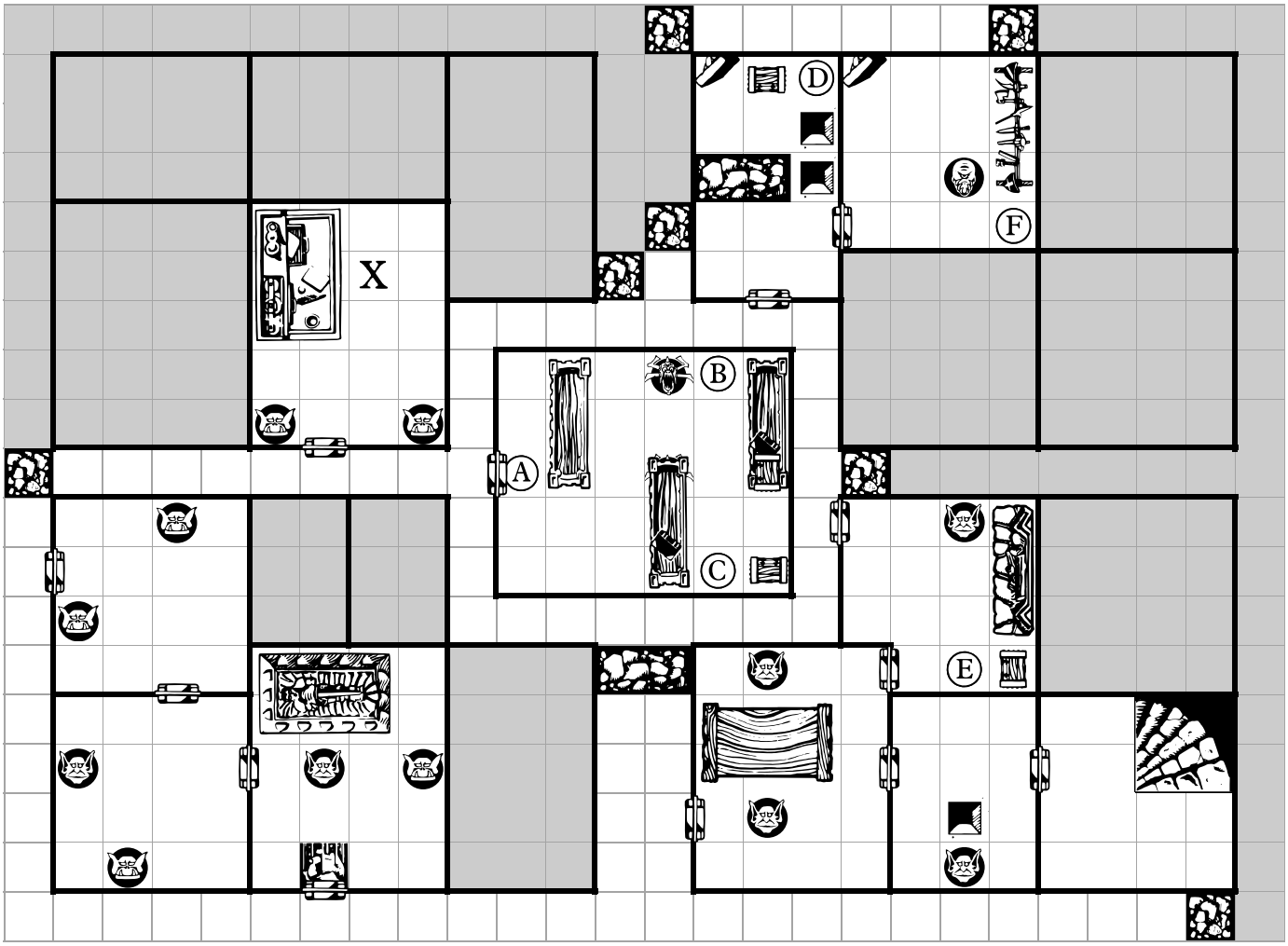
G) La porte est fermée. Une recherche de passage secret permet de trouver un levier permettant l'ouverture de la porte.

I) Si un joueur cherche un trésor, il pioche deux cartes "Équipement" et en conserve une.

J) Lorsque qu'un joueur ouvre la porte, lisez ceci : " Deux orcs tentent de maîtriser un mort-vivant, ils ne semblent pas vous avoir vu". Tant qu'aucun joueur ne rentre dans la pièce, ces trois monstres ne les attaqueront pas.

Si un héros meurt sous les coups d'un mort-vivant, il deviendra un M-VA avec les caractéristiques du héros mais Corps:1. Il conserve son équipement. Le joueur jouant ce héros devra lancer un nombre de dés équivalent à son Esprit. S'il obtient plus de crâne que de bouclier il devra attaquer le héro le plus proche de lui. Sinon il joue normalement. Il perd un point d'esprit à la fin de son tour. Si son Esprit est égal à zéro, il perd le contrôle et devra attaquer les autres héros.

Si les joueurs prennent la porte d'entrée ou l'escalier sans avoir tué le professeur, la mission est tout de même terminée. Ils ne recevront que 50 pièces par joueur suivant.




# Le magicien des Enfers et les trois trésors

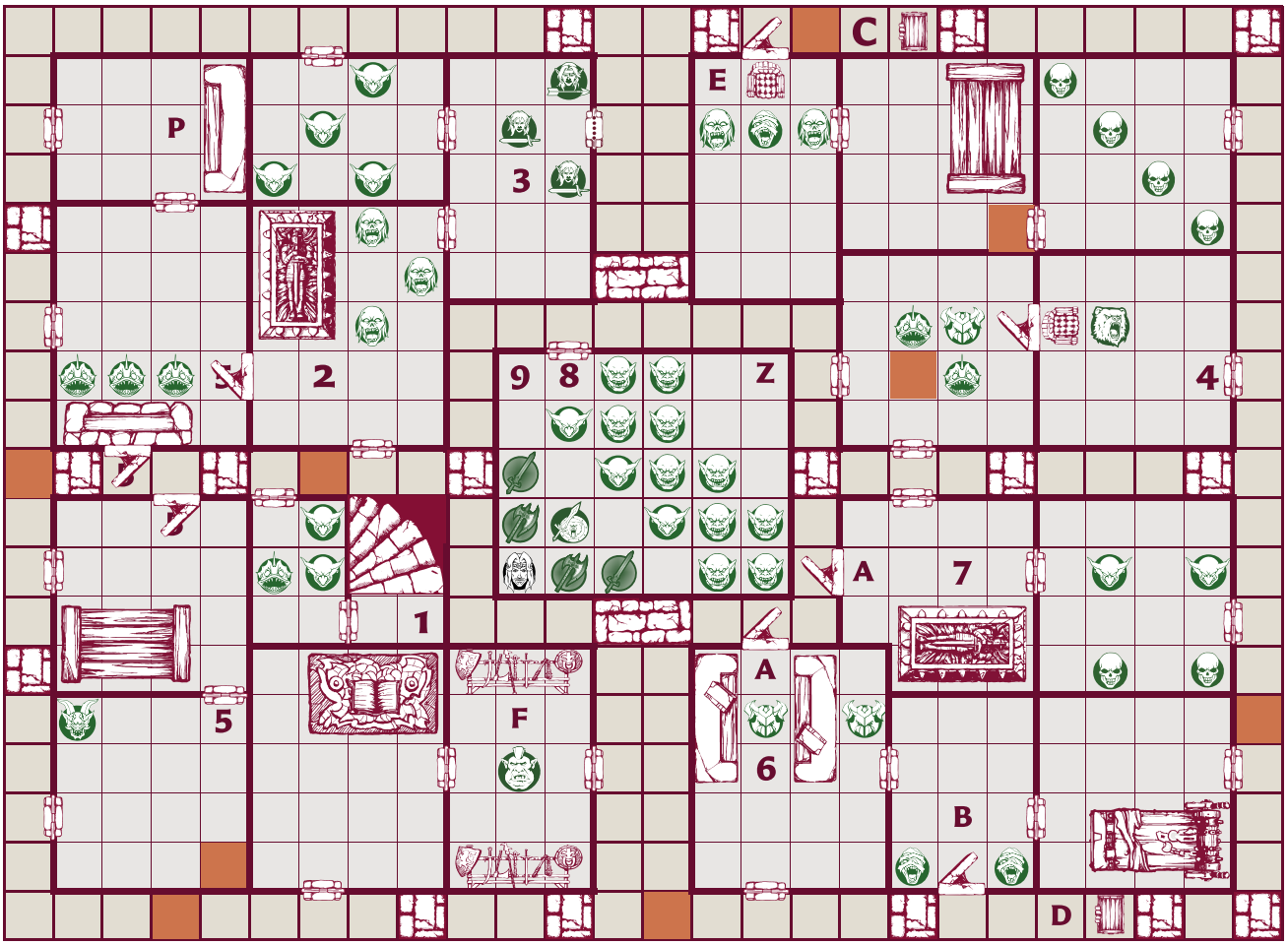
Yor'k un Magicien Orc est revenu est Enfers pour dominer le monde. Il a rassemblé ses hommes et de l'argent en grande quantité. Volez ses trésors.

Si vous parvenez à le tuer le Roi vous payera 100 pièces d'or par aventurier.

