

HEROQUEST

14+

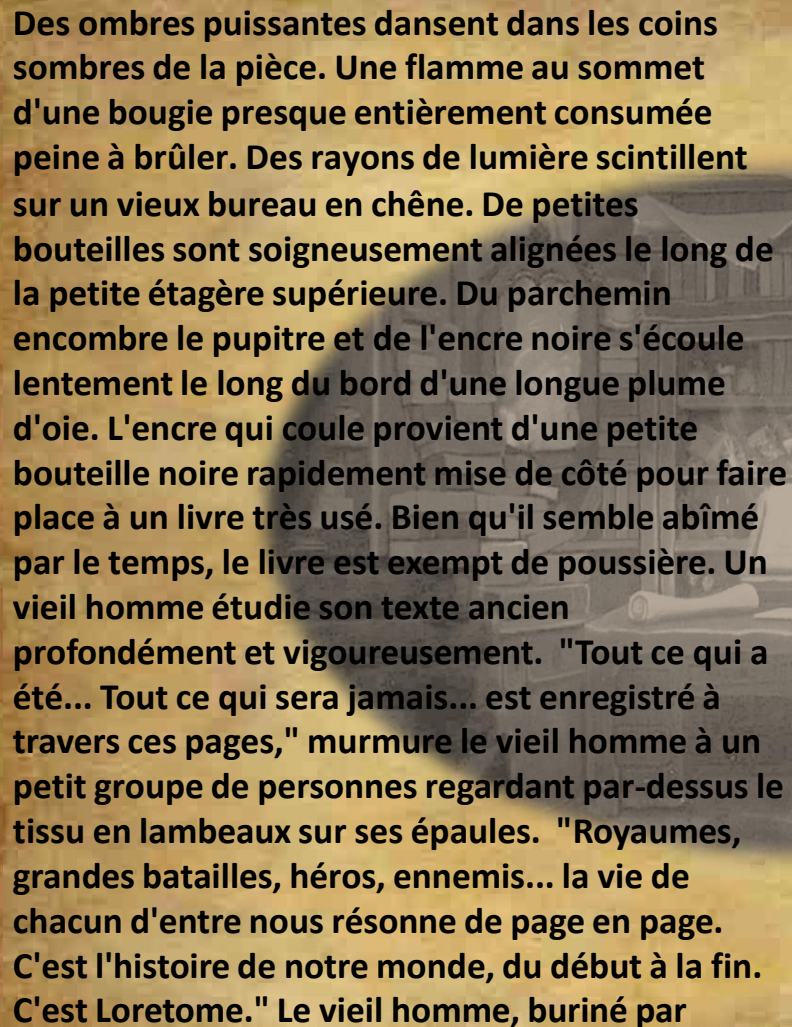


Les Chroniques de Sir Ragnar

Quest Book

by Martyn Wootton

Requires *HeroQuest* Game System to play.



Des ombres puissantes dansent dans les coins sombres de la pièce. Une flamme au sommet d'une bougie presque entièrement consumée peine à brûler. Des rayons de lumière scintillent sur un vieux bureau en chêne. De petites bouteilles sont soigneusement alignées le long de la petite étagère supérieure. Du parchemin encombre le pupitre et de l'encre noire s'écoule lentement le long du bord d'une longue plume d'oie. L'encre qui coule provient d'une petite bouteille noire rapidement mise de côté pour faire place à un livre très usé. Bien qu'il semble abîmé par le temps, le livre est exempt de poussière. Un vieil homme étudie son texte ancien profondément et vigoureusement. "Tout ce qui a été... Tout ce qui sera jamais... est enregistré à travers ces pages," murmure le vieil homme à un petit groupe de personnes regardant par-dessus le tissu en lambeaux sur ses épaules. "Royaumes, grandes batailles, héros, ennemis... la vie de chacun d'entre nous résonne de page en page. C'est l'histoire de notre monde, du début à la fin. C'est Loreto." Le vieil homme, buriné par

le temps, semble frustré en feuilletant de nombreuses pages par paquets. "Mais cela signifie-t-il que l'avenir est déjà gravé dans la pierre ?" L'homme demande rhétoriquement. "Ou est-ce que le destin est de notre propre choix ? En étudiant ces pages, je suis troublé. Qu'est-ce que la vie, si nous sommes incapables de la façonner à notre guise ? Ceux qui tombent en disgrâce sont-ils condamnés par la prophétie ? Ceux qui sont prédestinés à être les Rois des Hommes, méritent-ils vraiment ces honneurs ? Mes amis, nous verrons bientôt par nous-mêmes. En étudiant ce grand livre, j'ai été attiré par une histoire... L'histoire d'un grand homme, un héros pour beaucoup, qui tombe en disgrâce et est attiré par le mal qu'il combat si vaillamment. Asseyez-vous à mes côtés, mes amis pendant que je vous raconte l'histoire de Sir Ragnar... »

Mentor

Ce livre de quête et son nom sont inspirés d'une quête (Avant-poste à la base de la montagne et cartes de héros) par Drathe de Yeoldeinn. De plus, un grand merci à Craig Leslie du groupe facebook Yeoldeinn pour ses magnifiques icônes !
Ce livre a été réalisé par Martyn Wootton (et traduit de l'anglais par Damien Derouault) et est gratuit... Pas pour la revente !
J'espère que tous ceux qui ouvriront ces pages et joueront aux quêtes, apprécieront l'histoire de Sir Ragnar. Le livre est divisé en deux parties. La première est constituée des exploits et des aventures de Sir Ragnar, auxquels vous pouvez, en tant qu'auteurs de quêtes, apporter votre contribution, ajouter vos propres histoires. La seconde partie est l'histoire de Sir Ragnar après qu'il ait été sauvé par les quatre Héros, et ce qui se passe ensuite. J'espère que vous apprécierez tous ce récit.

Règle : pour les nouvelles icônes



Piège de feu : Ce piège peut être désarmé normalement. Si un héros déclenche le piège, il subit 2 points de dégâts corporels. Tout autre héros ou monstre qui se trouve dans l'une des deux zones jaunes adjacentes doit lancer 1 dé de combat. Le joueur/monstre doit lancer son bouclier ou est touché par les flammes et perd également 2 points de corps.

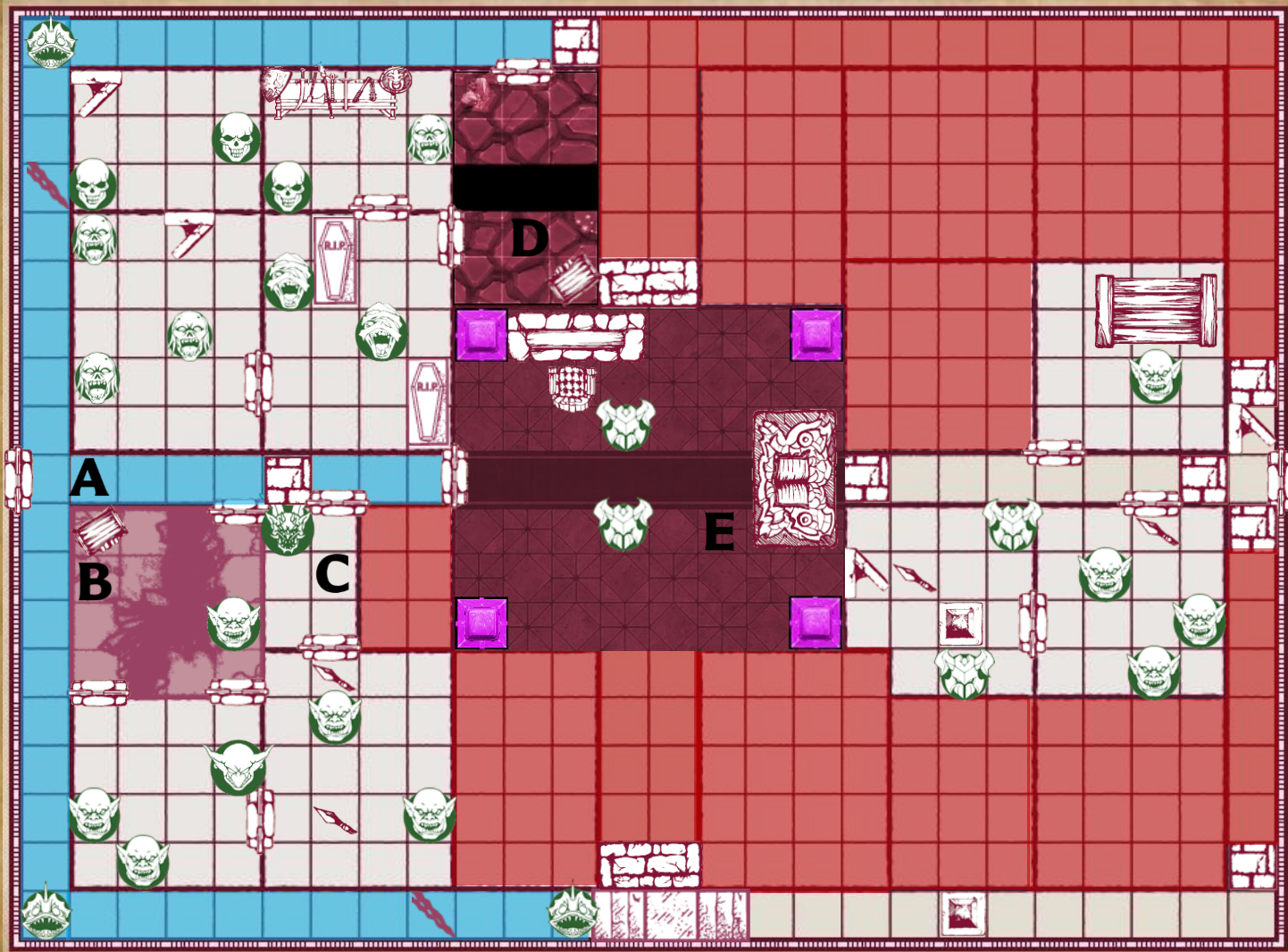


Araignée : C'est un nouveau type de monstre. Si une araignée attaque et cause au moins 1 point de dommage, elle causera un point de dommage supplémentaire à cause de son poison.



= Toile d'araignée : Cette toile est plus un moyen de ralentir un héros qu'un piège. Placez l'icône de la toile sur le plateau une fois dans la ligne de vue. Une fois qu'un héros entre dans cette case, il doit lancer un dé de combat, sur le jet d'un crâne, il passe à travers et peut continuer à se déplacer. Si un héros obtient l'une des icônes de bouclier, son tour se termine. (Les araignées ne sont pas affectées par les toiles mais tous les autres monstres le sont).

Toutes les cartes de ce livre sont disponibles, envoyez-moi un message par Messenger. Je peux être trouvé sur le site Facebook yeoldeinn sous mon nom : Martyn Wootton.



QUETE 1

Un âge de terreur

En tant que chevalier choisi par l'Empereur, Sir Ragnar, vous entrez dans le bureau de Mentor. Le visage du sorcier est grave, il vous regarde et parle. "Mon apprenti Morcar, maintenant nommé Zargon, a succombé aux forces des ténèbres. Il a longtemps étudié mes anciens recueils sans que je le sache, et il est devenu puissant. Il a fui vers le nord où j'ai essayé en vain de le ramener de son chemin sombre. J'ai longtemps combattu avec lui mais c'était en vain, son pouvoir et les serviteurs que les forces obscures lui avaient accordés étaient trop puissants, même pour moi !!! Vous devez voyager au nord et découvrir les plans que Zargon peut avoir pour notre royaume. Je vous l'ordonne ! Voyagez au nord de la montagne de Hel. Découvrez ce que Zargon pourrait bien préparer.

