

Dungeon Saga

14 Aventures
basées sur

HEROQUEST



La Quête des Héros

Légende des plans

LES POSITIONS DE DÉPART :



Position de départ des héros



Position de départ des créatures



Position de départ d'un boss

Note : les flèches indiquent l'orientation

LES HÉROS :



Orlaf, barbare humain



Rordin, guerrier nain



Madriga, patrouilleuse elfe



Danor, sorcier humain

SIR RAGNARD :



Sir Ragnard, chevalier humain

LES PIEGES :



Oubliette



Éboulis de pierre



Piège hérissé de lances

LES SERVITEURS :



Lutin



Orc



Fimir



Squelette



Zombi



Momie



Guerrier du Chaos



Gargouille

LES BOSS :



Ulag



Grak



Balur



Le Seigneur Sorcier

LES ACCESSOIRES :



Coffre



Table



Bibliothèque



Râtelier d'armes



Trône



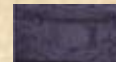
Tombe



Etabli d'alchimiste



Chevalet



Pupitre de sorcier



Cheminée



Buffet

LES PORTES :



Porte sans verrou



Porte secrète



Le feu brûle à
belles
flammes dans
l'âtre mais
diffuse une
faible clarté dans l'étude de
Mentor. Les ombres
dansantes ne laissent voir
qu'une partie des
innombrables livres et
parchemins qui remplissent
les rayonnages. Enfin,
Mentor se dirige lentement
vers la cheminée.

« Mes amis, dit-il, votre
apprentissage est
maintenant terminé.
Toutefois, vous n'êtes pas
encore des héros, car il vous
reste à faire vos preuves.
Mais laissez-moi tout
d'abord vous entretenir de
Morcar... »

« Il y a bien des siècles,
Morcar était mon apprenti.
Travailleur acharné, il
assimilait vite. Cependant,
l'impatience le dévorait et il
souhaitait apprendre une
magie aux pouvoirs plus
forts. Je l'avertis des
dangers de sa fougue et
l'exhortais à plus de
patience en l'assurant qu'un
jour il deviendrait un
enchanteur de renom. Mais

Morcar n'en pouvait plus
d'attendre et, chaque nuit,
forçait la porte de mon
étude pour y lire mes livres
de sortilèges. Les secrets
qu'ils recelaient étaient en
vérité bien grands et Morcar
s'enfuit quand il les eut
appris. »

« Quand je pus le rattraper,
ce fut pour le trouver
beaucoup changé. N'avait-il
pas prêté allégeance aux
grandes puissances du
chaos ? Inconscient !
m'écriai-je... Inconscient,
oui, car la magie n'avait été
pour lui que le plus court
chemin menant au pouvoir
et il en avait usé sans se
soucier de la terrible dette
dont il devrait désormais
s'acquitter. Je tentais de le
raisonner. Rien n'y fit. Il me
rit au nez, puis me jeta un
sort terrible que j'eus grand
peine à contrer. Plusieurs
jours durant nous nous
battîmes ainsi, mais Morcar
disposait d'alliés autrement
plus forts que les miens, et
je ne pus le vaincre.
Finalement, alors que
chacun de nous sentait ses
forces l'abandonner, il prit
la fuite et se réfugia dans les
terres désolées du chaos
septentrional. Là, il pansa
ses plaies et peaufina ses
dons, invoquant d'anciennes
puissances avec lesquelles il
pourrait renverser l'empire.
Voyez-vous, aujourd'hui pas

plus qu'hier, ne mesure-t-il
l'ampleur de son geste. Car
celles-ci se servent de lui
tant qu'il en va de leurs
sombres intérêts, mais le
jour venu, elles se
débarrasseront de lui. »

« Il me faut veiller sur
Morcar et évaluer la force
de sa magie. Les puissances
exhortées par lui nous
anéantiront tous si je
relâche ma vigilance. Les
légions de Morcar nous ont
déjà menacés jadis. Rogar
alors m'était venu en aide et
les avait vaincues. Mais les
voici de nouveau en marche.
Déjà les régions limitrophes
ont subi leur assaut. Oui,
l'empire doit se trouver des
héros pour le défendre et
c'est à cette fin que je vous
ai formés. »

"Chacun d'entre vous doit
mener à bien certaines
tâches. Celui qui y
parviendra sera proclamé
champion du royaume et
adoubé chevalier impérial.
Alors, mais seulement alors,
serez-vous véritablement en
passe de devenir héros.
Voilà, je vous parlerai de
nouveau à votre retour – si
jamais vous revenez..."