A) La salle est faiblement éclairée, le mobilier cache la vue des personnages.
B) La gargouille s'anime et attaque tout joueur à coté d'elle. Elle ne se déplace pas.
C) Le trésor contient 200 pièces d'or.
D) Le trésor contient 150 pièces d'or.
E) Le trésor contient un gobelin. Il bondit et attaque le joueur qui perd un point de corps. Placez le gobelin à la place du trésor.
F) Chaque joueur (sauf pour l'enchanteur) se trouvant dans cette salle reçoit un couteau de lancer. Il est utilisable une fois et fait 2 dès d'attaque à distance.
X) Yor'k magicien Orc des Enfers. Utilisez une figurine Orc ou chaman orc.
Il possède deux sorts spéciaux. "Kiomo" qui donne plus 1 dé d'attaque aux orcs (lui compris) et "Omoïk" qui donne plus 1 dé de défense aux orcs (lui compris). Ces sorts durent jusqu'à la mort du magicien Orc
Dépl:6 Att:2 Def:2 Corps:2 Esprit: 3

Wandering Monster in this Quest is: **Orc**

BUILT ON HQUESTBUILDER.COM | QUEST CREATED BY EWEN L.B (9 ANS)




# Les Ruines de Khalid Aldum

"Le royaume vis de sombres instants. Mal grès les défaites du vil Zargon, les contrées ne sont toujours pas en suretés. Un mal ancien c'est réveillé dans les ruines de Khalid Album, l'antique forteresse des nains. On a jamais su ce qui a causé le déclin de ce peuple. Des rapports indiquent une prolifération de peaux vertes et de morts vivants dans le secteur. Le Seigneur local a fait dépêcher le Connétable Larson pour endiguer cette menace. Plusieurs expéditions ont été envoyé, mais nous n'avons eut aucuns signes de réussîtes ni de défaites à leurs égarts. Larson c'est lui-même déplacé mais ça fait maintenant plusieurs jours que nous sommes sans nouvelles. Nous faisons une nouvelle fois appel à vous braves champions. Retrouver Larson et stopper ce mal qui s'éveille."

cette quête est composé d'évènements scriptés. Lisez aux héros les passages entre parenthèses (...). certains évènements demanderons des choix avec des conséquences et une mise en place spécifiques. appliquez donc les changements indiqués.

Evénement 1 : (Après avoir emprunté une galerie souterraine, vous voilà au coeur de la montagne Khalid Album. En haut de l'escalier, vous observez quelques étages plus bas, un hall avec des humains combattant des orcs et des gobelins. A la description qu'on vous a donné au préalable, vous reconnaissez le connétable Larson paris eux. Ce dernier vous apercevant vous cris : "Loués soient les Dieux ! Par pitié, trouvez le moyen de nous prêter mains forte. Je ne sais pas encore combien de temps nous allons tenir")

mettez en place les figurines présentent dans la pièce centrale (pour Larson, il est recommandé d'utilisez le chevalier). les humains et Larson sont controlés par les héros après le tour du Maître du jeu. Si Larson meurt, ("On ne peut échapper à la fin des Temps !) retirez toutes les figurines dans la pièce centrale et l'évènement 9 est actif. Si Larson est vivant quand le premier héros franchis la première case de la pièce centrale, l'évènement 8 se déclenche.

Larson : dep 4; def 4; att 3 ; PdC 6

Si à tout moment il n'y a plus d'ennemis dans la pièce centrale, faites apparaitre 2 abominations et 8 Orcs par le point Z lors de la prochaine d'activations des monstres.

Evénement 2 : s'enclenche lors d'une fouille de la pièce. A la place de tirer une carte trésor, lisez ce texte aux héros : (Vous contemplez la tombe d'un Seigneur Nain... visiblement vide. Des inscriptions runique sont à peine visible : " Ci gît Mekar Kagain II, grand roi sous la montagne Khalid Album. Sous son règne notre cité fut prospère et sa gloire inégalée. Mais à la fin de sa primauté fut tragique, emporté par une terrible malédiction qui frappa également tout le peuple nain, ..." La suite est malheureusement in déchiffrable. Mais vous avez l'intime conviction que ce mal ancestral est sur le point de se déchaîner.)

Evénement 3 : les elfes ne sont pas des ennemis et ne se déplacent pas. la porte entre eux est verrouillée. Il faut une clé pour l'ouvrir. (Vous entrez dans une pièce où se trouve un groupe de 3 elfes qui semblent exténués. Le guerrier vous salue amicalement et s'adresse à vous " Bien le bonjour Aventuriers ! Nous sommes nous aussi à la rescousse de Larson. Nous avons perdus de fiers camarades et mes compagnons restants et moi même sont à bout de souffle. Je suis convaincu que repassage à l'Est est beaucoup plus court mais il faut une clé pour y accéder. Rapporter nous cette clé je vous pris et nous pourrons sauver Larson tous ensemble.")

Evénement 3 bis : ne s'enclenche que si un héros entre dans la pièce avec la clé et le collier de diamants. (Le guerrier elfe : "Ah vous voilà de retour avec la clé et ... mais attendez, ne serais ce pas là les larmes d'Arwendil !? dit-il en désignant le collier de diamants; vous avez retrouvé le joyaux de notre princesse volé par ce misérable roi Kagain II. Au nom de mon peuple je vous implore de nous le rendre.")

Choix des Héros
(Accepter: Les héros perdent le collier de diamant. "Voilà qui est sage et d'une grande bonté de votre part. Recevez la gratitude et la bénédiction de mon peuple. Nous avons assez attendus, il est temps d'aller secourir Larson !")
-> tout les héros gagnent +1 en esprit permanent, récupérent tout leurs points de corps perdus. Les 3 elfes sont maintenant des mercenaires controlés par les héros pour le reste de la quête.

(Refus: "Vous m'en voyez navré, je n'ai pas d'autres choix que de vous le prendre de force, à l'attaque !")
-> les elfes sont maintenant des ennemis sous le contrôle du maître du jeu.
Quand le dernier elfe meurs : "Soyez Maudits!" Tout les héros ont -1 esprit permanent (un héros ne peut pas descendre en dessous de 1 en esprit), le collier rapporte 3000 d'or.

Évènement 4 : (Dans cette cours, se trouve un ours humanoïde en armure et avec une imposante massue à pointes. Ce dernier, avachi sur un trône, se relève et vous fixe en levant son arme : " Aaah ! Enfin des visiteurs ! Auriez vous le courage de m'affronter ? Si vous gagnez, vous aurez gagné un temps précieux pour sauver votre ami plus loin, autrement hors de ma vue !") L'ours est actif par le Maître du jeu seulement après une première attaque de héros le ciblant. Quand l'ours tombe à 1 ou 0 points de corps : ("Grr, je vous ai sous estimés braves guerriers. Tenez, chose promise chose dû". Il actionne une manette et un mur derrière le trône s'affaisse). Retirez le trône et mettez en place la porte secrète.

- Si les héros ont la couronne de Kagain : ("En plus de m'avoir battue, vous avez retrouvé la couronne de mon maître ! Mon serment me lis à vous jusqu'à ma mort") L'ours polaire est maintenant un mercenaire allié au héros jusqu'à la fin de la quête. ce dernier récupère tout ses points de corps perdus.

- S'ils ne l'ont pas : ("Bonne chance à vous et un conseil : quittez cette cité maudite au plus vite".)

Évènement 5 : (Vous voyez un coffre juste en face de vous. Mais une statue de gargouille se trouve sur votre droite. Celle-ci, finement sculptée, semble presque vivante. Comme ci elle attendait patiemment quelque chose.) Le coffre est piégé. si le piège s'enclenche, la gargouille s'anime et se comporte comme un monstre errant. Si le piège est désamorcée, elle devient active et sous le contrôle du maître du jeu. (Dans le coffre, vous trouvez une clé. San aucuns doute celle qui doit déverrouiller la porte de la pièce des elfes. Il contient également un fabuleux collier sertis de diamants. Sauf que vous entendez à ce moment là un craquement de pierres et en vous retournant, la gargouille s'anime et se rue sur vous".) Une fois la gargouille vaincue, mettez en place les 3 portes secrètes (5) et retirez la cheminée. ces portes secrètes ne peuvent être révélées qu'à ce moment précis

Évènement 6 : fouille de la pièce. (La position de ces 2 armoires au fond de cette chambre vous interpelle. En fouillant un peu vous remarquez 2 mécanismes. Il semble que vous ne pouvez pas actionner les 2 en même temps. En enclencher 1 scellera l'autre définitivement)
Levier 1 : mettez en place les 2 portes secrètes A
Levier 2 : mettez en place la porte secrète B
Ces portes secrètes ne peuvent être révélées qu'à ce moment précis

Évènement 7 : fouille de la pièce (Une autre tombe sommeille dans cette chambre funéraire. Il doit s'agir du fils du roi Kagain II. d'autres inscriptions, toutefois usées par le temps peuvent être lues : "Ce lieu est maudit. L'ancien roi, mon père, est responsable de ce malheur. Avide de richesse, il n'avait aucune limite. Nous ne sommes lus qu'une poignée et nous sommes voués à mourrir sous cette montagne. Nous avons fait le nécessaire pour sceller cette pierre des étoiles, ..." c'est tout ce que vous arrivez à déchiffrer.)