Le royaume a besoin de vous, restez en sécurité mon seigneur !!!

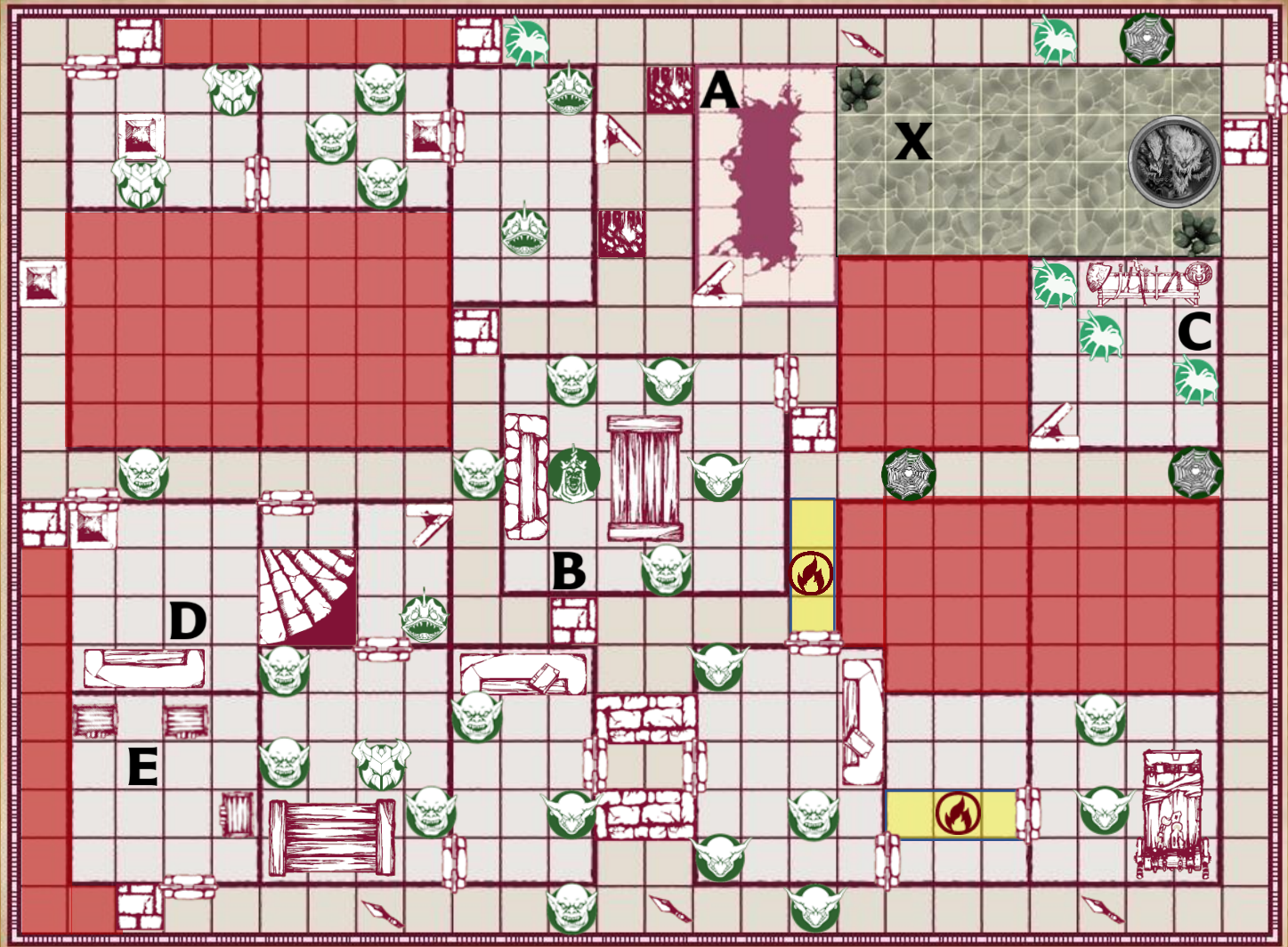
- A.** La zone en bleu est un sol gelé. Lancez 1 dé de combat lorsque vous effectuez votre mouvement. Si un joueur obtient un bouclier noir, il glisse et atterrit sur le sol. Il ne peut ni bouger ni attaquer pendant ce tour. Les abominations dans cette zone ne sont pas affectées par la surface glissante et n'ont pas besoin de faire de jet.
- B.** Ce coffre au trésor contient un piège explosif. S'il n'est pas désarmé avant d'être ouvert, il infligera 2 points de dégâts corporels à la personne qui l'ouvrira. Le coffre contient 200 pièces d'or. Si le coffre explose, le joueur ne recevra que 20 pièces d'or.
- C.** Cette gargouille est un gardien, si la porte située à côté d'elle est ouverte, elle s'animera et attaquera immédiatement.
- D.** Ce coffre à trésor est vide.

E. En entrant dans cette pièce, les joueurs aperçoivent un personnage masqué, la silhouette enveloppée dans les ténèbres. C'est Zargon. Utilisez une figurine appropriée pour le représenter. Voir sa carte pour ses stats. Les deux Guerriers de la Terreur sont ses gardes du corps et jettent 1 dé de défense supplémentaire.

(Lire aux joueurs)

Le personnage encapuchonné vous regarde de derrière sa capuche et parle. "Mon vieux maître pense qu'il peut envoyer un chevalier et quelques-uns de ses petits pour me vaincre ! Mouahahaha ! Viens chevalier, voyons voir ?". Zargon attaquera pendant 2 tours puis vous lirez : " Tu es un chevalier courageux ! Je suis impressionné, nous nous reverrons, je te le promets !". A ce moment, vous voyez une brume noire en forme de crâne se matérialiser derrière Zargon, et l'avalier tout entier, Il disparaît !!!

Monstre errant :  Orc



A

X

C

B

D

E



QUETE 2

Une ombre, dévoilée !!

Ne trouvant rien d'important, vous entrez par la porte pour trouver un étroit escalier en colimaçon menant vers le bas. Il est éclairé des deux côtés du mur par des torches rustiques, qui vacillent et dansent dans l'air froid et glacial. En arrivant en bas, une porte vous barre le chemin. Au-delà, vous entendez deux voix qui parlent ensemble dans une langue rudimentaire que vous ne comprenez pas, mais que vous ne connaissez que trop bien... l'Orc !!

Note : Les héros n'ont pas eu le temps de se reposer et de guérir de leurs blessures. Ils commencent donc cette quête avec les points de corps qu'ils avaient à la fin de la dernière quête.

Le Magicien retrouve cependant ses sorts.

A. (Lire) *Lorsque vous entrez dans cette pièce, un vent froid magique souffle depuis le fond du gouffre. Vous voyez une échelle au bord du gouffre.* Tout joueur qui souhaite descendre peut le faire et se dirige vers la pièce (X). *Une fois à l'intérieur de la pièce, vous voyez une horrible bête gelée dans la glace Utilisez la figurine de l'Horreur des Glaces. Elle ne peut être blessée et ne bougera ni n'attaquera. Elle dort..... Pour l'instant !*

C. Ce râtelier d'armes contient un bouclier et l'artefact Bracelets de guérison..

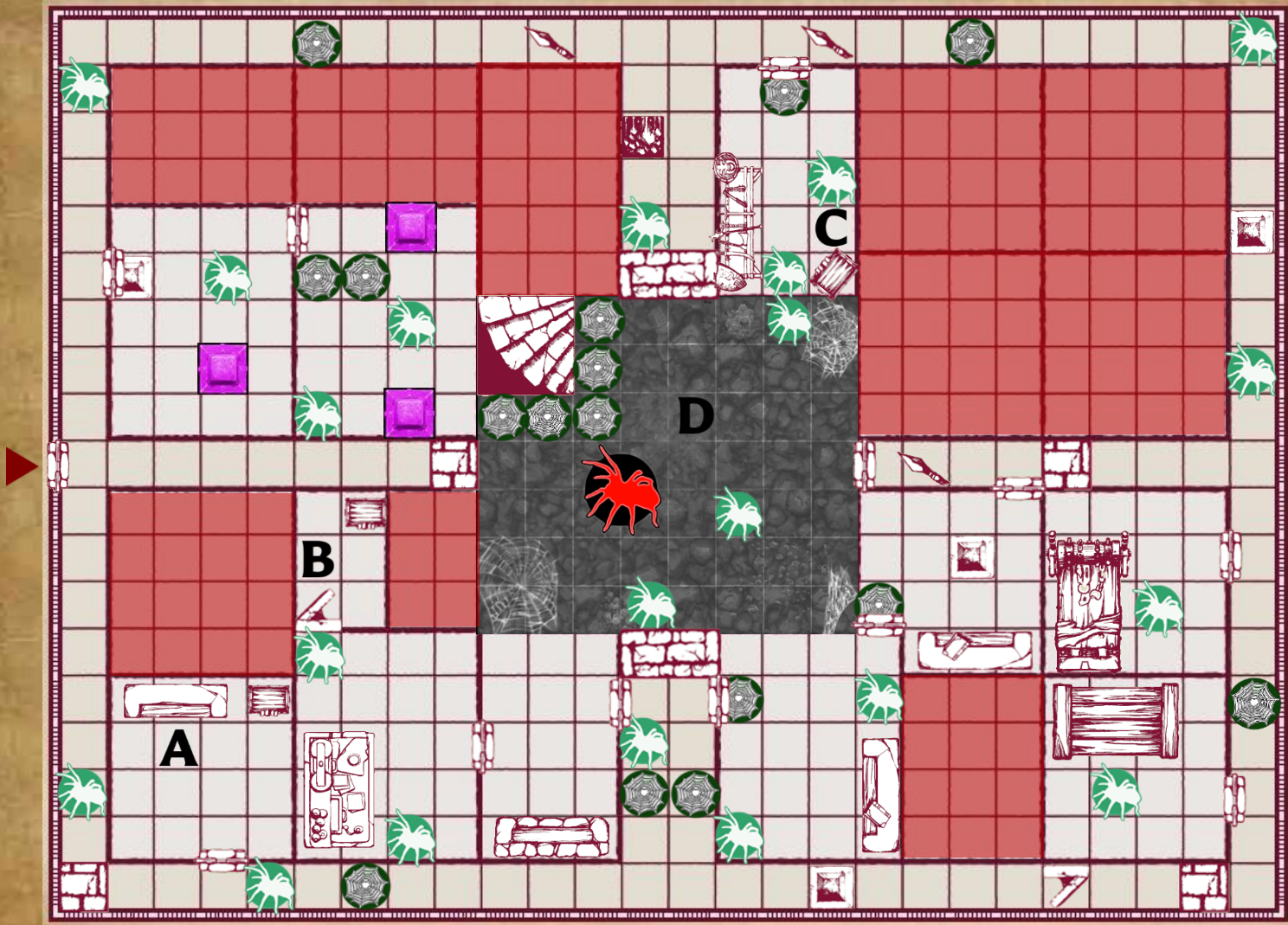
E. Les trois coffres au trésor de cette pièce contiennent chacun 150 pièces d'or et une potion de guérison qui vous rendra jusqu'à 4 points de corps perdus.