L'épreuve du Labyrinthe

« Voici votre dernière épreuve avant que vous ne vous embarquiez véritablement. Veillez à bien utiliser tous les dons que je vous ai enseignés. Il vous faudra tenter de sortir de ce labyrinthe où plusieurs monstres ont été placés. Méfiez-vous d'eux, car ils feront tout pour vous nuire. Celui qui sortira le premier de cette épreuve recevra 2 coffrets d'or (= 2 Or) à titre de récompense. Cet argent pourra servir à l'achat d'équipement pour les aventures à venir. »

Les Héros

En plus de vos fiches de base des héros, munissez-vous des cartes suivantes :

- **Orlaf, Barbare humain**
- **Rordin, Guerrier nain**
- **Madriga, Patrouilleuse elfe**
- **Danor, Sorcier humain**
3 Cristaux d'énergie
Puissance 1
Sorts disponibles : *Trait Ardent, Rupture des sceaux, Brasier, Entrave tellurique, Cristallisation.*

Le Maître du donjon

Cartes d'ordre du maître du donjon :
On utilise les cartes de base.

Nombre d'ordres par tour :

Monstres errants
(lancez 1D6) :

1-2 = rien ne se passe
3-4 = **1 Lutin** apparaît
5-6 = **1 Orc** apparaît

Limite de Monstres errants :
Lutins (max. 4), Orc (max. 1)

Conditions de victoire

Les Héros : Faire sortir au moins un des héros par l'escalier, et ainsi empocher la récompense.

Le Maître du donjon : Mettre deux héros *Hors de Combat*.

10

2



ASTUCES TACTIQUES

Au départ, les héros sont séparés, ils ne peuvent pas faire autrement. Les serviteurs du mal sont tout à fait capables de mettre un des héros isolés *Hors de Combat* s'ils parviennent à le coincer. Donc méfiez-vous, ne laissez pas vos héros se faire encercler. L'idéal est de trouver le bon compromis entre la prudence et le courage. L'important, c'est de pouvoir atteindre l'escalier le plus rapidement possible !

Même s'il y a une récompense pour le premier héros à sortir, n'hésitez pas à faire des recherches autant que vous le pouvez. Si vous amassez un joli magot, vous pourrez acheter de l'équipement après la quête. Cet équipement peut grandement améliorer les performances de votre héros, ça serait dommage de ne pas en profiter !



Par la suite...

« Ce vieux fou n'avait donc pas menti ! Nous avons réussi cette première épreuve en utilisant notre esprit de groupe. Les amis, ayons confiance en nos capacités. A nous quatre, nous parviendrons à trouver notre chemin dans ce donjon et à mener à bien cette mission. Nul doute que bon nombre d'autres richesses nous y attendent. Ne tardons pas à nous équiper, il est temps d'avancer... »

La délivrance de Sir Ragnard

« Sir Ragnard, l'un des chevaliers les plus puissants de l'empereur, a été enlevé et est maintenant retenu prisonnier par Ulag, le seigneur de la guerre des Orcs. Il vous incombe de le trouver et de le ramener sain et sauf. Le prince Magnus s'est engagé à verser 4 coffrets d'or (= 4 Or) à celui qui le délivrera. Cette récompense pourra être partagée entre plusieurs aventuriers, mais elle ne sera pas accordée si Sir Ragnard périt au cours de son évasion. »

Les Héros

En plus de vos fiches de base des héros, munissez-vous des cartes suivantes :

- **Orlaf, Barbare humain**
Frénésie (1).
- **Rordin, Guerrier nain**
2 Potions de bataille.
- **Madriga, Patrouilleuse elfe**
Armure en soie d'araignée.
- **Danor, Sorcier humain**
2 Cristaux d'énergie
Puissance 2.
Sorts disponibles :
Trait Ardent, Rupture des sceaux, Brasier, Entrave tellurique, Cristallisation, Corrosion.

Le Maître du donjon

Cartes d'ordre du maître du donjon :

On utilise uniquement les cartes de base.