Evénement 8 : Si Larson est toujours vivant, l'évènement s'active au moment où il n'y a plus d'ennemis dans la pièce centrale. (Vous êtes arrivés à temps, Larson est sauf "Il s'en ai fallu de peu ! Merci braves champions. Cela faisait plusieurs jours que nous luttions pour nos vies ici. Il vous que je vous vous que ..." C'est alors que le hall rayonne d'une lueur surnaturelle et qu'un frisson vous traverse l'échine. Un Seigneur Liche se dévoile à vous et coupe la parole de Larson "Menteur Larson ! Tu n'es qu'un misérable menteur. C'est toi qui m'a livré tout ces mercenaires, toutes ces âmes pour mettre à bien mon projet. Tu oses te retrouver ici à mentir après tout ce que je t'ai promis ? Tu me déçois Larson". "Non n'écoutez pas cette Liche perfide ! Elle m'a forcé à le faire, je ... Je n'avais pas le choix. Elle retiens ma famille en otage; mais je n'y tiens plus, je suis prêt à laver mon honneur pour de bon. Par pitié croyez moi !" "Il est trop tard bandes de pitoyables mortels. La fin des temps est proche et vous allez connaître un destin pire

que la mort ! (rire démoniaque)). Mettez en place la figurine de sorcier sur le point Z et 2 gardes royals adjacent à lui. Voici Udoroth, Le Seigneur de la Douleur.

Udoroth : dep 5, att 5, def 5, Pdc 10 - sorts de la terreur : horreur, éclair, invocation mort vivant, invocation orc.

Dés qu'Udoroth est vaincue : ("Aaaaah, c'est impossible, Aucuns mortels ne peut rivaliser avec mes pouvoirs ... Mais c'est encore loin d'être finis (rire démoniaque)" et il s'évanouis dans un nuage de fumées putrides) -> Epilogue 1

Evénement 9 : Quand les héros franchissent la porte de la zone centrale (Le portail enfin franchis, vous voilà au milieu d'un champ de batailles maculés de cadavres et de sang. Vous voyez Larson, blessé et enchainé. Sur le coté, un balcon et vous contemplez un Seigneur Liche qui vous regarde et se met à rire :"(rire démoniaque) Vous êtes arrivés trop tard ! Votre cher Connétable est en mon pouvoir et il en sera de même pour vous très prochainement ! Car personne de peut échapper à la fin des Temps ! Larson ! Montre tes nouveaux pouvoirs face à ces insectes" Larson se relève, brise ses chaînes, animé d'une nouvelle vigueur surnaturelle. "A vos ordres Maître !") Mettez la figurine de Larson, chevalier conseillée sur le point Z.

Larson : dép 5, att 5, def 5, PdC 10 - sorts de la terreur : horreur, éclair, invocation mort vivant, invocation orc.

Des que Larson est vaincue : (Udoroth s'adresse à vous : "Bravo vous avez vaincus ce pouilleux. Il faut croire que vous avez un sacré potentiel. Sachez que je suis Udoroth, le Seigneur de la Douleur et personnes n'échappera à la fin des Temps" et il se retire.)
-> Epilogue 2

Fouilles :
C : Brassards du Roi Kagain : +1 aux dés de combats et aux dés de défense
D : Couronne du Roi Kagain : Vous récupérez 1 point d'esprit au début de votre activation
E : (voici la salle du trône du Roi Kagain II, pas de trésors en vue ? étranges ...). Si les héros font une recherche de portes secrètes, retirer le trône et mettre le jeton porte secrète à l'endroit de cette pièce.
F : (vous voici à la forge des Nains, il y a de quoi améliorer votre équipement pour une qualité bien supérieure). Jusqu'à la fin de la quête, les héros peuvent relancer leurs dés d'attaque.
P : Parchemin de restauration : 1 utilisation, tout les personnages alliés y compris vous à portée 4 de vous peuvent récupérer jusqu'à 3 pas de corps.

Epilogue 1 : (Vous vous tournez vers Larson : "Je sens votre désarroi et pourtant Udoroth a dit vrai. Je suis responsable de ces sois disantes expéditions que j'envois dans les griffes de cette misérable liche. Vous en avez payé les frais et je vous demande sincèrement pardon car je n'avais pas d'autres choix. Ce Seigneur Liche n'est plus humain. Il a fait un pacte avec des forces qui dépassent l'entendement. Vous devez l'arrêter et vous aurez besoin de ça" il vous tend à chacun une pierre noire étincelante. C'est alors que Larson vous fixe d'un ton solennel : "Qu'allez vous faire de moi maintenant ? Réclamez vous justice pour ce que j'ai fait ou acceptez vous mon pardon ?")

Choix des héros :
Le tuer : ("Qu'il en soit ainsi !" l'un de vous lui tranche la tête et Larson n'est plus)

Le laisser vivre : ("Vous êtes bon et sage; je ne ne mérite pas néanmoins votre pardon. Je ne peux que vous exprimer ma gratitude et vous souhaiter bonne chance.

Epilogue 2 : Larson semble avoir retrouver ses esprits "Bravo à vous et merci. Cela en ai finis de moi. Je ne suis qu'un misérable. C'est moi qui ai envoyé toutes ces expéditions ici à sa demande car il retenait ma famille ... je suis sincèrement navré ... mais tout le monde est mort maintenant ou pervertie par son pouvoir. Si vous voulez une chance de vaincre Udoroth, il va falloir que vous puisez dans les pouvoirs de ces Darkstone" et il vous sent à chacun une pierre noire qui scintille d'un millier d'étoiles. " c'est le seul moyen ... Maintenant tuez-moi et laissez moi récupérer mon honneur je vous pris ...")

Choix des Héros :
Le tuer : (Vous plongez votre lame dans son coeur et Larson s'éteint apaisé)

Le laisser vivre : ("Soyez Maudits !" Il vous crache dessus, sort un poignard et se l'enfonce dans son coeur

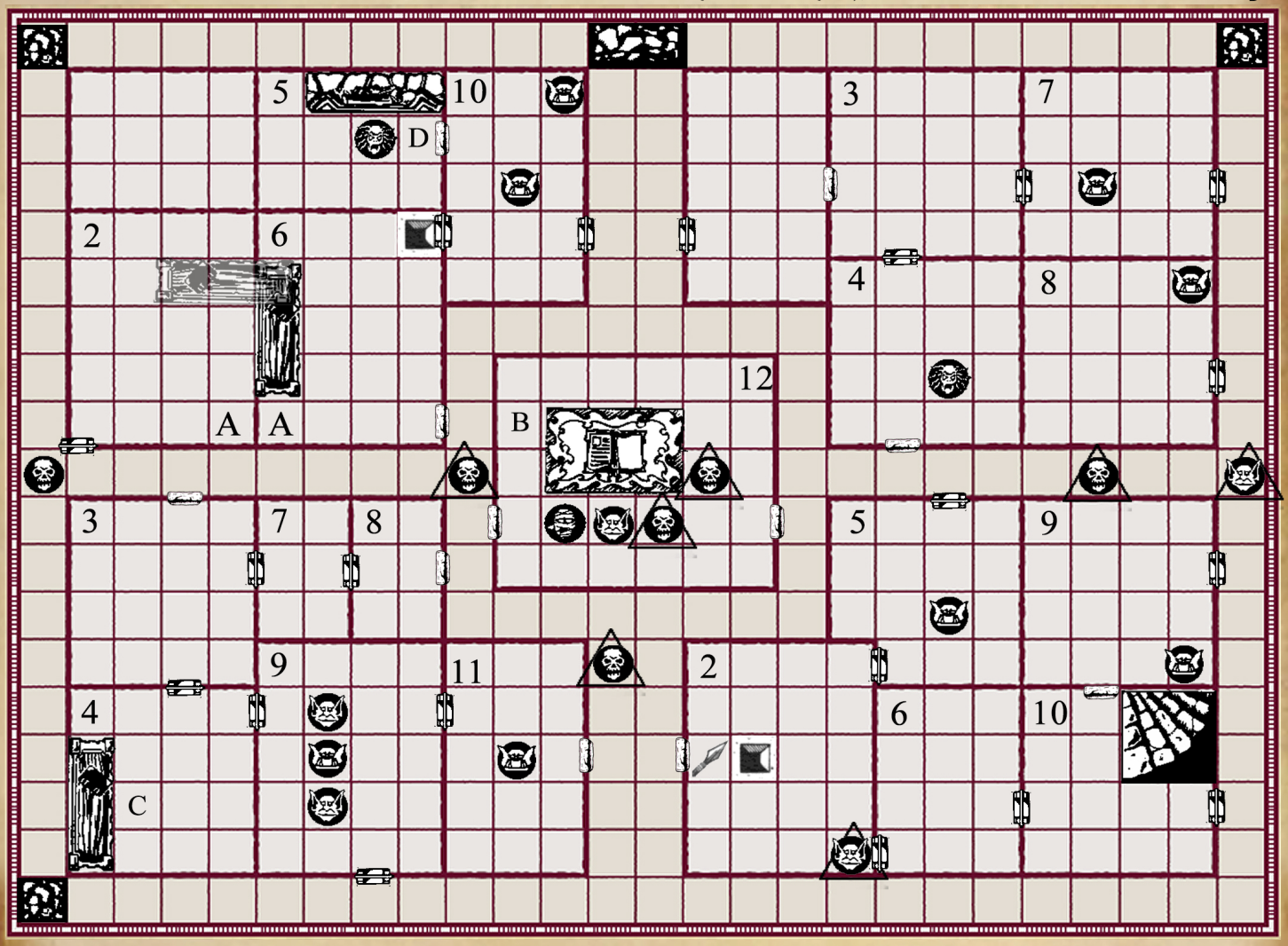
Récompenses :