B. Le sorcier de la terreur dans cette pièce est l'un des capitaines de Zargon, Kelzaren. Il a les sorts de la terreur suivants : Invocation d'Orcs, Rouille, Eclair; et les caractéristiques suivantes :

Kelzaren:

Déplacement	Attaque	Défense	Corps	Esprit
6	2	3	5	4

D. L'armoire de cette pièce contient 100 pièces d'or, cachées au fond d'une des étagères.



QUETE 3

Voyage dans la pénombre

Après avoir découvert que Zargon prévoit de ramener à la vie une horreur des glaces, vous êtes contacté par Mentor à travers ses pouvoirs mystiques. Vous lui dites ce que vous avez découvert. "Vous avez bien fait, en découvrant ce sombre secret, je vais consulter mes ouvrages pour découvrir ce qu'est ce mal. J'ai appris de l'Empereur Karl Franz que les forces de la terreur ont pris Charcoal Peaks, dans les Montagnes Noires. Je vais vous emmener aussi près que possible de son emplacement. Là, vous trouverez une grotte recouverte par de nombreuses années de végétation et de mousse. Les Nains l'ont créée il y a longtemps, et j'espère que les forces de la terreur ne vous verront pas arriver. Parcourez les cavernes jusqu'à ce que vous atteigniez le pied des Montagnes Noires et je vous contacterai alors. Bonne chance mes amis".

Dites aux Héros que les tunnels ont été oubliés depuis longtemps, que les murs sont couverts de grandes toiles et que les restes d'animaux morts depuis longtemps jonchent votre chemin. Qui sait quelle horreur peut vous attendre dans cet endroit froid et sombre?

Note: toutes les portes, à l'exception de la porte secrète, sont considérées comme ouvertes dans le cadre de cette quête. Elles ont été détruites ou ont pourri au cours des nombreuses années.

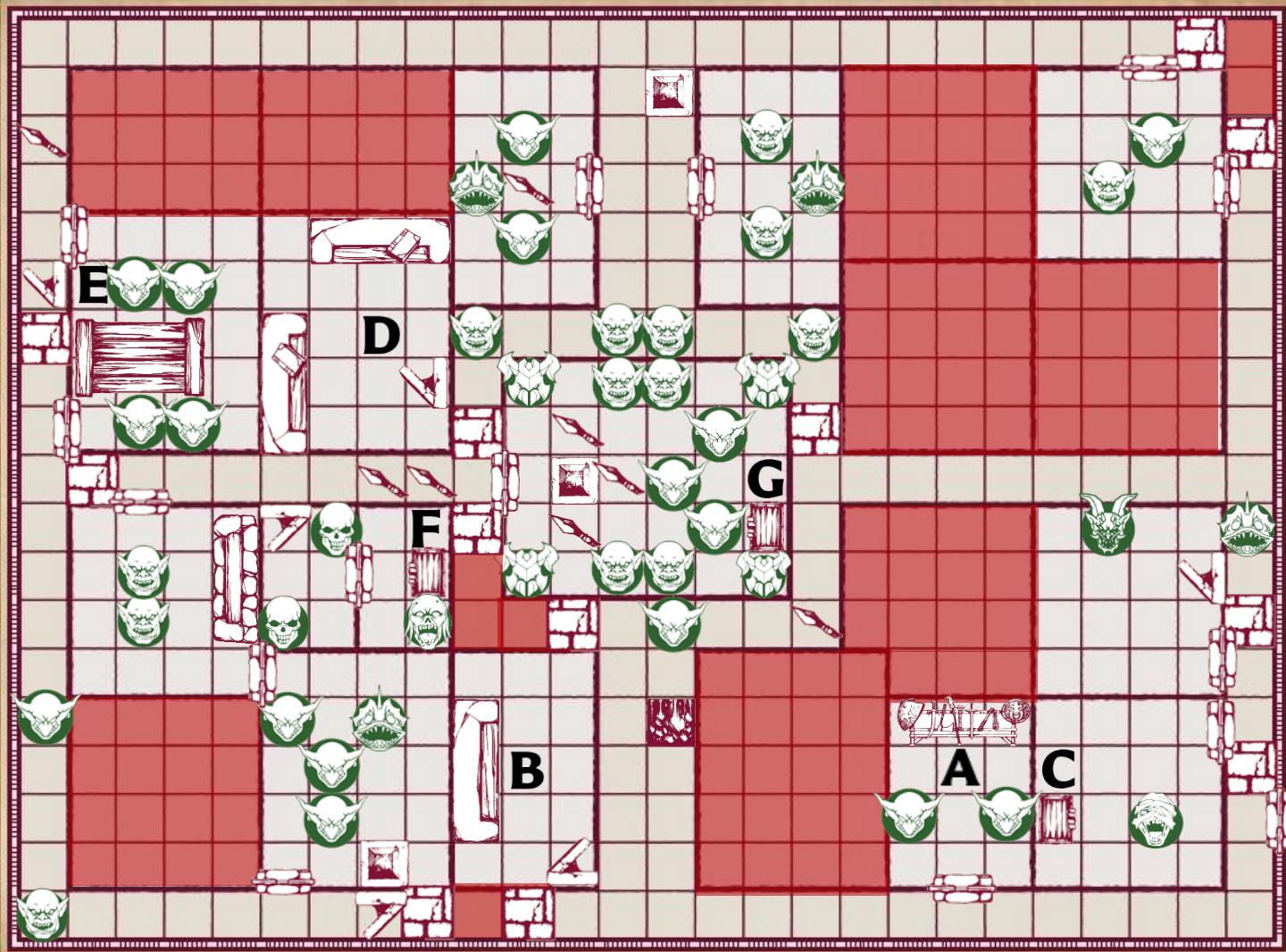
A. Le coffre couvert de toile dans cette pièce contient 100 pièces d'or, et une potion de guérison qui restaurera jusqu'à 4 points de corps perdus.

C. Le coffre de cette pièce contient 200 pièces d'or. Le râtelier contient une cotte de mailles ornée, qui semble avoir été épargnée par le temps. Il s'agit d'un équipement pour les nains.

B. Ce coffre est piégé, celui qui l'ouvre avant d'avoir désarmé le piège perdra 2 points de corps, car un petit carreau d'arbalète sortira pour le frapper. Le coffre contient une carte artefact prise au hasard.

D. Cette pièce contient la Reine araignée géante. Elle doit être vaincue ! Ce n'est qu'alors que les héros seront suffisamment en sécurité pour traverser son épaisse toile collante et monter l'escalier en colimaçon, jusqu'au pied des Montagnes noires.

Monstre errant :  **2 araignées géantes**



E

D

G

F

B

A

C

Quête 4

Avant-poste au pied de la montagne

"Le pied des Montagnes noires est depuis longtemps un point stratégique pour ceux qui veulent contrôler Charcoal Peaks. Les forces de la Terreur ont décidé de prendre position en construisant un avant-poste ici. Sir Ragnar, vous devez rassembler vos compagnons et conquérir cette base au nom de notre Empereur. Méfiez-vous, bon chevalier, car un vicieux seigneur de guerre, Ulag, tient cet avant-poste, et ses sbires se battront bec et ongles pour le garder. Soyez forts, combattez avec courage et revenez sains et saufs."

A. Parmi les armes brisées se trouve une vieille hache de guerre avec un manche usé. Il semble qu'elle ne soit pas de ce monde. *(Lancez secrètement 1 dé rouge pour voir combien d'attaques l'arme peut supporter avant de se briser.)*


C. Le coffre dans cette pièce contient une longue épée et une fiole d'eau bénite qui détruira n'importe quel monstre mort-vivant ordinaire.

E. Les gobelins dans cette pièce connaissent la porte secrète et peuvent l'ouvrir à leur tour.

B. Dans les armoires, entre les flacons vides et les liquides en fermentation, se trouve une potion de guérison, qui peut restaurer jusqu'à 4 points de corps perdus.

D. Entre de vieux ouvrages se trouvent deux parchemins de sorts : Boule de flamme et Courage.

F. Ce coffre contient une Potion de guérison qui restaurera jusqu'à 4 points de corps perdus.

Monstre errant :  Gobelin

G. Lorsque le dernier des 4 héros entre dans cette pièce, une herse tombera d'en haut, scellant la pièce. Échangez la porte ouverte avec une herse.

C'est Ulag, le seigneur de guerre orc, (voir la carte du monstre pour les stats). Utilisez une figurine appropriée pour lui. Ulag peut lancer l'un de ses deux sorts de la terreur à son tour au lieu d'attaquer ; Invocation d'Orcs et Fuite. Si Ulag est en danger de mort, il utilisera le sort de fuite pour s'échapper de cette quête. Il a également une potion de guérison, qu'il utilisera s'il atteint 0 point de vie. Le coffre dans cette pièce est vide.

Zargon, une fois que tous les Héros ont perdu leurs points de corps, lisez ce qui suit :

"Blessés et privés de force, vos corps tombent à terre. Ils ne sont cependant pas sans vie.

Ulag, le chef de guerre orc, vous a capturé !

Vos esprits perdent conscience tandis que les Orcs traînent vos corps mous vers des lieux inconnus".

Note:

Dans le cas rare où les Héros survivent et réussissent à tuer tous les monstres, une étrange brume verte commence à remplir la pièce. La brume envahit les héros et ils tombent au sol. Lisez la citation ci-dessus à haute voix.

Note du traducteur : La première partie des chroniques de Sir Ragnar est terminée. Je vous recommande de jouer les quêtes de la boîte de base du jeu - durant lesquelles Sir Ragnar est libéré - avant de reprendre les chroniques de Sir Ragnar .