Nombre d'ordres par tour :

Monstres errants (lancez 1D6) :

1-2 = rien ne se passe
3-4 = 1 Lutin apparaît
5-6 = 1 Orc apparaît

Limite de Monstres errants :
Lutins (max. 4), Orc (max. 1)

Conditions de victoire

Les Héros : Ramener *Sir Ragnard* vivant sur la case de départ (l'escalier).

Le Maître du donjon : Tuer *Sir Ragnard* ou mettre deux héros *Hors de Combat*.

ASTUCES TACTIQUES

Pour gagner, vous devez faire sortir *Sir Ragnard* par les escaliers. Si vous avez une potion qui lui permet de regagner des points de blessure, vous feriez bien de lui en faire profiter. N'hésitez pas non plus à bloquer vos ennemis dans les sombres couloirs du donjon.



Sir Ragnard

Chevalier humain emprisonné

Sir Ragnard est un chef militaire rempli de charisme. C'est pourquoi Magnus tient tant à lui, car c'est le seul qui pourrait lui permettre d'unifier ses forces. Enfermé depuis un bout de temps et ayant été sujet à de la maltraitance, Sir Ragnard est plutôt affaibli et aura du mal à se mouvoir. Mais trop heureux de vous voir, il n'hésitera pas à vous suivre. Pour représenter Sir Ragnard, utilisez la figurine du Sorcier Maléfique ou toute autre figurine qui vous inspire.



COMBAT



REGLE SPECIALE : LES COFFRES

Les coffres n'ont pas de verrou.

Le coffre [A] est un piège. Tout joueur qui l'ouvre sans entreprendre au préalable de recherches pour trouver des pièges subira **1 blessure**. Le coffre est vide.

Le coffre [B] contient une **potion de guérison**, ainsi qu'un sac d'or (= **1 Or**)

REGLE SPECIALE : RAGNARD EST TROUVE

Lorsque *Sir Ragnard* est trouvé, l'alerte est sonnée. Placez sur le plateau **tous les monstres**, portes et meubles restants. Toutes les portes sont maintenant ouvertes. *Sir Ragnard* est déplacé par le joueur qui a ouvert la porte. Il retrouvera sa liberté quand il aura été ramené sur la case départ. Le chevalier affaibli ne peut pas attaquer, mais il peut lancer ses dés pour se défendre. Il ne lui reste qu'un point de blessure.

Par la suite...

« Suivez-nous mon seigneur, il ne faut point rester en ces lieux hostiles ». Le sorcier menait le groupe, devant Rordin qui ne pensait qu'à l'or qu'il allait enfin recevoir. L'elfe scrutait les moindres recoins, alors que le barbare ne pensait qu'à une chose : retrouver ce satané Ulag pour le mettre en pièces !

Le Repaire du Seigneur Orc

« Le Prince Magnus a lancé un ordre de recherche et de mise à mort contre Ulag, seigneur de la guerre des Orcs, tenu pour responsable de l'enlèvement de Sir Ragnar. Une récompense de 2 coffrets d'or (= 2 or) sera accordée à celui qui mettra fin aux jours de ce misérable. Tout trésor se trouvant dans le repaire de Ulag lui reviendra également. »

Les Héros

En plus de vos fiches de base des héros, munissez-vous des cartes suivantes :

- **Orlaf, Barbare humain**
Frénésie (1), 1 Potion de hâte.
- **Rordin, Guerrier nain**
Endurant.
- **Madriga, Patrouilleuse elfe**
Armure en soie d'araignée, Dans le mille (1).
- **Danor, Sorcier humain**
Magister, 3 Cristaux d'énergie Puissance 1 et 1 Cristal d'énergie Puissance 2.
Sorts disponibles :
Trait Ardent, Rupture des sceaux, Brasier, Entrave tellurique, Célérité, Cristallisation, Corrosion.

Le Maître du donjon

Cartes d'ordre du maître du donjon :

On utilise uniquement les cartes de base.

Nombre d'ordres par tour :

Monstres errants

(lancez 1D6) :

1-2 = rien ne se passe

3-4 = 1 Lutin apparaît

5-6 = 1 Orc apparaît

Limite de Monstres errants :

Lutins (max. 4), Orcs (max. 2)

11

3

Conditions de victoire

Les Héros : Tuer le seigneur orc *Ulag*, puis faire sortir les héros par l'escalier.

Le Maître du donjon : Mettre deux héros *Hors de Combat*.