Les héros ont vaincu la gargouille : 50 pièces d'or chacun
Les héros ont vaincu l'ours : 75 pièces d'or chacun
Les héros ont vaincu l'ogre : 100 pièces d'or chacun
Les héros on découverts les 2 Tombes : 50 pièces d'or chacun
Les héros ont vaincu les elfes : 75 pièces d'or chacun

+100 pièces d'ors par alliés survivant à cette quête

Le monstre errant de cette quête est: **lancez 1d6 : 1-2, 2 gobelins; 3-4, 2 squelettes; 5, 2 Orcs; 6, 2 zombies**

# L'Oeuf de Méodia : Quête Unique /Difficile / Durée : 2heures /
## 4 héros conseillé / 20XP x2 XP pour le détenteur de L'Oeuf




**La Légende de l'Oeuf de Méodia est bien réelle mais il est extrêmement difficile à trouver et encore plus à extraire des lieux qui le renferment. Il paraît que l'Oeuf confère une plus grande expérience et intelligence à son porteur. Cependant, il engendrerait un terrible maléfice... d'autres disent qu'il serait vivant ! Le héros qui le raportera au Roi recevra 280Po et 1 Point de Destinée utilisable une fois.**

(!) Préparation : Le MJ doit jeter 2 dé 6 Sept Fois. Indiquer les 7 chiffres (2mêmes chiffres max tolérés) sur un papier face cachée. Les 6 premiers Oeufs se trouvent aux premiers chiffres indiqués sur la map et fondent dans les mains du porteur. Seul le 7eme sera le bon. Ne dites pas aux héros qu'il faut trouver l'Oeuf en moins de 1h30 sinon il disparait des mains du porteur avant la sortie du donjon et la mission devra être recommencée. Une fois l'Oeuf trouvé, ils ont 30min pour le sortir des lieux (utilisez une minuterie). Les héros peuvent faire une 2e recherche dans une pièce où ils auront trouvé un faux Oeuf. Si rien n'est présent dans la pièce, piochez une carte trésor. Enlevez la meilleure carte trésor du paquet des trésors. Vous remettrez chaque monstre errant dans le paquet de pioche et le mélangerez ensuite (!)

A) Les armoires cachent un passage secret. 2eme recherche : 1 Potion de Guérison.
B) 25 PO. et un parchemin ensanglanté : «Si vous le trouvez, gardez cet oeuf, il vous aidera...»
C) 1/2 Potion de Guérison dans l'armoire / D) 1 Potion de Vitesse sur le bord de la cheminée
E) Quand le vrai Oeuf est trouvé : dans ce donjon, son porteur perd 3 points de dépl., il ne peut se soigner, gagne +1PE mais! utiliser un sortillège lui coûtera 1PE! Vous avez 30min pour retourner à l'entrée du donjon sinon il disparaîtra et la mission sera échouée. Enfin, un à 4PV, 12 déplacement (passe à travers les murs) apparaît dans la pièce en criant : «Rendez-moi mon préciieuuux!».

Monstre errant

monstres tombant du plafond faisant une embuscade et pouvant bloquer le chemin des héros.

Oeuf de Méodia : +1PE et XP x2 au porteur / Moins 1PE par sortillège utilisé.

# Mise à l'épreuve

*Cette quête peut s'insérer entre n'importe quelle quête du jeu de base Heroquest. Elle a été pensée pour être jouée avec les quatre héros de base. Il ne le savent pas encore mais ils vont très rapidement se retrouvés séparés par Zargon qui va les forcer à vivre des épreuves difficiles. Cette quête sera également une épreuve pour le Maître du Jeu qui devra gérer la progression des 4 héros en simultanée. Ils commenceront la quête avec simplement leur équipement de base (inscrit sur leur fiche personnage). Ils comprendront qu'ils étaient dans un cauchemar qu'en terminant la quête qui se révélera être un défi en solitaire pour chacun d'eux. Tout héros qui mourra ici sera condamné à vivre éternellement dans ce cauchemar créé de toute pièce par Zargon.*
*Un portail magique est ouvert derrière eux. L'ont-ils emprunté? Pourquoi? Et où est passé leur équipement? Autant de questions dont ils n'ont pas la réponse : ils ignorent comme ils sont arrivés ici. Mais ils entendent très vite une voix dans leur tête, qui n'est pour une fois pas celle de leur mentor.*

Important: Toutes les portes (secrètes ou non) de ce donjon disparaissent définitivement à chaque fois qu'elles sont traversées par l'un des héros, rendant ainsi impossible tout retour en arrière. Les héros pourront néanmoins utiliser cette mécanique à leur avantage pour fuir certains adversaires... à condition qu'ils y pensent.

**"Bienvenue héros. Vous venez de pénétrer dans ma demeure. Vous êtes ici pour me vaincre n'est-ce pas? Vous pensez être de taille à lutter contre moi? Alors venez... Mes créatures et moi vous attendons. Mais pour commencer, voici une question à laquelle il vous faudra répondre si vous voulez avoir ne serait-ce qu'une chance de me rejoindre : comment quitter une salle qui n'a ni porte, ni fenêtre?"**

A : Sitôt que le magicien termine son monologue télépathique, le portail qui a amené les héros disparaît. Ils commencent donc l'aventure bloqués. En cherchant un trésor, ils aperçoivent au travers d'un petit interstice un levier à côté d'un trône. Le seul moyen de l'atteindre et d'utiliser le sortilège permettant de traverser les murs (le héros devra se placer sur une case adjacente au trône/levier). L'actionner dégage toutes les pierres autour des escaliers. Zargon défausse alors les deux tuiles.
Les héros entendent alors une voix dans leur tête : "**Bien. Sacrifier un puissant sortilège pour le bien du groupe. On peut dire que vous m'impressionnez de plus en plus. Maintenant regardez bien : quatre portes pour quatre courageux aventuriers. N'est-ce pas une formidable coïncidence? Faites les bons choix ou payez en le prix**".
Les héros remarquent alors des symboles gravés sur chacune des 4 portes :
A l'ouest : Un piège à loup (cette porte est destinée au nain).
Au nord : Une épée et un casque (cette porte est destinée au barbare).
A l'est : Une balance en équilibre avec une épée d'un côté et une rune d'un autre (cette porte est destinée à l'elfe).
Au sud : Une tête de profil. Dans cette tête, un cerveau. Dans ce cerveau, un bouclier. Dans ce bouclier, un cœur (cette porte est destinée à l'enchanteur).
Si un héros tente d'ouvrir ou de passer une porte qui n'est lui est pas destinée, le héros reçoit une décharge électrique qui lui fait perdre 1 point de vie.
ù

## L'épreuve du Nain

B : Dans le buffet, il y a un casque, une potion de soin et une potion d'héroïsme.

C : Le gobelin et l'orque ne se mettront pas devant la porte afin de forcer le Nain à les combattre tous les deux en même temps.

D : Le coffre contient un deux couteaux de lancer et une potion de soin.

E : L'orque et les gobelins campent sur leurs positions et ne semblent pas vouloir montrer une envie de se jeter sur le Nain ni d'aller bloquer la porte. Toutefois, ils empoignent fermement leurs armes et sont prêts au combat. L'orque combat avec un anneau de robustesse que le Nain remportera s'il parvient à la vaincre.

## L'épreuve du Barbare

F : La gargouille est inanimée... pour l'instant.
Le Barbare va être forcé de retourner dans cette salle H et la suivante. Zargon enlèvera le mobilier la première fois qu'il quittera ces pièces. Puis il le remettra quand il sera de retour (à l'exception de la porte empruntée la première fois). Le Barbare devra emprunter la deuxième porte pour quitter la salle.

G : La porte n'a ni poignée, ni serrure. Le Barbare ne peut donc pas la franchir pour le moment.
Sur la table, il peut trouver une potion de courage ainsi qu'une potion de soin.

H : Les gobelins attendront que le Barbare entre pour l'attaquer.

I : La porte secrète ne peut pas être repérée par le Barbare.
Le râtelier représente en fait 3 leviers sur un mur. Zargon lui propose d'en actionner un. Après avoir tiré le premier, il entendra un cri puissant de l'autre côté de la porte, lui faisant comprendre que la gargouille vient de s'animer. Le deuxième levier, ouvrira la porte de sortie de la salle M. Enfin le dernier levier enclenchera l'ouverture de deux portes : la porte secrète de la salle actuelle, ainsi que celle notée par la lettre G. Il ne peut actionner qu'un levier par tour de jeu.
La Gargouille combat avec un anneau de robustesse que le Barbare remportera s'il parvient à la vaincre.

## L'épreuve de l'Elfe

J : Un spectre de l'effroi. L'Elfe n'est pas équipé pour combattre une telle créature. Il doit donc le fuir. Le spectre n'avance que d'une case à la fois, mais traverse les murs et peut avancer en diagonale. Il peut également être traversé par les autres personnages dont l'Elfe. Si le spectre commence ou termine son tour sur une case adjacente à l'Elfe, ce dernier perd 1 point de vie. Une case en diagonale est considérée comme adjacente.