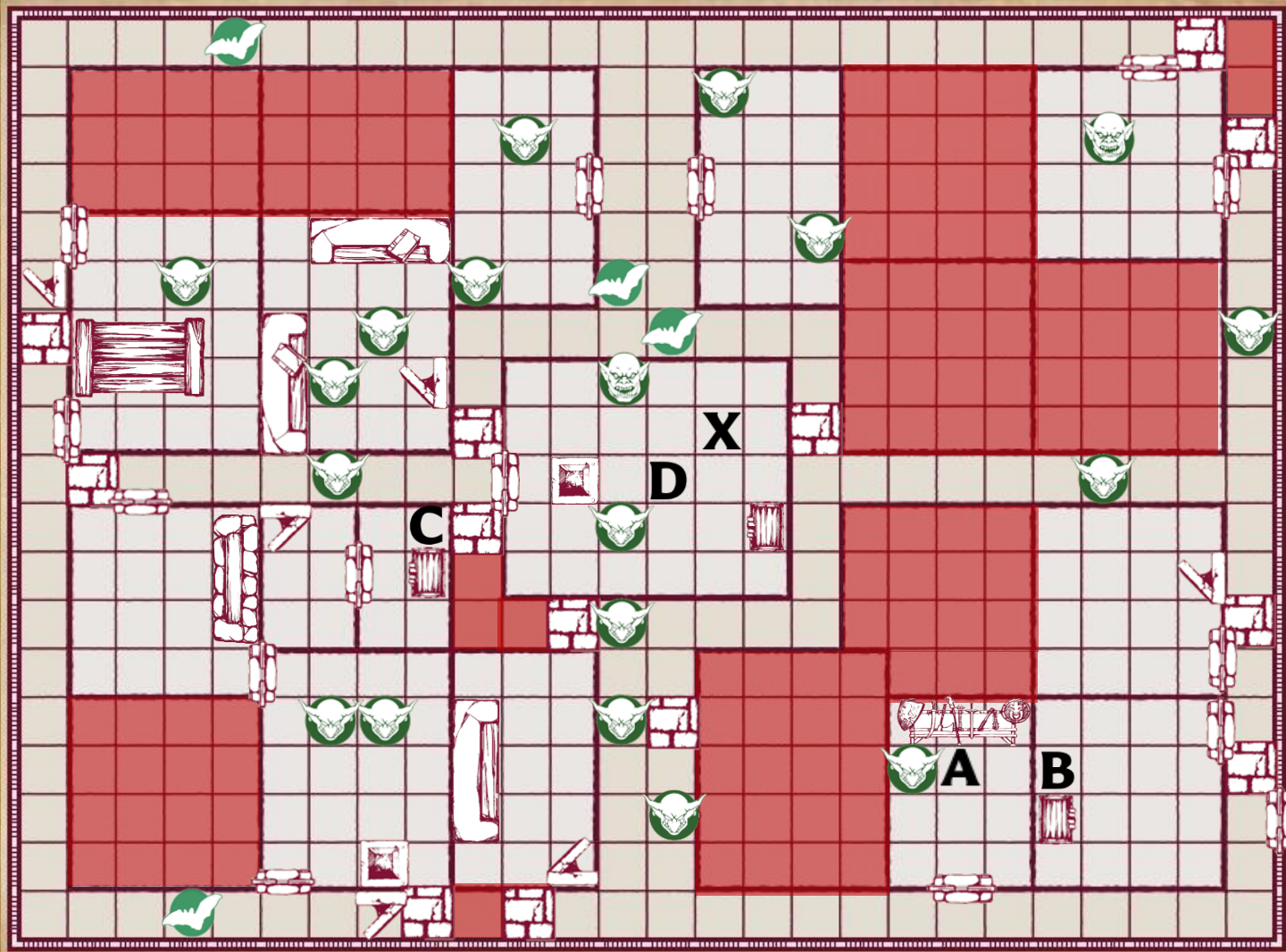
Monstre errant :  **Gobelin**

Il vous a fallu des mois pour guérir de ce que vous avez subi aux mains des serviteurs de Zargon. Ce n'était rien d'autre que de l'horreur. Votre corps est lourdement marqué. Un cache-œil couvre désormais votre œil gauche, car vous l'avez perdu aux mains de l'un des guerriers de la terreur de Zargon, pendant son interrogatoire. Maintenant encore, vous avez des flash-backs de votre épreuve. Vous avez demandé aux quatre courageux héros qui vous ont sauvé s'ils avaient vu l'un de vos compagnons, ce à quoi ils ont répondu non. Vous avez reposé votre corps, mais uniquement dans le but de reprendre des forces afin de pouvoir retrouver vos amis ou de découvrir quel horrible sort leur a été réservé.

L'empereur Karl Franz vous a convoqué à la cour impériale. Lorsque vous entrez par deux imposantes portes doubles, vous voyez le vaste hall, dans lequel vous vous êtes rendu à de nombreuses reprises. Vous voyez l'empereur Karl Franz à une vingtaine de mètres, assis sur un trône d'or surélevé, un magnifique tapis pourpre menant à lui. Sur vos flancs, une foule de hauts généraux, de seigneurs et même de princes frontaliers. Lorsque vous avancez, chacun vous salue d'un signe de tête et vous faites de même. Quand vous atteignez le trône, vous vous agenouillez devant l'Empereur. "Debout mon ami." Vous vous levez et regardez l'empereur. Il poursuit. "J'espère que vous vous sentez bien et que vous avez récupéré de votre épreuve." "C'est le cas, monseigneur." répondez vous. "C'est une bonne nouvelle pour moi et pour le royaume. Mon ami, j'ai entendu dire que vous cherchiez à retrouver vos camarades, mais vous devez comprendre que vous avez vous-même échappé de peu à la mort et cela fait plus de six mois que vous avez été sauvé.

Vous devez savoir qu'il n'y a aucun espoir pour eux, j'en ai peur..." "Nous n'en savons rien, mon Seigneur !" dites vous durement en interrompant l'Empereur. Vous vous taisez alors en réalisant votre erreur. L'Empereur vous regarde, choqué par votre intervention, et la pièce devient mortellement silencieuse durant ce qui vous semble une éternité. Puis l'Empereur prend à nouveau la parole. "Vous êtes chargés de vous rendre à Talabheim à l'Est, la rumeur dit qu'une ombre noire de Sylvanie s'est abattue sur les gens là-bas. Une fois de plus, vous l'interrompez. "Mon seigneur, je ne peux pas laisser mes amis aux mains de Zargon !! Je dois partir et les trouver !" Karl Franz répond alors avec colère. "Restez à votre place Chevalier ! Vous avez peut-être mes faveurs, mais restez à votre place ! Vous voyagerez vers l'est, et vous aiderez à résoudre le problème de Sylvanie." Vous baissez la tête. "Oui Monseigneur." "Maintenant partez ! Laissez-moi ! dit Karl Franz en colère. Vous inclinez la tête, puis vous vous retournez et vous vous dirigez vers les grandes portes que vous avez un peu plus tôt franchies. De nombreux yeux vous jettent des regards inquiets, et d'autres s'attardent sur vous, alors que vous quittez le hall...

En sortant du palais, vous savez déjà ce qui doit être fait. Vous n'avez jamais désobéi à un ordre, et êtes toujours resté loyal envers l'Empereur, mais vous ne pouvez pas laisser vos amis entre les mains de Zargon. Quelle que soit la punition que vous subirez, même si c'est la mort, vous l'affronterez, mais d'abord vous devez aider vos amis et les mettre en sécurité...



Quête 5

La recherche d'indices

En approchant d'un carrefour, vous voyez un panneau, deux des quatre destinations attirent votre attention. A l'est, Sylvanie 700km. Au sud, Nuln 370km. Regardant en arrière vers Altdorf et soupirant, vous commencez à mener votre cheval vers le sud. Vous avez voyagé pendant de nombreux jours, vous arrêtant de temps en temps dans des villages et des villes sur votre chemin. Vous décidez que vous devez commencer vos recherches là où vous avez été capturés pour la première fois. L'avant-poste dans les Montagnes Noires.

C'est seulement là que vous pourrez trouver des indices sur le sort de vos amis... Ainsi, une fois votre décision prise, vous enfoncez une fois de plus vos talons dans le flanc de votre cheval et voyagez plus au sud.

NOTE: Au début de cette quête, Sir Ragnar dispose de 3 potions de guérison. Cela permet de restaurer jusqu'à 4 points de corps perdus. C'est une quête solo, mais si vous le permettez et tant que Sir Ragnar a de l'or, il peut acheter des mercenaires, qui peuvent être joués par les autres joueurs. Lorsque les autres héros sont trouvés. Les joueurs peuvent en prendre le commandement. Les quêtes 6, 7, 8, peuvent être jouées dans l'ordre que les héros choisissent, mais quelle que soit la quête qu'ils choisissent pour la deuxième mission, notez : lorsque vous trouvez le héros, il gît mort, torturé et battu.....


"Le Seigneur des Ténèbres a dit de séparer les prisonniers. L'un d'entre eux a été envoyé à Karak Angazbar. Juste à l'est. Le Semi-Homme servira de distraction pour la famille du Rat à Karak Varn à l'ouest. Et le dernier, le mage, a été envoyé à Karak Ungor au nord avec les soldats en armure."

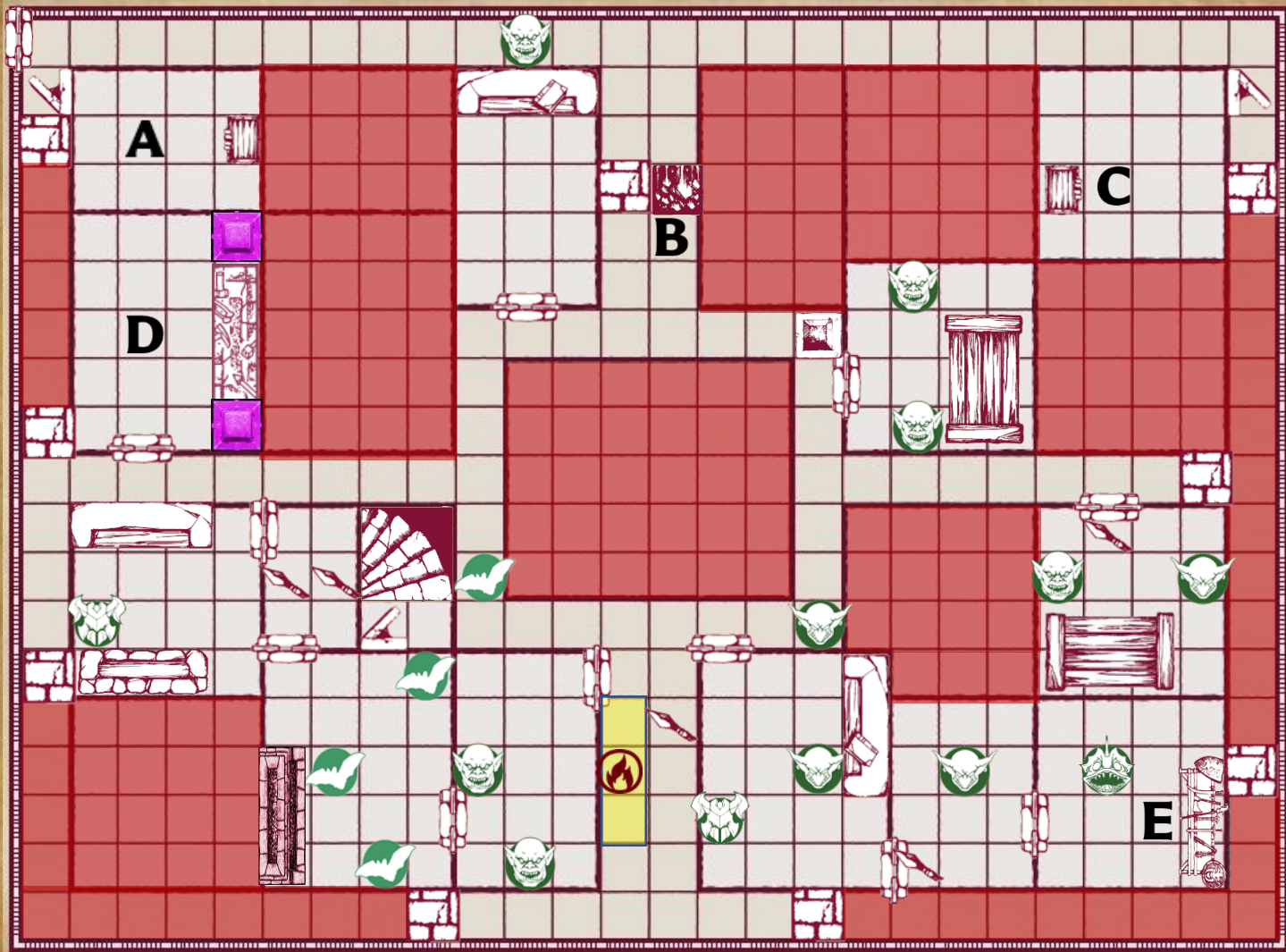
- A. Vous ne trouvez rien d'intéressant sur ce râtelier.
- B. Le coffre dans cette pièce est vide.
- C. Ce coffre est vide.
- D. Grikar, un des commandants d'Ulag, se trouve dans cette pièce x Il a les caractéristiques suivantes :

Grikar:

Déplacement	Attaque	Défense	Corps	Esprit
6	3	3	5	2

Lorsque Grikar meurt, Sir Ragnar trouve une lettre sur son corps, lisez le parchemin au joueur. Le coffre dans cette pièce est vide.