EXPLOIT DE RACE : CRI DE GUERRE

Le personnage pousse un puissant cri de guerre qui met ses compagnons en ébullition. Toutes les figurines **orcs** amies à **portée longue** peuvent devenir de suite **Vertes de rage**. De plus, le personnage peut combattre normalement.

Ulag

Seigneur de la Guerre des Orcs

EXPLOIT : Cri de guerre



Ulag est un orc de grande taille couvert de cicatrices, avec deux grands crocs reconnaissables qui jaillissent de sa mâchoire inférieure. Il est cruel et se fait respecter dans sa tribu plus par sa brutalité que par son intelligence. Sa puissance de frappe est redoutable et bon nombres d'ennemis ont péri sous les coups de sa gigantesque lame rouillée. Pour représenter Ulag, utilisez la figurine orc armée de la grande épée ou toute autre figurine qui vous inspire.



COMBAT

ASTUCES TACTIQUES

Il ne sera pas facile de venir à bout de toutes les créatures confinées à proximité d'Ulag. Vous devrez donc faire des choix tactiques pour éviter de tomber dans une embuscade et de ne plus pouvoir en sortir ! N'hésitez donc pas de laisser un ou deux héros en retrait pour pouvoir terminer la quête rapidement une fois que le seigneur orc aura été abattu.

REGLE SPECIALE : LE COFFRE

Le **coffre [B]** contient un piège. Tout joueur qui l'ouvre sans entreprendre au préalable de recherches pour trouver des pièges subira **1 blessure**. Cependant, le coffre contient aussi deux sacs d'or (= **2 Or**)



REGLE SPECIALE : L'ARMURERIE

Voici l'**Armurerie [C]**. Si un joueur cherche un trésor, il trouvera **1 lance**. Ce joueur peut utiliser cette arme à partir de maintenant (voir la règle spéciale de *La Liste d'Equipement*).

REGLE SPECIALE : LE BUFFET

Le **buffet [A]** contient un coffret d'or (= **1 Or**) et **1 potion de guérison** permettant de retirer 1 blessure de sa fiche de héros.

Par la suite...

« Tout vient à point à qui maîtrise la patience, comme on dit à Promentor. Ce ne fût pas facile, mais ce furieux monstre verdâtre a quand même dû courber l'échine.... Son trésor de guerre est à nous à présent, et il vient bien à point ! Nous allons pouvoir nous équiper pour aborder nos prochaines aventures... ». Quand il se retourna, le sorcier s'aperçut qu'il parlait dans le vide et que ses trois compagnons s'étaient assoupis, exténués par le terrible effort qu'ils venaient d'accomplir en venant à bout de ces affreuses créatures malfaisantes... Il sentit ses jambes vaciller et il s'assaya sur un rocher. Lui aussi avait bien le droit de souffler un peu...

L'or du Prince Magnus

« Trois coffres à trésor ont été dérobés lors de leur cheminement au palais de l'empereur. Une récompense de 4 coffres d'or (= 4 or) a été offerte à celui qui les récupérerait avec TOUT leur contenu d'or. Les voleurs présumés sont une bande d'orcs qui se dissimulent dans les Montagnes Noires. A leur tête se trouve un guerrier du chaos du nom de Gulthor. »

Les Héros

En plus de vos fiches de base des héros, munissez-vous des cartes suivantes :

- **Orlaf, Barbare humain**
Frénésie (1), Endurant.
- **Rordin, Guerrier nain**
Endurant, 1 Potion de hâte.
- **Madriga, Patrouilleuse elfe**
Armure en soie d'araignée,
Dans le mille (1).
- **Danor, Sorcier humain**
Magister, 2 Potions de guérison, 3 Cristaux d'énergie Puissance 1 et 1 Cristal d'énergie Puissance 2.
Sorts disponibles : *Trait Ardent, Rupture des sceaux, Brasier, Entrave tellurique, Célérité, Cristallisation, Corrosion.*

REGLE SPECIALE : LA TENTATION

Si un personnage décidait de garder l'or du Prince Magnus au lieu de le retourner, il se mettrait hors la loi. Non seulement son statut de héros en prendrait un coup, mais il serait également mis au cachot et **privé de tout son or** à sa sortie !

Le Maître du donjon

Cartes d'ordre du maître du donjon :

On utilise uniquement les cartes de base.