K : Le râtelier contient un Bouclier et le coffre contient une potion de soin.

L : Les créatures ne quitteront pas leur case et se tiennent prêtes au combat.

M : La porte de sortie est verrouillée et ne sera déverrouillée que lorsque le deuxième levier de la salle marquée d'un I aura été actionné.
A la fin du combat contre les squelettes, une momie sortira de la tombe, réveillée par les bruits du combat. Zargon la placera de préférence derrière l'Elfe. Il est à noter que l'Elfe peut s'échapper sans la combattre à condition que le Barbare ait déjà actionné le deuxième levier de la salle I.

N : La momie ne quittera pas sa case. La Momie combat avec un anneau de robustesse que l'Elfe remportera s'il parvient à la vaincre.

## L'épreuve de l'Enchanteur

O : Le guerrier de la terreur assiste au combat mais n'y participe pas. Dès que le combat est terminé il s'adresse à l'Enchanteur : "**Enchanteur, tu as fièrement combattu pour arriver jusqu'ici. Mais c'est maintenant que ta véritable épreuve commence. Tu auras 4 salles à traverser avant de trouver ce que tu cherches. Sache que chaque salle aura son gardien et que chacun te lancera un défi. Si tu ne parviens pas à le relever, alors tu devras combattre la gardien. Es-tu prêt?**"
Zargon attend que l'Enchanteur accepte.

"**Alors voici mon défi :**
**Les coffres forts pourront te tenter,**
**Mais les richesses tu devras laisser,**
**Et si la cupidité est trop forte,**
**Tu me trouveras derrière la dernière porte.**"

Sur ces paroles le guerrier quitte la salle par une porte dérobée. L'Enchanteur ne peut pas le suivre. Le coffre s'ouvre tout seul, dévoilant un butin d'un montant de 600 pièces d'or. Tous les futurs coffres seront déjà ouverts.

Zargon présente alors les conditions de ce premier défi. Pour chaque salle, Zargon lui présentera les richesses détenues dans le coffre. Alors le Joueur pourra :
- Décider de faire prendre ce qu'il y a dans le coffre. Exceptionnellement, cette action est indépendante de l'action "chercher des trésors". De plus elle est gratuite.
- Décider de laisser le coffre.

En fouillant la bibliothèque, l'Enchanteur trouve un compartiment secret contenant 3 potions de soin.

P : "**Guerrier, si tu désires ne jamais me combattre, alors tu devras me montrer que tes amis comptent pour toi. Es-tu prêt à entendre mon défi?**"
Zargon attend que l'Enchanteur réponde que oui.

**"L'énergie de tes amis j'aspirerai,
Mais mon défi tu auras manqué
Montre moi qu'ils comptent pour toi,
Et tes biens seront à moi."**

Zargon explique à l'Enchanteur qu'il a un choix à faire :
- il décide de faire perdre 2 points de vie (en leur en laissant minimum 1) à chacun de ses alliés. Le défi est alors considéré comme manqué.
- il décide de perdre tout son or et son équipement (en lui laissant toutefois son arme de base). Le défi est alors considéré comme réussi.
- il refuse de faire un choix, et dans ce cas le défi est manqué et ses alliés perdent quand même 2 points de vie.

L'établi d'alchimie contient deux potions de soin, une potion de force et une potion de défense. Il ne pourra être fouillé qu'une fois que le guerrier de la terreur aura quitté la salle.

Le coffre contient la Cape de l'Enchanteur et le Sceptre de Télékinésie.

Q : "**Guerrier, si tu ne veux pas me combattre, tu devras me prouver ton endurance. Es-tu prêt à entendre mon défi?**"
Zargon attend que l'Enchanteur réponde que oui.

**"Pour remporter mon défi,
Plonge ta main dans les flammes,
Laisse brûler ton âme,
Et essaie de ne pas perdre l'esprit."**

Zargon précise à l'Enchanteur qu'il pourra se soigner pendant le défi (sort ou potion).

Si l'Enchanteur ose mettre sa main au feu, il ne sent aucune chaleur pas. Son tour de jeu s'arrête là et rien ne se passe jusqu'au prochain tour de Zargon. A ce moment là, l'Enchanteur sent tout corps s'embraser de l'intérieur. Il devra faire plusieurs tests pendant 3 tours de Zargon :
- Lors du premier tour, l'Enchanteur lance deux dés d'attaque. Pour chaque crâne obtenu, il perd 1 point de mentalité.
- Lors du deuxième tour, il lance trois dés d'attaque. Pour chaque crâne obtenu, il perd 1 point de mentalité.
- Lors du troisième tour tour, il lance quatre dés d'attaque. Pour chaque crâne obtenu, il perd 1 point de mentalité.

Si l'Enchanteur ne met pas sa main dans le feu ou la retire trop tôt, il perd le défi.

Le coffre contient une Baguette magique et le Bâton de l'Enchanteur.

R : Cette fois le guerrier propose à l'Enchanteur une énigme.
"**Guerrier, si tu désires ne pas m'affronter dans la pièce d'à côté, tu devras résoudre mon énigme avant de parvenir dans l'ultime salle. Est-tu prêt à l'écouter?**"
Zargon attend que l'Enchanteur réponde que oui.
Attention : Zargon précise que pour l'énigme les autres joueurs ne peuvent pas l'aider. Si aucun joueur en particulier ne contrôle l'Enchanteur, les joueurs désignent d'abord l'un d'entre eux avant d'écouter l'énigme.

"**Je suis difficile à trouver,**
**Et encore plus à garder,**
**Je ne dois pas être trouvé,**
**Ou sinon je cesserai d'exister.**"

La réponse est "un secret".

Le joueur peut soit résoudre véritablement l'énigme, soit lancer un dé d'attaque par points de mentalité possédé par l'Enchanteur. Il faut obtenir deux boucliers blancs au minimum pour que l'Enchanteur trouve la réponse de lui-même (Zargon doit informer le joueur des conditions de réussite du lancer). Le guerrier passera la porte dès que l'Enchanteur aura donné sa réponse.

Le coffre, plus gros que tous les autres, contient un molosse. Ce dernier sera un compagnon pour l'Enchanteur. Il combattra à ses côtés jusqu'à la mort. Le molosse ne peut pas chercher des pièges, trésors et portes secrètes.

**Le molosse :**

| Déplacement | Attaque | Défense | Vie | Esprit |
|---|---|---|---|---|
| 2 dés rouges | 2 dés | 2 dés | 6 | 1 |

S : Si l'Enchanteur a réussi tous les défis, les 4 guerriers de la terreur seront positionnés à chacune des extrémités de la salle, un genou à terre et le laisseront passer. Pour chaque défi non réussi, l'Enchanteur devra affronter l'un d'entre eux. Ils seront combattus les uns après les autres.

Si l'Enchanteur a réussit les 4 défis, il reçoit un Anneau de Robustesse de la part des guerriers.

## **La sortie** :

T : Zargon place une porte ouverte au centre de la pièce. Elle représente un portail que le héros doit franchir. Dès qu'un héros passe un portail, la partie est terminée pour lui et doit donc attendre que les autres terminent.

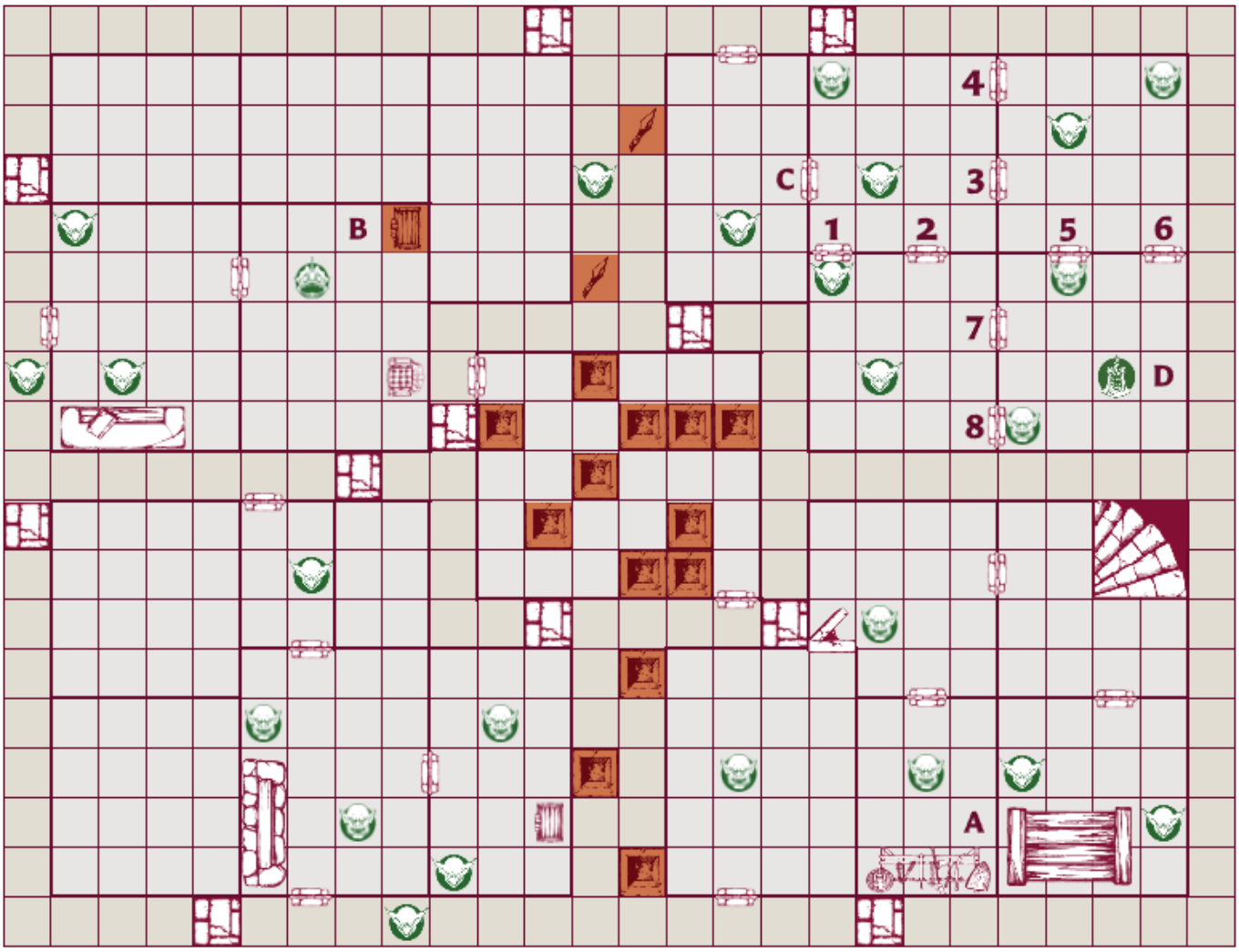
Lorsqu'il n'y a plus de héros en jeu : "**Désolé de vous décevoir héros, mais ce n'est pas aujourd'hui que vous m'affronterez. Mais je connais à présent votre valeur. Je vous dis à très bientôt.**"