Monstre errant:  Gobelin



Quête 6, 1^{ère} partie

À Karak Angazbar

Votre voyage vers l'est a été lent, et de nombreux jours de voyage se sont écoulés. Votre corps est fatigué et votre cœur est lourd. Vous savez que l'Empereur a dû apprendre que vous n'êtes pas allé en Sylvanie. Dans votre cœur, vous savez que vos amis ne vous auraient jamais laissé aux mains de l'ennemi s'ils avaient pu s'échapper. En avançant, vous arrivez à Karak Angazbar, vous rencontrez un petit groupe d'éclaireurs gobelins et vous les vainquez. Vous apprenez d'un des gobelins qui supplie pour sa vie. Il vous dit qu'il y a une grotte à proximité qui vous mènera dans la montagne. En trouvant la grotte, vous attachez votre cheval à un vieil arbre noueux, et entrez lentement dans l'obscurité.

A. Ce coffre contient 200 pièces d'or.

C. Ce coffre contient des bracelets.

Donnez au héros la carte d'équipement correspondante.

D. Cette pièce contient une vieille forge naine éteinte il y a de nombreuses années. Si un joueur cherche un trésor, il trouvera l'artefact suivant : **une dague runique des nains.**

Prenez la carte correspondante.

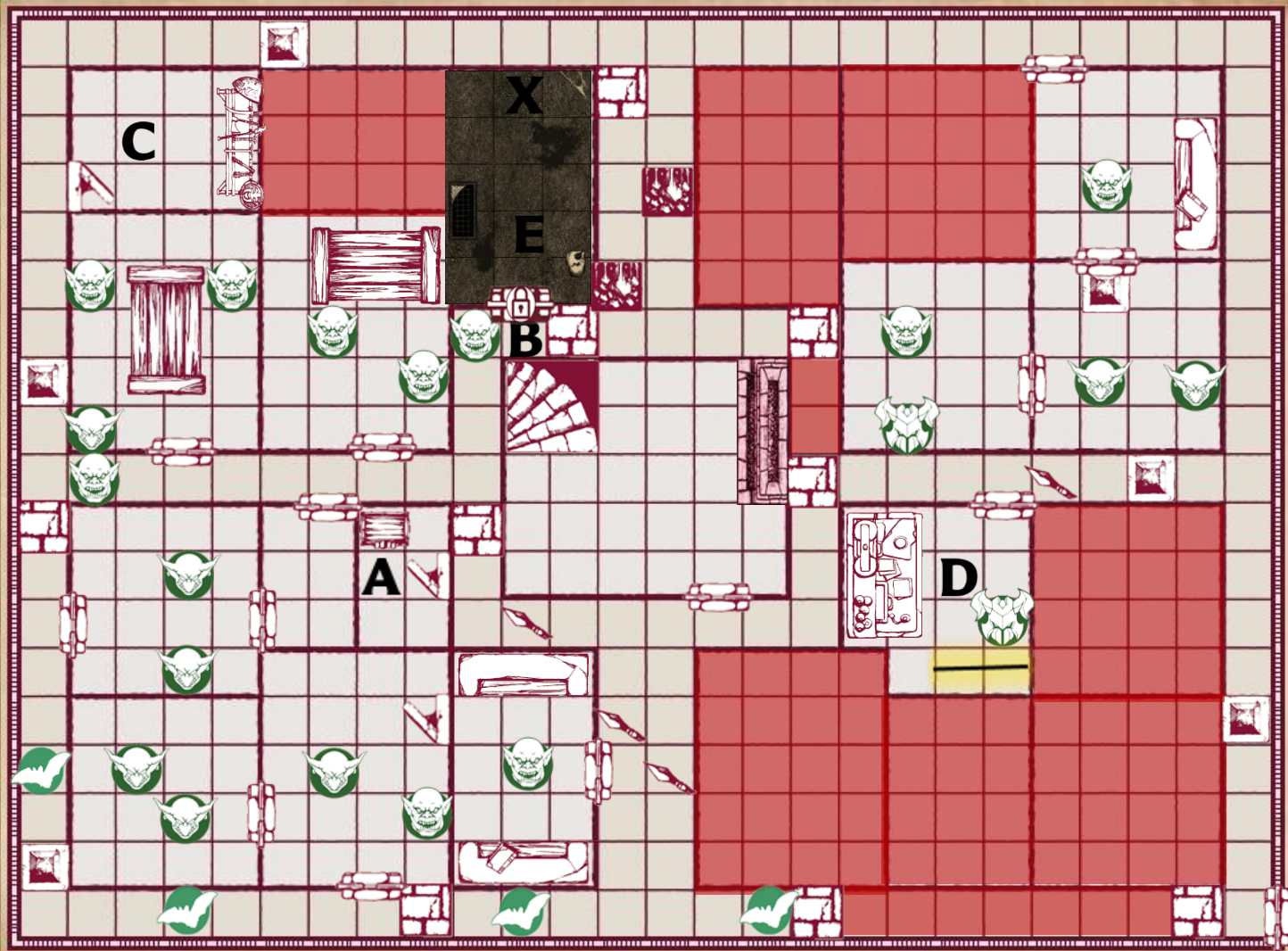
E. Les armes présentes sur le râtelier sont rouillées et inutilisables. Piochez une carte trésor.

B. Ce piège de chute de pierre a un effet considérable sur cette mission. Si un héros déclenche ce piège et saute en arrière, alors le passage sera bloqué, et il n'y aura aucun moyen de libérer **Sarymor**, il sera perdu et subira le sort qui lui est réservé. Dites-le au joueur une fois que le couloir aura été entièrement découvert et que toutes les recherches auront été effectuées Si cette quête est entreprise avec plusieurs héros et que le héros qui déclenche ce piège saute en avant, alors cette quête deviendra une quête solo, sauf si un joueur a un moyen de passer à travers la roche.

Monstre errant :



Orc



Quête 6, 2^{ème} partie

Sous Karak Angazbar

Vous continuez votre voyage dans ces anciennes mines des Nains. Les ombres dansent et vacillent tandis que vous avancez. Votre esprit est obsédé par l'épreuve que vous avez subie et par ce que vos amis sont peut-être en train de vivre. Mettant de côté vos pensées, vous vous dirigez vers l'escalier en colimaçon, prêt à affronter tous les dangers qui vous attendent dans cet endroit froid et sombre.

Note: Tous les joueurs le pouvant commencent cette quête avec les points de corps restants de la quête précédente, à moins qu'ils n'utilisent une potion de guérison ou un autre moyen de guérison.

A. Ce coffre contient une potion de guérison qui guérira 4 points de corps perdus.

C. Cette pièce contient tout l'équipement de **Sarymor**.

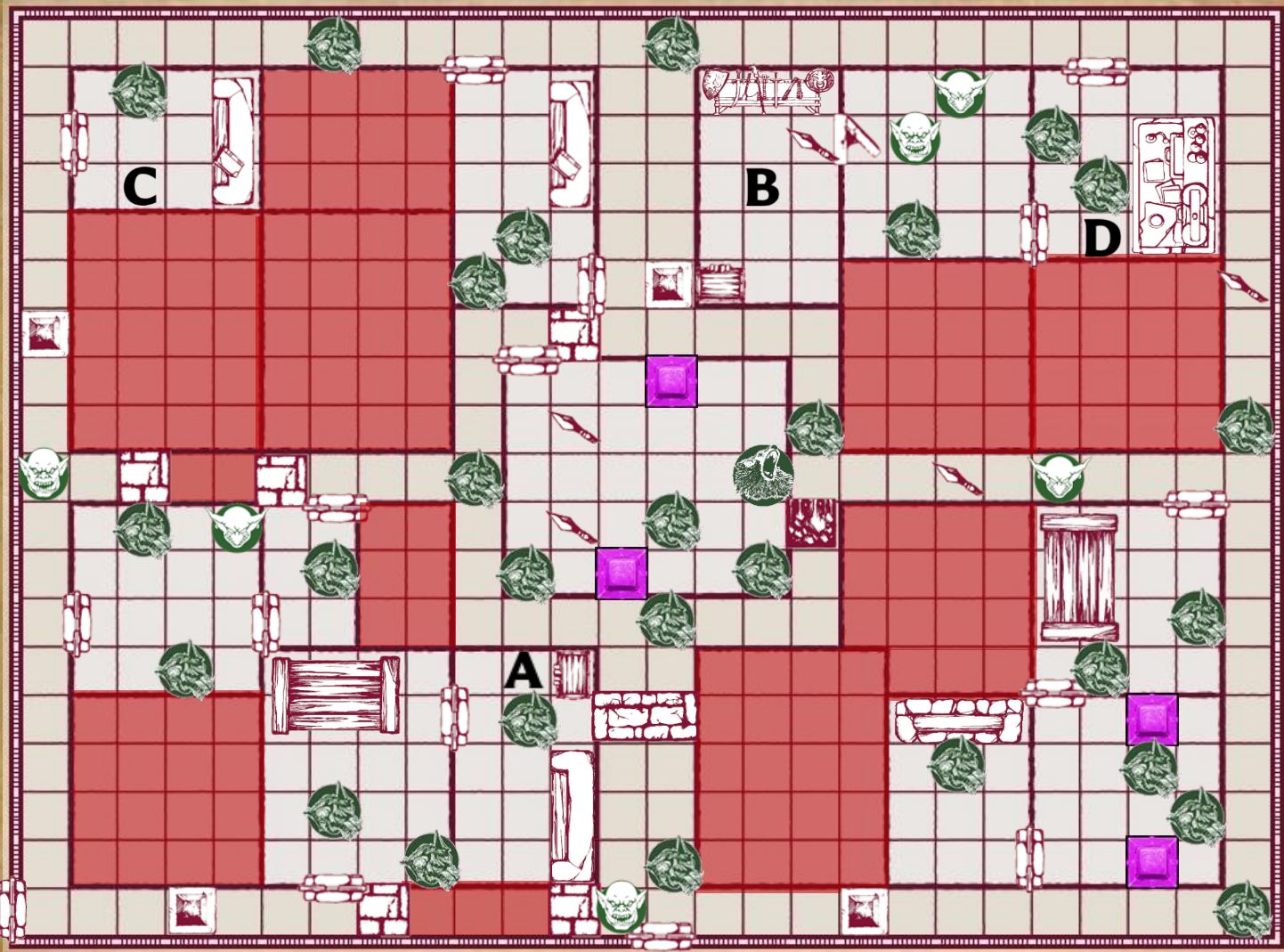
E. **Sarymor** se trouve dans cette pièce.

Utilisez une figurine appropriée pour le représenter. S'il survit, (voir Note : Quête 5) il est battu et ensanglanté mais il peut marcher, et surtout il peut se battre. Jusqu'à ce qu'il récupère son équipement, voir C. Il jette 1 dé de combat en attaque et 2 en défense..

B. Cette porte est une porte de prison et est verrouillée. Utilisez une porte appropriée si vous en avez une, sinon une porte normale fera l'affaire. Voir **D.** pour la clé.

D. Si quelqu'un cherche un trésor dans cette pièce, il trouvera la clé de la porte **B.** sur le pupitre de l'alchimiste. Il y a également une potion de guérison, qui restaurera jusqu'à 4 points de corps perdus. notez bien : une fois la clé trouvée, un portail magique s'ouvre — et vous entendez la voix de Mentor. "Trouvez votre ami et ramenez-le ici en toute sécurité". La salle X est l'endroit où Sarymor est retenu. Utilisez une figurine appropriée pour le représenter. S'il s'agit du dernier héros sauvé, voir quête 9.

Monstre errant :  orc



C

B

D

A

Quête 7

Dans Karak Varn

La partie ouest des Montagnes Noires est très difficile, avec des pentes abruptes de 30 mètres ou plus, qui semblent venir de nulle part. Puis il y a les vents incessants et la neige, sans oublier les meutes de loups sauvages qui chassent dans ces montagnes. Votre voyage vous amène à ce qui était autrefois un joyau du royaume nain, Karak Varn. Ses portes, jadis magnifiques, sont aujourd'hui éventrées et partiellement ensevelies sous la neige. Des vents hurlants résonnent dans la vaste chambre au-delà des portes brisées. Alors que vous vous approchez, un sentiment sombre vous saisit pendant une seconde, comme si quelque chose essayait de s'insinuer dans votre esprit.

Chassant ce sentiment, vous avancez lentement dans les ténèbres de Karak Varn.

A. Ce coffre contient une potion de guérison qui restaurera jusqu'à 4 points de corps perdus.

B. Ce râtelier d'armes contient une épée large qui vous permet de lancer 3 dés de combat en attaque.

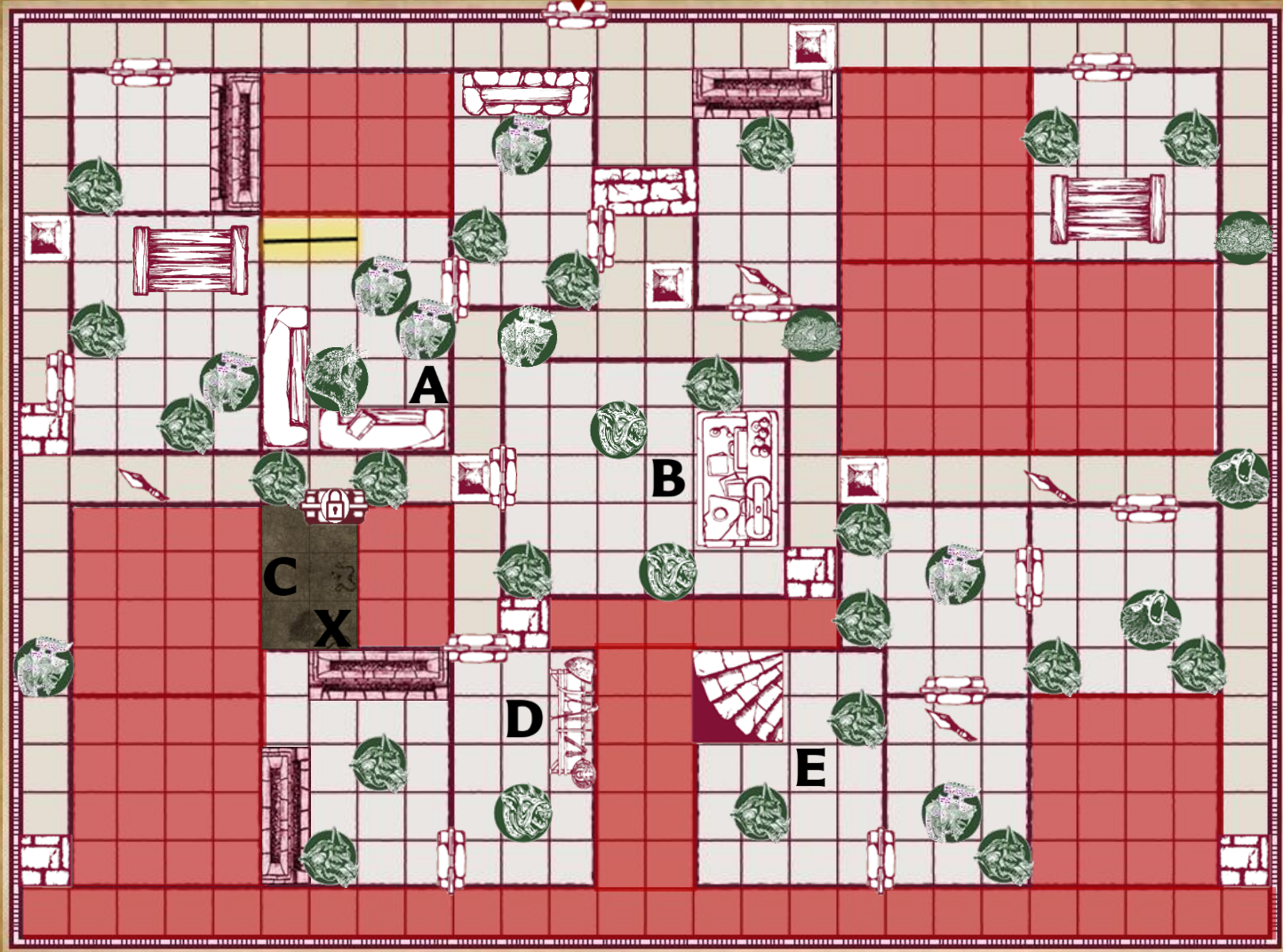
C. Cette armoire contient un piège à flèches. Si un héros ouvre cette armoire sans chercher les pièges et les désarmer normalement, il perdra 2 points de corps.

D. Cette table d'alchimiste contient 2 potions d'anti poison qui annuleront les effets du poison.

Monstre errant :



Guerrier skaven



A

B

C

X

D

E

Quête 7 2ème partie Sous Karak Varn

*Vous poursuivez votre chemin dans les ténèbres de Karak Varn. Un sentiment d'effroi pèse encore sur votre cœur. Trouverez-vous votre ami vivant ? Le retrouverez-vous tout court ? Vous continuez. Alors que vous marchez, ce sombre sentiment s'insinue à nouveau dans votre esprit, mais il prend maintenant une voix sinistre..." Rejoignez-nous ! Votre Empereur vous a laissé tomber... Il a abandonné vos amis... Vous ne lui devez rien ! Je peux vous donner le pouvoir ! Le pouvoir de devenir vous-même Empereur... Rejoignez-nous" !!! Vous vous débarrassez une fois de plus de ce sentiment et continuez... **Note:** tous les joueurs commencent cette quête avec les points de corps restants de la quête précédente, à moins qu'ils n'utilisent une potion ou un autre moyen de guérison.*

A. Un Mage Skaven se trouve dans cette pièce, il a les caractéristiques suivantes :

Déplacement	Attaque	Défense	Corps	Esprit
7	2	3	5	5

Le mage skaven peut lancer 3 sorts skavens aléatoires. **Notez bien :** Une fois que le mage skaven est mort, un portail magique — s'ouvre et vous entendez la voix de Mentor. "Trouvez votre ami et ramenez-le ici en toute sécurité". La salle X est l'endroit où Sneeks est retenu. Utilisez une figurine appropriée pour représenter Sneeks. S'il s'agit du dernier héros sauvé, voir quête 9.

Monstre errant :  Vermine de tempête

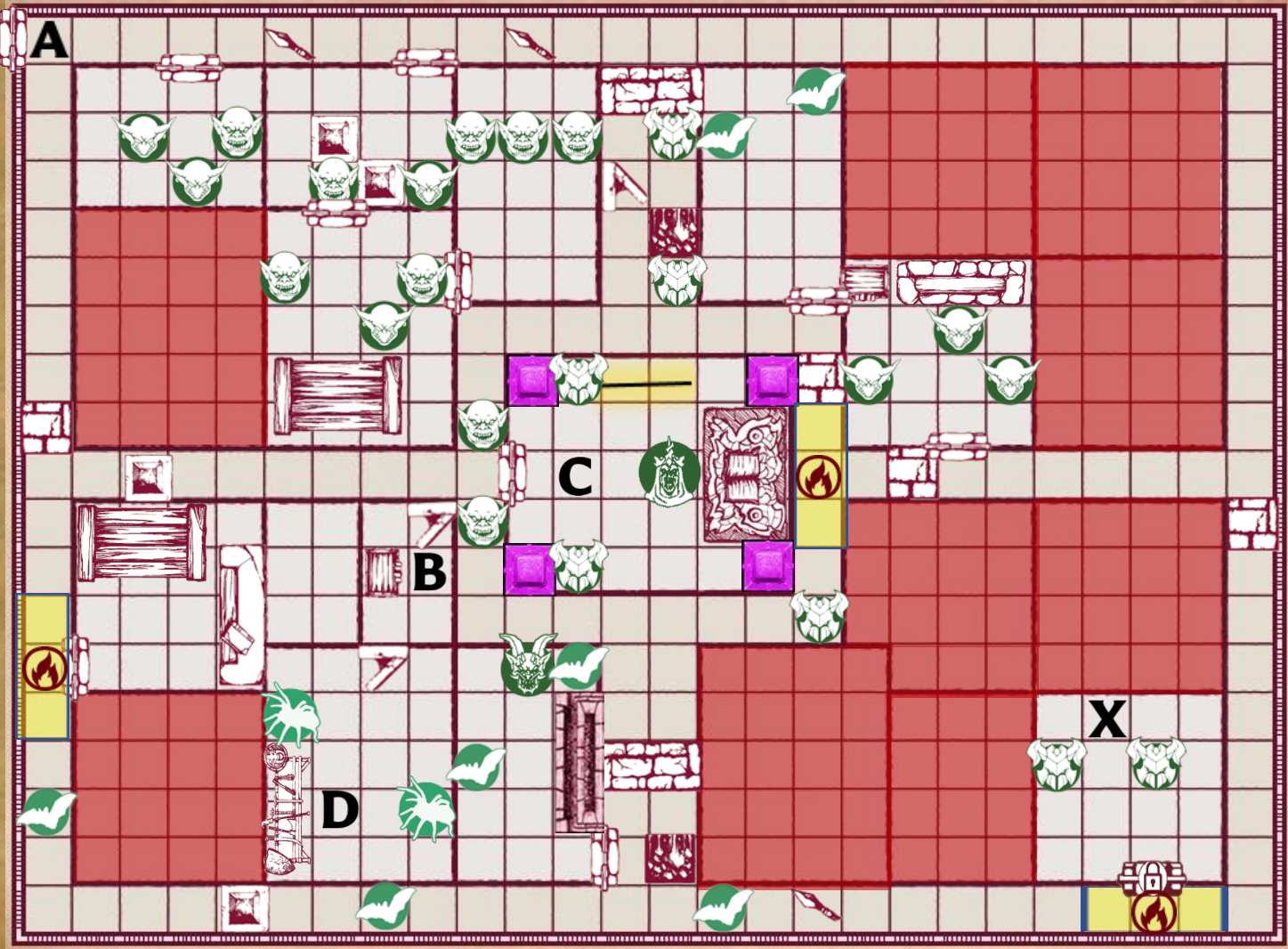
B. Cette table d'alchimiste contient 2 potions de guérison qui restaurent jusqu'à 4 points de corps perdus.

C. Cette porte est verrouillée. La clé peut être trouvée sur le Mage Skaven dans la salle **A**.

X c'est Sneeks. Utilisez une figurine appropriée pour représenter le Semi-Homme..

D. Ce râtelier d'armes contient tout l'équipement et l'or de Sneeks, le cas échéant.

E. Cet escalier en colimaçon mène à la surface. Tous les monstres qui se trouvent dans cette pièce doivent être vaincus avant de partir.