*Les joueurs se réveillent alors en sueur dans leur tente, et ce malgré la froideur apporté par la rudesse de l'hiver. Tout ceci n'aurait été qu'un cauchemar provoqué par Zargon ? Les pouvoirs de leur ennemi n'ont-ils donc aucune limite? Mais alors comment expliquer qu'ils aient conservé quelque chose de leur périple onirique ? La magie renferme bien des mystères...*

Important : Les héros ne garderont aucune séquelle de leur aventure et ne gardent aucune pièce d'or, ni aucun objet remporté durant cette quête, à une exception près : les Anneaux de Robustesse.

Monstre errant dans cette quête : **gobelin**.

Une quête écrite par Paul Litique.




# Traqué et tuer l'assassin.

Messieurs les aventuriers , vous n'êtes pas sans savoir que notre bien aimé roi est mort. Il a été assassiné et c'est a vous de faire entendre justice en fessant payer le coupable. La garde royale la suivie jusque dans un repaire de bandit tristement célèbre " Les 7 nain'portuniste ".

Retrouvez vous a l'entrez de ce repaire de voyous et faite ce que vous avez a faire vous serez évidement récompenser a hauteur de vos faits, un coffre remplie de 400 pièce d'or et le butin amasser pendant votre quête. Bonne chance.

A : Le premier héros a fouiller des trésors ici trouve d'ancienne pièce d'équipement surement celle d'un ancien groupe de héros ayant péri ici. Les héros trouve et doivent se dispersez 1 casque et une épée longue.

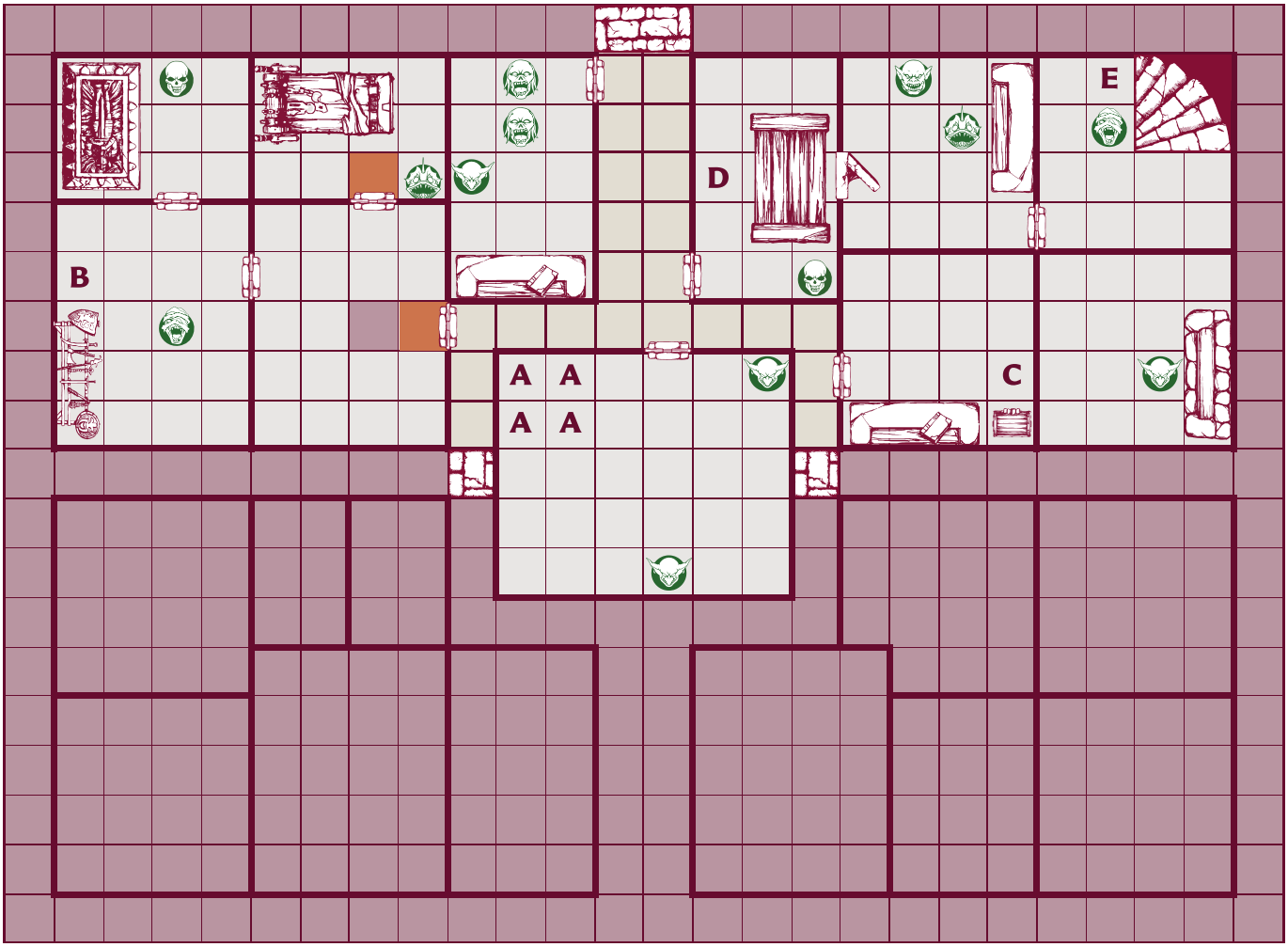
B : Ce coffre est piéger si il est ouvert sans être désamorcer alors des petits pique en sont projeter le héros ayants fouiller pour trouver des trésors sans avoir fait attention lance 2 dés rouge et reçoit 1 de dégât pour chaque résultat en dessous de 5. le coffre contient 121 pièce d'or.

C : En ouvrant cette porte cella déclenche un piège ouvrants instantanément les porte ; 1 , 2 , 3 , 4 , 5 , 6 , 7 , 8. Révélant par la même occasion les monstre qui si terre.

D : Vous y voila c'est ce sorcier qui a tuer votre roi bien aimer il est temps pour lui de payer son affronts aux royaumes allez y a fonds , ne retenez pas vos coups de toute façon il ne le mérite pas. Le sorcier assassin possède 8 cases de déplacements 4 dés d'attaque 4 dés de défense 3 points de vie et 4 points d'esprits.

Le monstre errant de cette quête est: **Orc**

CONSTRUITE SUR HQUESTBUILDER.COM | QUÊTE CRÉÉE PAR SIMON SANDRAT




# Halloween

Aujourd'hui c'est halloween, une sorcière vous a kidnappé :
retrouver la pour vous échapper (elle va le payer cher)!