Quête 8

Karak Ungor

Il vous a fallu plusieurs jours de voyage vers le nord pour atteindre votre destination, mais vous vous trouvez enfin devant la forteresse de Karak Ungor, qui n'est plus que l'ombre d'elle-même. Caché derrière une grande statue brisée d'un roi nain maintenant défiguré, vous voyez près de l'entrée deux chevaliers lourdement armés et vêtus de plaques noires. Ils restent silencieux, impassibles. Vous savez que vous devrez d'abord les éliminer tous les deux, mais cela pourrait alerter toute la garnison de votre position. Vous n'avez pas de temps à perdre. Au moment où vous vous apprêtez à vous lever, les deux chevaliers se tournent vers l'entrée et disparaissent dans l'obscurité... Vous poussez un soupir de soulagement et vous vous levez pour les suivre.

Note: Karak Ungor est maintenant tenue par les gobelins de la nuit, donc pour cette quête, tous les gobelins sont classés comme gobelins de la nuit.


A. Une fois que le dernier héros a franchi cette porte, une lumière magique bleue s'allume autour d'elle, puis vous entendez des rires hystériques au loin qui s'estompent ensuite. La porte est scellée magiquement et ne peut être ouverte, même avec un sort de Djinn.

B. Ce coffre au trésor contient 300 pièces d'or et un rubis d'une valeur de 500 pièces d'or.

D. Ce râtelier d'armes contient tous les objets et l'or de Garmin.

C. Le sorcier de la terreur dans cette pièce a les caractéristiques suivantes :

Déplacement	Attaque	Défense	Corps	Esprit
6	2	2	5	6

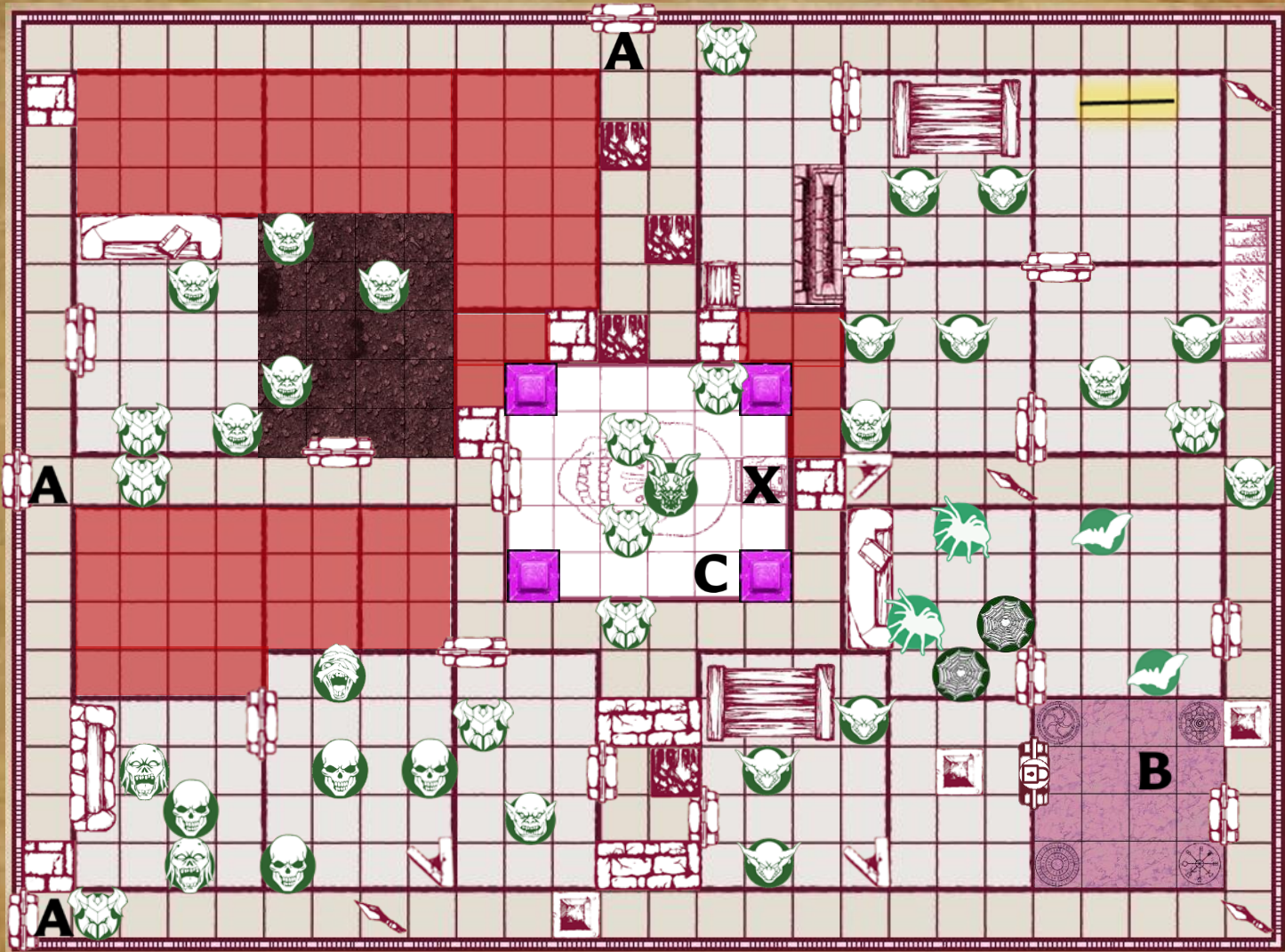
Il dispose de 5 sorts de la terreur au hasard et porte la clé de la porte **X** pour quiconque cherche un trésor. Notez bien : une fois que le sorcier de la terreur est mort, un portail magique s'ouvre  et vous entendez la voix de Mentor. " Trouvez votre ami et ramenez-le ici en toute sécurité ". La salle X est l'endroit où Garmin est retenu. Utilisez une figurine appropriée pour le représenter.

S'il s'agit du dernier héros sauvé, voir Quête 9

Monstre errant :



Orc



Quête 9

Cap sur la liberté

En traversant le portail, vous entendez un gloussement de rire. "Imbéciles ! Vous avez scellé votre destin ! Pensiez-vous que Mentor allait vous aider ? Pensez-vous que votre empereur se soucie de son chevalier perdu, un chevalier qui a brisé son serment envers son seigneur pour sauver ses amis ? Non Sir Ragnar, personne ne s'en soucie et personne ne sait où vous êtes. Rejoignez-moi et laissez-nous apporter un nouvel ordre, construit sur les crânes de mes ennemis. Rejoignez-moi, le pouvoir et la gloire seront vôtres... Trouvez-moi au centre de ce donjon, je vous attendrai, et vous devrez plier le genou. Mouahahaha !!

Cette quête ne doit être jouée qu'après que le dernier des héros ait été sauvé. Si Sir Ragnar et ce qui reste de son groupe tombent, vous avez deux choix. Les laisser rejouer la quête ou lire l'épilogue : Histoire 2. En tant que Zargon, le choix vous appartient.

A. Chacune de ces portes est scellée par un puissant sort et ne peut être ouverte, même en utilisant le sort Djinn.

B. Cette pièce contient des runes magiques, chaque cercle magique est gravé sur un pied de lampe (**Utilisez une figurine appropriée si vous le souhaitez.**)

Chaque flamme doit être éteinte dans un ordre précis pour ouvrir la porte verrouillée, voir dessin ci-dessous de gauche à droite. Si un héros échoue, il perdra 1 point de corps, car un éclair magique le frappera depuis l'un des lampadaires.



C. Zargon se trouve dans cette pièce. Il possède tous les sorts de la terreur. Lorsque la porte de cette pièce est ouverte, lisez ce qui suit aux joueurs :

"Bienvenue Sir Ragnar, vous avez bien fait de venir jusqu'à moi. Vous avez fait vos preuves devant moi, et maintenant vous pouvez vous joindre à moi et ensemble nous construirons un nouvel Empire. Karl Franz vous a laissé mourir, vous et vos amis, il ne se soucie pas de ses loyaux sujets. Tout ce que vous avez fait pour lui n'a servi à rien. Je peux vous donner, à vous et à vos amis, tout ce que vous désirez et bien plus encore... Qu'en dites-vous ?«

Si le joueur contrôlant Sir Ragnar refuse, Zargon dira à ses sbires de tuer les alliés de Ragnar. Une fois ses alliés vaincus, Zargon dira ce qui suit :

"Vous avez perdu, vous ne pouvez pas me vaincre, mon pouvoir est bien plus grand que ce que Mentor aurait pu imaginer. Maintenant, mettez-vous à mes côtés et rejoignez-moi. Si vous refusez, je briserai votre corps et votre volonté. Vous ne pouvez pas gagner."

Si le joueur qui contrôle Sir Ragnar continue le combat, il doit être vaincu. Une fois qu'il tombe à 0 point de corps, lisez la fin de l'histoire 2.

Si le joueur contrôlant Sir Ragnar accepte l'offre de Zargon, la quête se termine, lisez la fin de l'histoire 1.

Monstre errant :  Guerrier de la Terreur

Fin de l'histoire 1

Des nuages d'orage s'amoncellent au-dessus de vous, tandis que vous regardez la vallée qui s'étend devant vous au sommet de votre cheval de guerre noir de jais, dont les yeux rouges sang clignent et qui s'ébroue en attendant la charge. Les armées de l'Empire ressemblent à des insectes alors qu'elles se forment en colonnes et attendent l'arrivée de la horde que vous contrôlez maintenant. Votre nouvelle armure noire couverte de runes vous confère le pouvoir de la magie de la terreur, et rien ne vous empêchera de prendre votre revanche sur le parvenu Karl Franz. Vous allez marcher jusqu'aux portes de son palais et prendre sa tête vous-même. Un cor de guerre retentit, puis un autre lui répond. Levant la main, vous donnez le signal de la marche en avant vers votre ennemi. Ils vont connaître la douleur ! Ils connaîtront la peur ! ! Et ce que ça fait de se tenir devant la puissance du sombre général de Zargon ! ! L'ancien Sir Ragnar, maintenant rebaptisé Drelkar l' élu.

Epilogue:

Fin de l'histoire 2

Votre tête bourdonne de douleur, alors que jour après jour votre corps a été soumis à la torture. Vous ne savez pas combien de jours, de semaines ou même de mois se sont écoulés. Chaque jour, vous espérez que la porte de votre prison s'ouvre et que vous soyez libéré. Vous espérez que Mentor vous vienne en aide et vous libère de cet interminable cauchemar, mais rien. L'Empire, Mentor ! ! L'Empereur lui-même vous a abandonné. Tout ce que vous avez fait pour le royaume ! ! Tous les sacrifices que vous avez faits, tout cela n'a servi à rien ! La colère brûle en vous. Peut-être que Zargon avait raison après tout ? Toute cette douleur que vous avez endurée, par loyauté et, osez le dire, par amour ! ! Tout cela pour en arriver là. Ils connaîtront votre douleur, leurs familles en viendront à vous craindre comme elles craignent ceux que vous leur prendrez... La porte de votre cellule s'ouvre, vous sortant de vos pensées... et Zargon entre. "Êtes-vous prêt à me rejoindre ? ou devons-nous continuer avec votre douleur". Vous regardez Zargon et souriez.

Chauves-souris géantes :



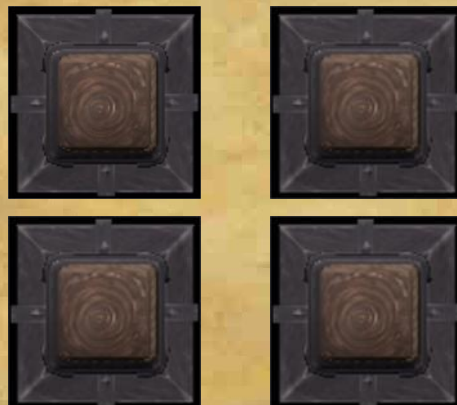
Araignées Géantes :



Reine Araignée Géante



Piliers de pierre :



Toiles d'araignées :



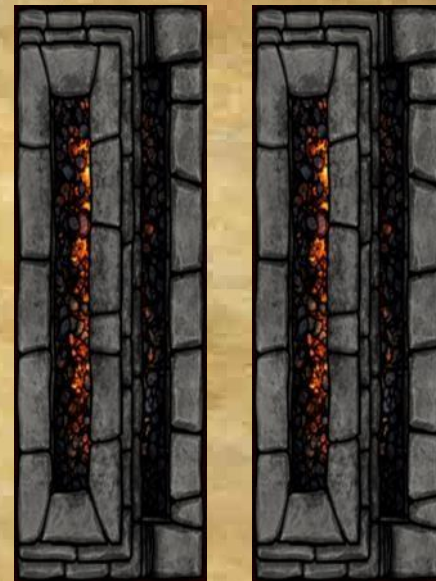
N'hésitez pas à faire des photocopies pour votre usage personnel. Je vous recommande de les découper et de les coller sur du carton. Images d'araignée et de chauve-souris réalisées par Drathe de yeoldeinn.com



Dague à runes des nains



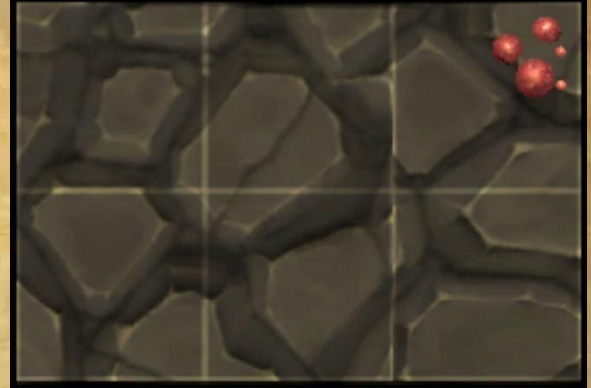
Cette dague magique a été forgée et considérée comme perdue, il y a des centaines d'années. Elle vous permet de lancer 2 dés de combat en attaque. Lancez 3 dés de combat contre les loups. Elle peut également être lancée sur n'importe quel monstre jusqu'à 6 cases de distance, mais attention, elle sera perdue une fois lancée.



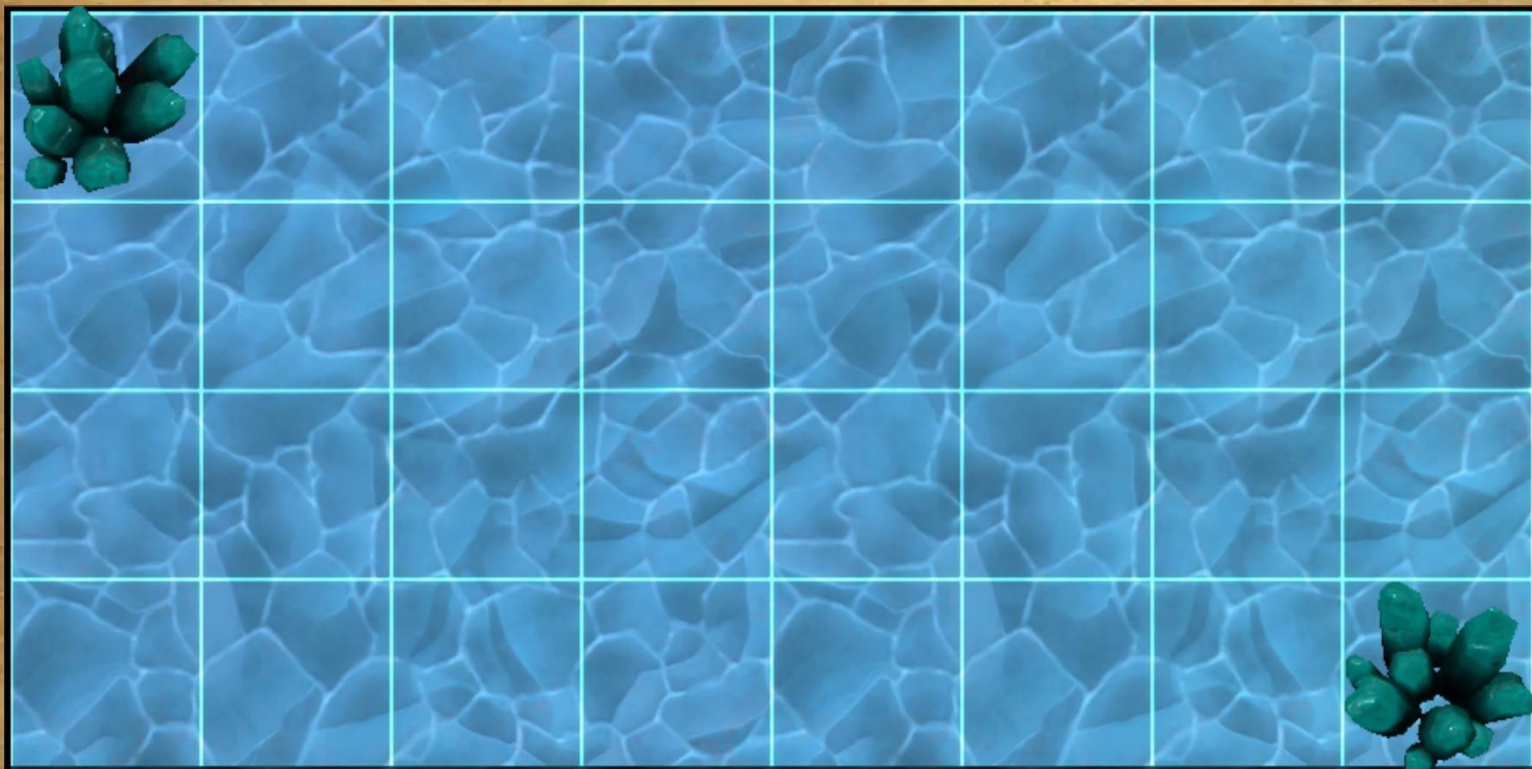
Forge des nains



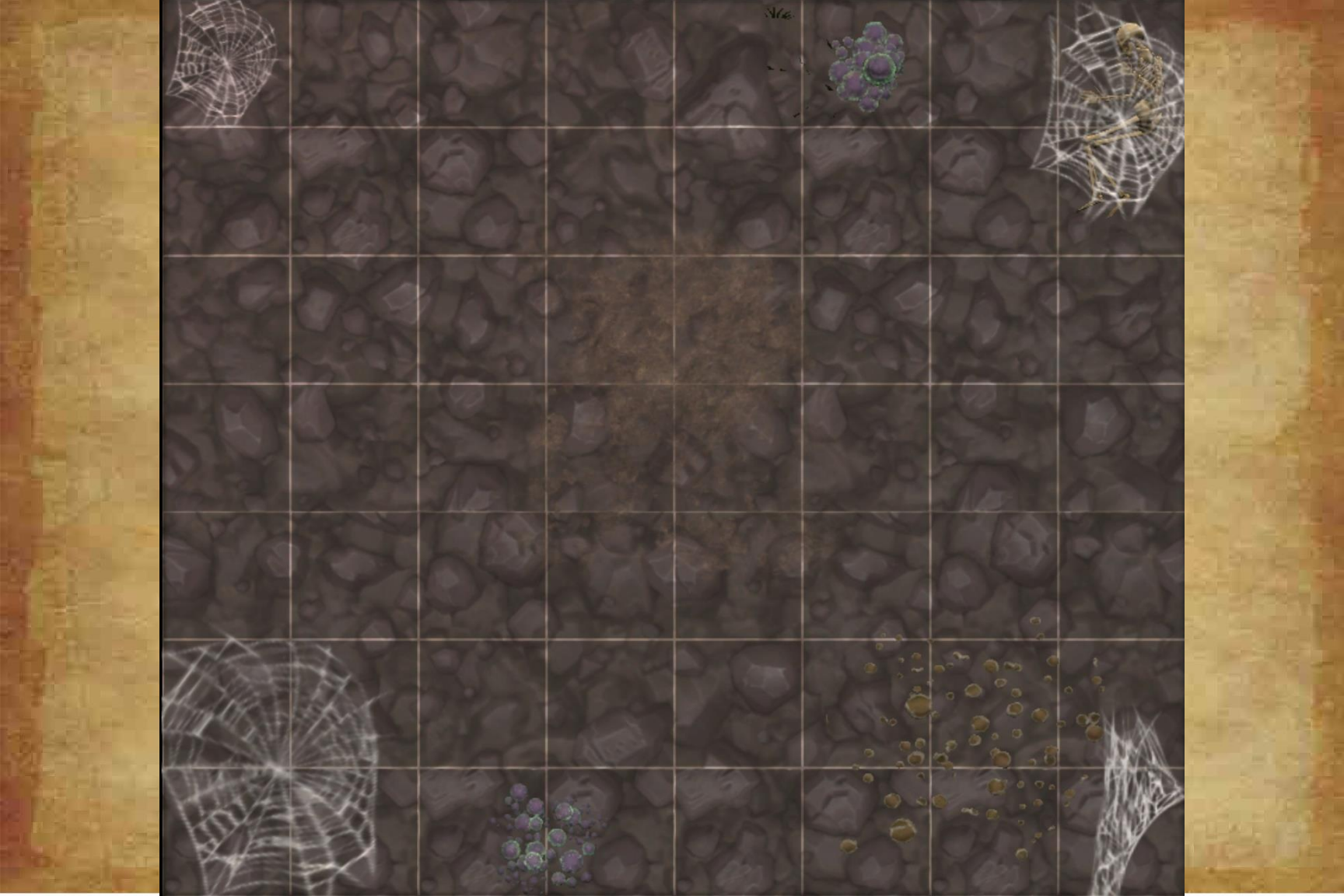
N'hésitez pas à les photocopier pour votre usage personnel. Je vous recommande de les découper et de les coller sur du carton.



N'hésitez pas à faire des photocopies pour votre usage personnel.
Je vous recommande de les découper et de les plastifier.



N'hésitez pas à faire des photocopies pour votre usage personnel.
Je vous recommande de les découper et de les plastifier.



Portail magique :



Côté A



Côté B

Horde de rats



Rat pestueux géant



Salle à manger :



N'hésitez pas à faire des photocopies pour votre usage personnel.
Je vous recommande de les découper et de les plastifier.

A special thank you goes out to Craig Leslie from Yeoldeinn Facebook group for these Amazing Icons:



= Guerrier Skaven



= Rat pesteux



= Ogre Rat



= Vermine de tempête



= Moine Pesteux



= Rat pesteux géant



= Horde de rat

This is a fan product that requires the purchase of the HeroQuest Game System (2021).

HEROQUEST, AVALON HILL, HASBRO, and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc.
© 2021 Hasbro.

This fan product is © 2021 Chimaera Gameworks

HEROQUEST LORE

For additional Fan Products please visit
<http://heroquestlore.wordpress.com>