A : salle d'entrée des joueurs
B : un bouclier
C : eau benite
D : en recherchant une porte secrète vous voyez que la table se décale pour ouvrir la porte secrète

E : voici la sorcière depl=7 attaq=4 def=5 pdv=4 esprit=0
insensible à l'eau bénite
sorts de terreur =Sommeil, Invocation de morts vivants, Horreur
un sortilège bloque la sortie, il faut que la sorcière meurt pour casser le sortilège

Le monstre errant de cette quête est: **momie**

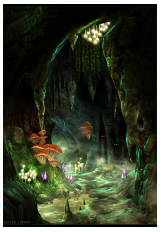
CONSTRUITE SUR HQUESTBUILDER.COM | QUÊTE CRÉÉE PAR ABBYGAELLE THEVENETTE

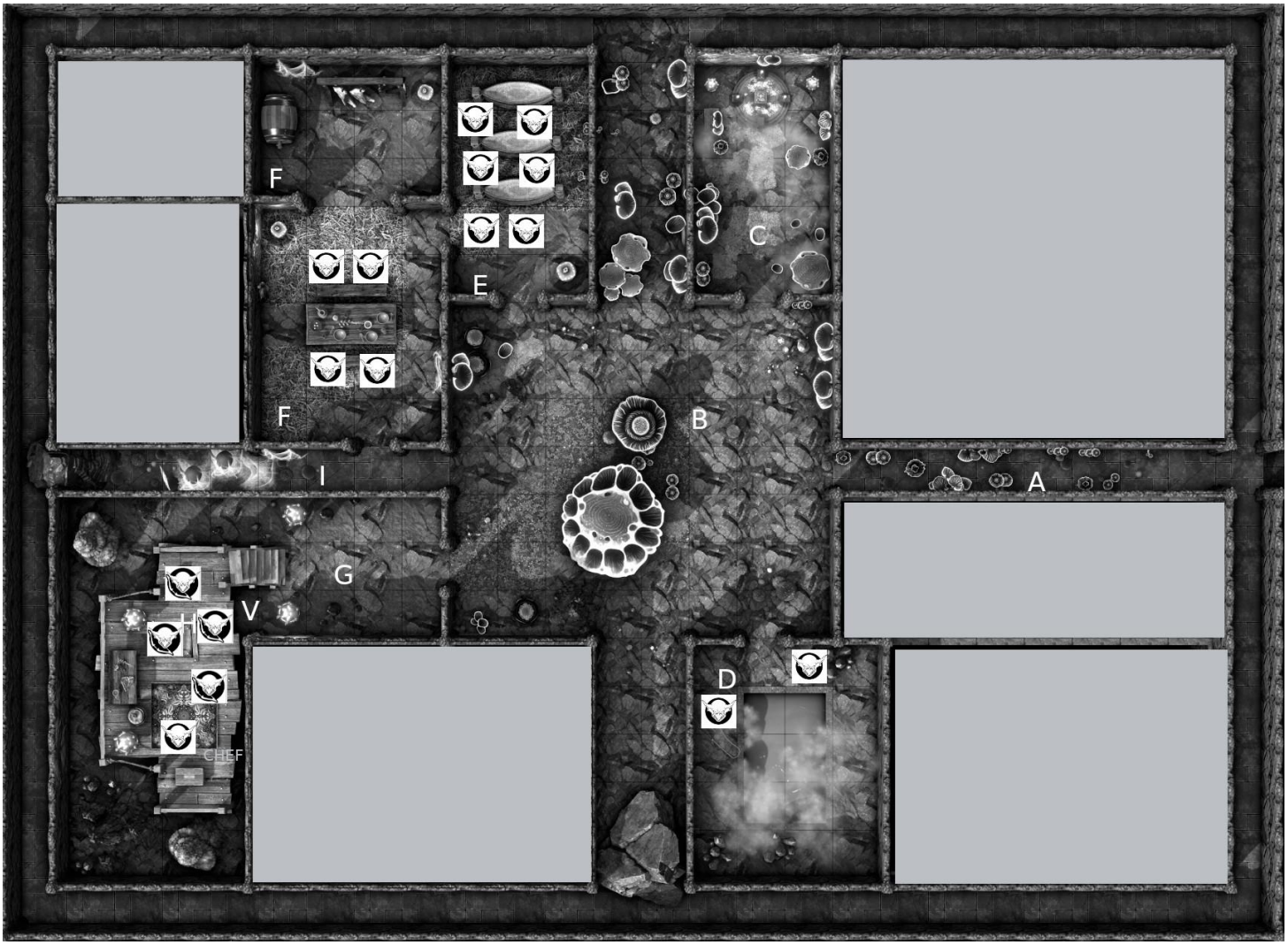
# Gobelins et Champignons

***Vous avez répondu à une annonce placardée dans toute la ville de Grandfoire : Recherchons aventuriers pour une affaire urgente, belle récompense assurée ! Le Bourgmestre de Grandfoire vous reçoit dans son bureau et vous explique rapidement la situation:***

***" Des gobelins rodent dans les bois et s'enhardissent un peu plus chaque jour. Ils volent les voyageurs et les marchands ce qui est très mauvais pour le commerce. Et pour couronner le tout, la grande foire annuelle aura lieu dans un mois ! Si vous débusquez ces maudites créatures et parvenez à les faire déguerpir nous vous donnerons 300 pièces d'or ! ».***

***Après avoir exploré la forêt épaisse et dangereuse pendant plusieurs heures , vous trouvez l'entrée du repaire gobelin cachée derrière une cascade. Vous pénétrez lentement dans un boyau naturel où luisent doucement des centaines de champignons.....***






**<u>Il n'y a pas de portes dans les cavernes gobelins !</u>**

***A- Couloir d'entrée***

***« Vous progressez le long du passage. Des mousses et des champignons luisent doucement un peu partout et éclairent votre chemin, de temps en temps un champignon relâche un petit nuage de spores luminescentes ».*** Fonctionne comme trois pièges indépendants.

| | |
|---|---|
| piège 1 **champigratte** | impossible de ne pas se gratter , perdez un dé d'attaque |
| piège 2 **champilol** | impossible de ne pas rire , perdez un dé de défense , de plus les gobelins vous entendent à une distance de 5 cases |
| piège 3 **champimouru** | Très toxique , perdez 2 PV ! |

*B -* ***immense caverne.*** *Au centre, un champignon titanesque diffuse une douce lumière. Des mousses et des champignons tapissent les lieux et des cristaux constellent la roche.*

*C-* ***Bassin aux vapeurs toxiques*** *, -1 dé attaque et défense dans cette pièce . Deux gobelins en train de pêcher.*

*D-* **Temple dédié à BOMAGOT** démon gobelin du vol et du pillage.

Des *champignons luisent fortement, une étrange fumée verte flotte dans les airs. un autel avec une statuette démon ,des pièces d'or et d'argent 150 PO (maudites) + deux coffres piégés remplis de butin 150 po chacun.*

Les coffres sont piégés, quand on les ouvre des champignons libèrent des gaz . Tirez 1 dé rouge pour chaque joueur à moins de 3 cases d'un coffre quand on l'ouvre pour connaître l'effet du gaz qu'il subit :

1 ou 2 : Ca pique les yeux mais ça va !

3 : Le héros s'enfuit à toutes jambes en hurlant, Zargon lance 2d6 rouges et déplace le héros vers le dortoir. S'il arrive jusqu'au dortoir, il réveille les 6 gobelins qui s'y trouvent !

4: Le héros se prend pour un gobelin jusqu'à la fin de la partie et s'oppose au pillage du temple, il attaque tous ceux qui volent ce qui appartient à BOMAGOT. Il est par contre d'accord pour continuer à affronter les gobelins car ils ne sont pas de son clan …..

5 : Le héros est pris de cupidité compulsive il porte autant de trésors que possible et refuse de poser la moindre pièce jusqu'à la fin de la partie. Il est tellement chargé qu'il ne se déplace plus que de 1 dé rouge et perd un dé de défense.

6 - Gaz toxique ! **Tous** les héros dans la pièce perdent 1 PV.

Trésor des coffres 150 PO par coffre mais lourd (perdez 1 dé de déplacement pour en traîner 1) Les pièces posées sur l'autel représentent 150 PO en tout mais elles sont maudites Le héros qui en vole même une seule voit tout le reste de son or transformé en plomb !

*E -* **6 gobelins endormis dans des hamacs en toile**.

Chaque joueur lance un dé rouge , si un dé fait 6 les gobelins se réveillent. Si les héros attaquent les gobelins endormis, ils sont surpris et ne se défendent pas au premier tour. Si les héros passent leur chemin ils continuent à dormir…pour le moment.

F- **La salle commune et les réserves :** 4 gobelins qui jouent aux dés si ils sont attaqués ils appellent en renfort les gobelins endormis qui arrivent le tour suivant s'ils sont toujours vivants.

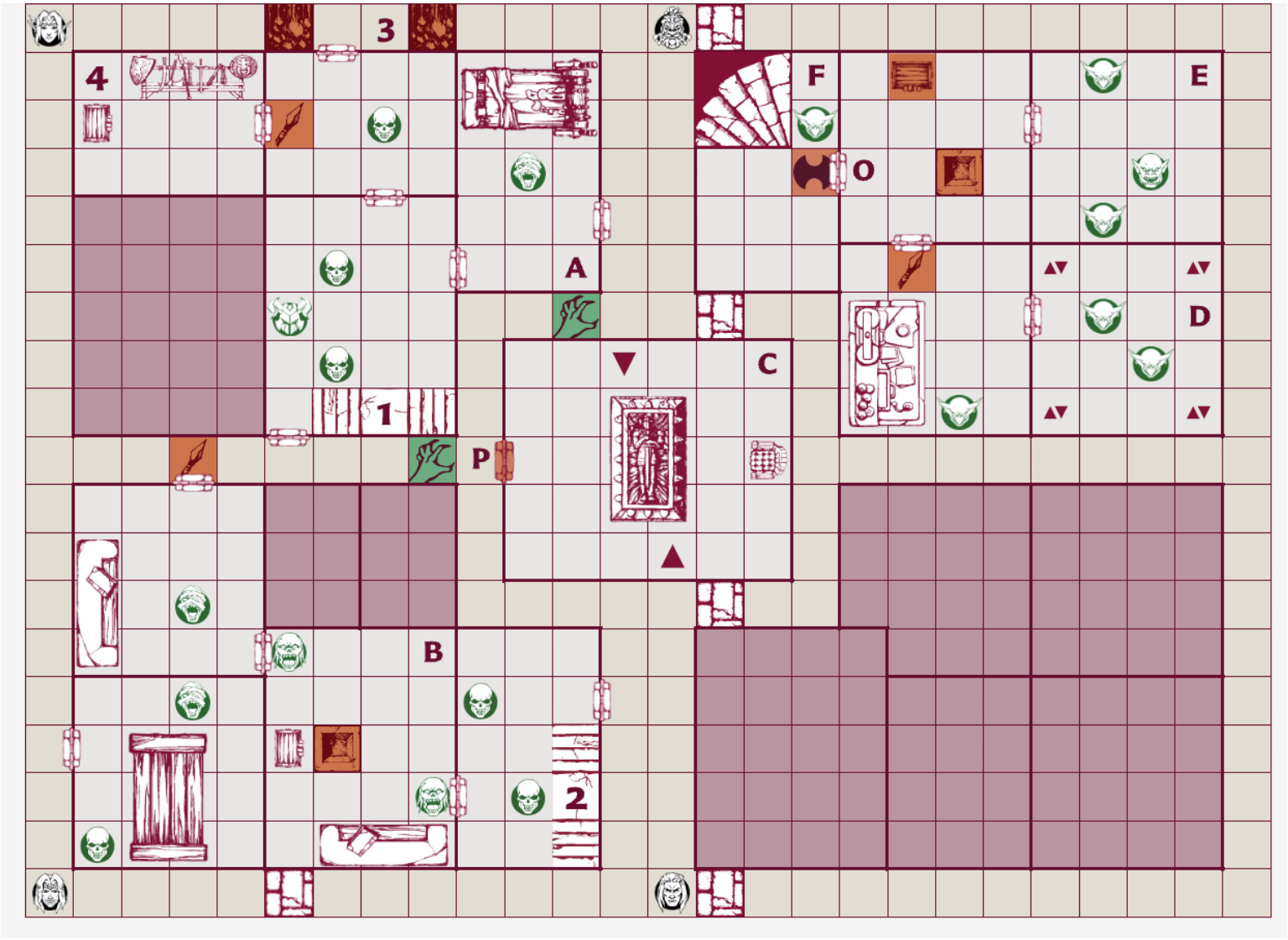
G - **Escalier en bois** , toiles d'araignées partout sur le sol. Rentrer dans la salle alerte velue l'araignée géante qui sert de gardien. Elle sort et attaque les héros (utiliser un jeton pour représenter velue).

*H*- **Plate forme** : Kaslesos le chef des gobelins, a fait fortifier cet endroit avec une plate forme en bois à laquelle on accède par un escalier. Un chef gobelin et 4 archers gobelins.

Dès que possible les gobelins versent un liquide collant sur l'escalier qui ralentit les héros ( déplacement d'1 seule case par tour). Ils jettent ensuite une torche et le liquide s'embrase , tous les héros dans l'escalier perdent 1 PV pour chaque tour qui commence alors qu'ils sont dans l'escalier. Le chef conserve ici son coffre au trésor (100 PO).

**I- Le couloir aux araignées :** *Le couloir est rempli de toiles d'araignées , vous distinguez plusieurs gros cocons , des formes bougent dans les ombres……".* Si les joueurs s'engagent dans le couloir Zargon peut activer les nuées d'araignées (prendre des jetons pour représenter les cocons et les araignées).

# La quête mystérieuse




*Les monstres errants sont des orcs.*

*Récompense de fin de mission : 250 PO par héros survivant*

## La quête mystérieuse

*“ Un souterrain mystérieux est apparu dans les catacombes d’un petit village non loin d’où règne Fênrir III, le roi elfe qui vous a missionné pour récupérer un artefact légendaire elfique appartenant à l’un de ses ancêtres. Il s’agit d’une couronne magique longtemps appelée la couronne du phénix. D’après la légende, cette couronne permettrait à son détenteur d’avoir des pouvoirs de réincarnation ou de guérison…*
*Vous vous trouvez dans ce souterrain, quand soudainement le sol et les murs se mettent à trembler. Le sol se dérobe brutalement sous vos pieds. Vos chemins se sont alors séparés et vous apparaissez chacun à un endroit différent du donjon. Bonne chance…”.*

Les rats ont des petits pendentifs autour du cou, avec chacun une pierre précieuse différente.
Lorsqu’un rat est dévoilé, il attaque immédiatement. Le MJ lance un dé de combat s' il obtient un crâne l’aventurier est mordu; il ne peut pas se défendre.
**1 ->** Le rat sort d’une bouche d’égout. Il porte un pendentif avec un **rubis** dessus.
**2 ->** Le rat sort d’une bouche d’égout. Sa pierre précieuse est un **onyx**.
**3 ->** Le rat attaque l’aventurier lorsque l’ébouli est dévoilé. Ce rat possède un **saphir**.
**4 ->** Le rat se cache dans le coffre à trésors. Il est dévoilé lors de la fouille de la pièce. Il a une **émeraude**.
Les **morsures de rats** transmettent aux aventuriers **la rage**.
A chaque début de tour de l’aventurier contaminé, celui-ci lance un dé de combat, s' il obtient un crâne il perd une vie.
**RAT 10 - 1 - 1 - 1 - 0**
Dans cette aventure les **potions de guérison** soignent la rage, ou font leur effet habituel.

<table>
<tr>
<td>A -> Sur la table de tortures, un Elfe est attaché.<br>Il peut être délivré, et est joué par le MJ au tour des aventuriers.<br>ELFE 8 - 3 - 2 - 3 - 3<br>L’elfe est un elfe voleur.<br>Lorsqu’il est actif, il peut voler un aventurier adjacent à lui. Le MJ lance un dé, s' il obtient un 5 il dérobe 15 PO et un 6 30 PO. (il doit le faire de façon secrète et tenir les comptes discrètement, les aventuriers seront informés, en fin d’aventure ou lorsque l’elfe est tué, qu’ils ont été volé).</td>
<td>C -> Au fond de la salle, un guerrier de la terreur est assis sur un trône et est protégé par un dôme qui semble “magique”. Il porte la couronne, tant recherchée.<br>Les triangles sont des spectres.<br>SPECTRE 8 - 3 - 3 - 1 - 0<br>Les spectres sont dévoilés lors de la fouille de la pièce. Ils sortent du sarcophage.<br>-> Lorsque tous les monstres sont tués, les héros sont aspirés, par un puissant tourbillon magique, dans le sarcophage.</td>
<td>F -> Lorsque les héros ouvrent la porte une guillotine tombe sur le premier héros. Il lance 3 dés de combat et perd 1PV par crâne obtenu. (le héros ne peut pas se défendre).<br><br>Le chef “PAF” le gobelin attend les héros, armé d’une dague bien aiguisée près à en découdre.<br>PAF 10 - 3 - 2 - 2 - 1<br><br>Lorsque PAF est mort, les héros ont réussi la mission et peuvent fuir par les escaliers.</td>
</tr>
<tr>
<td rowspan="2">B -> Lors de la fouille de la pièce, le héros trouve dans le coffre une potion de guérison et 60 PO.<br>A la recherche des passages secrets, la bibliothèque coulisse et disparaît.<br>Une inscription est gravée sur le mur -> De la racine naîtra la fleur qui vous permettra en réunissant la première de chacune des 4 d’atteindre la lueur d’espoir d’une sortie future. (<u>réponse</u> : ROSE)</td>
<td>D -> Les héros apparaissent au quatre coins de la pièce. (case avec les 2 petits triangles, le MJ positionne les héros de façon aléatoire)</td>
<td rowspan="2">P -> La porte est une porte spéciale qui présente 4 emplacements.<br>Le MJ doit indiquer aux héros qu’il faut trouver 4 pierres précieuses pour ouvrir la porte.<br>Pour ouvrir la porte, il faut placer les pierres précieuses dans le bon ordre : Rubis - Onyx - Saphir- Emeraude (Les héros doivent l’indiquer clairement.)<br>si erreur de combinaison -1 PV</td>
</tr>
<tr>
<td>E -> Le troll porte autour du cou une clé scintillante accrochée à une grosse chaîne en fer.<br>Clé nécessaire pour ouvrir la porte O.</td>
</tr>
</table>

**La quête mystérieuse**

**ANNEXE**

Fiche compte pièces d'or volés par l'elfe voleur

| NAIN | ELFE | MAGICIEN | BARBARE |
|---|---|---|---|
| | | | |

Fiche contaminations héros rage

| | CONTAMINATION |
|---|---|
| Barbare | |
| Nain | |
| Magicien | |
| Elfe | |

Cartes pierres précieuses
(à découper et donner aux joueurs lorsqu'il récupère les pierres correspondantes et pour proposer leur combinaison)

| RUBIS | ONYX | SAPHIR | EMERAUDE |
|---|---|---|---|
| | | | |

**La quête mystérieuse**

**ANNEXE 2**

à donner lors de la découverte de l'inscription

" De la racine naîtra la fleur qui vous permettra en réunissant la première de chacune des 4 d'atteindre la lueur d'espoir d'une sortie future. "