Nombre d'ordres par tour :

Monstres errants
(lancez 1D6) :

1-2 = rien ne se passe

3-4 = 1 Lutin apparaît

5-6 = 1 Fimir apparaît

Limite de Monstres errants :
Lutins (max. 4), Fimir (max. 1)

11

3

Conditions de victoire

Les Héros : Récupérer les trois coffres dans le donjon et les ramener par l'escalier.

Le Maître du donjon : Mettre deux héros *Hors de Combat*.



REGLE SPECIALE : LES TROIS COFFRES

Voici les **trois coffres [A]**. Chacun contient un trésor d'une valeur de 5 or. Chaque personnage ne peut porter qu'un seul coffre à la fois. Lorsque vous portez un coffre à trésor, vous ne pouvez avancer que de 3 cases maximum pour votre déplacement.

ASTUCES TACTIQUES

Il est préférable que vos héros restent bien groupés dans ces longs couloirs obscurs d'où peuvent surgir des monstres à tout moment ! Ne gaspillez pas non plus vos exploits, car ils vous seront bien utiles lorsque vous arriverez dans la dernière salle des coffres : le guerrier du chaos est un adversaire redoutable, et qui plus est, bien entouré !



Par la suite...

« Par ma barbe, que ces coffres sont pesants... On dirait qu'on y a engouffré tout l'or de la mine de Dolgarth ! » bougonna Rordin, au bord de l'essoufflement. « Arrêtez de râler et gardez plutôt vos forces pour ramener notre butin à bon port... » rétorqua l'elfe. « Les nains sont petits par la taille mais grands par leurs gémissments... » ajouta-t-elle. « Quoi ! Si je n'avais pas été là pour neutraliser ce Gulthor, vous n'auriez pas pu parler de la sorte espèce de... » « Arrêtez ! hurla Orlaf, voici la sortie » Une lueur étincelante et un souffle d'air chaud donnait à penser que la récompense était toute proche. Si toutefois récompense il y avait...

Le Labyrinthe de Melar

« Il y a longtemps, un enchanteur puissant du nom de Melar créa un talisman dont les pouvoirs conféraient à son détenteur une meilleure compréhension de la magie. De crainte que les alliés de Morcar ne lui volent et s'en servent, Melar conservait ce talisman auprès de lui à tout moment. On dit qu'il a laissé le talisman dans son laboratoire, lequel se trouve au cœur de son labyrinthe. Ce dernier est parsemé de nombreux pièges et surveillé par des gardiens magiques. On prétend également qu'il est hanté par tous ceux qui auraient convoité le talisman et péri sans y parvenir. »

Les Héros

En plus de vos fiches de base des héros, munissez-vous des cartes suivantes :

- **Orlaf, Barbare humain**
Frénésie (1), Endurant, 2 Potions de bataille.
- **Rordin, Guerrier nain**
Endurant.
- **Madriga, Patrouilleuse elfe**
Armure en soie d'araignée, Dans le mille (1), 2 Potions de guérison.
- **Danor, Sorcier humain**
Magister, 3 Cristaux d'énergie Puissance 1, 1 Cristal d'énergie Puissance 2 et 1 Cristal d'énergie Puissance 3.
Sorts disponibles : *Trait Ardent, Rupture des sceaux, Brasier, Entrave tellurique, Célérité, Bouclier, Cristallisation, Corrosion.*

ASTUCES TACTIQUES

Méfiez-vous de certains pièges qui pourraient anéantir tous vos projets ! Vous aurez également besoin de la magie de votre sorcier pour vous sortir de certaines situations périlleuses. Quant au combat, il faudra faire jouer l'esprit d'équipe pour venir à bout de cette multitude de monstres, en ce compris la terrible gargouille...

Le Maître du donjon

Cartes d'ordre du maître du donjon :

On utilise les cartes de base et celles du nécromancien.

Nombre d'ordres par tour :

Monstres errants

(lancez 1D6) :

1-2 = rien ne se passe

3-4 = 1 Squelette apparaît

5-6 = 1 Zombi apparaît

Limite de Monstres errants :

Squelettes (max. 4), Zombis (max. 2)

Limite du pouvoir d'animation des morts :

Squelettes (max. 4)

12

1

Conditions de victoire

Les Héros : Récupérer le *Talisman de Lore* et le ramener par l'escalier.

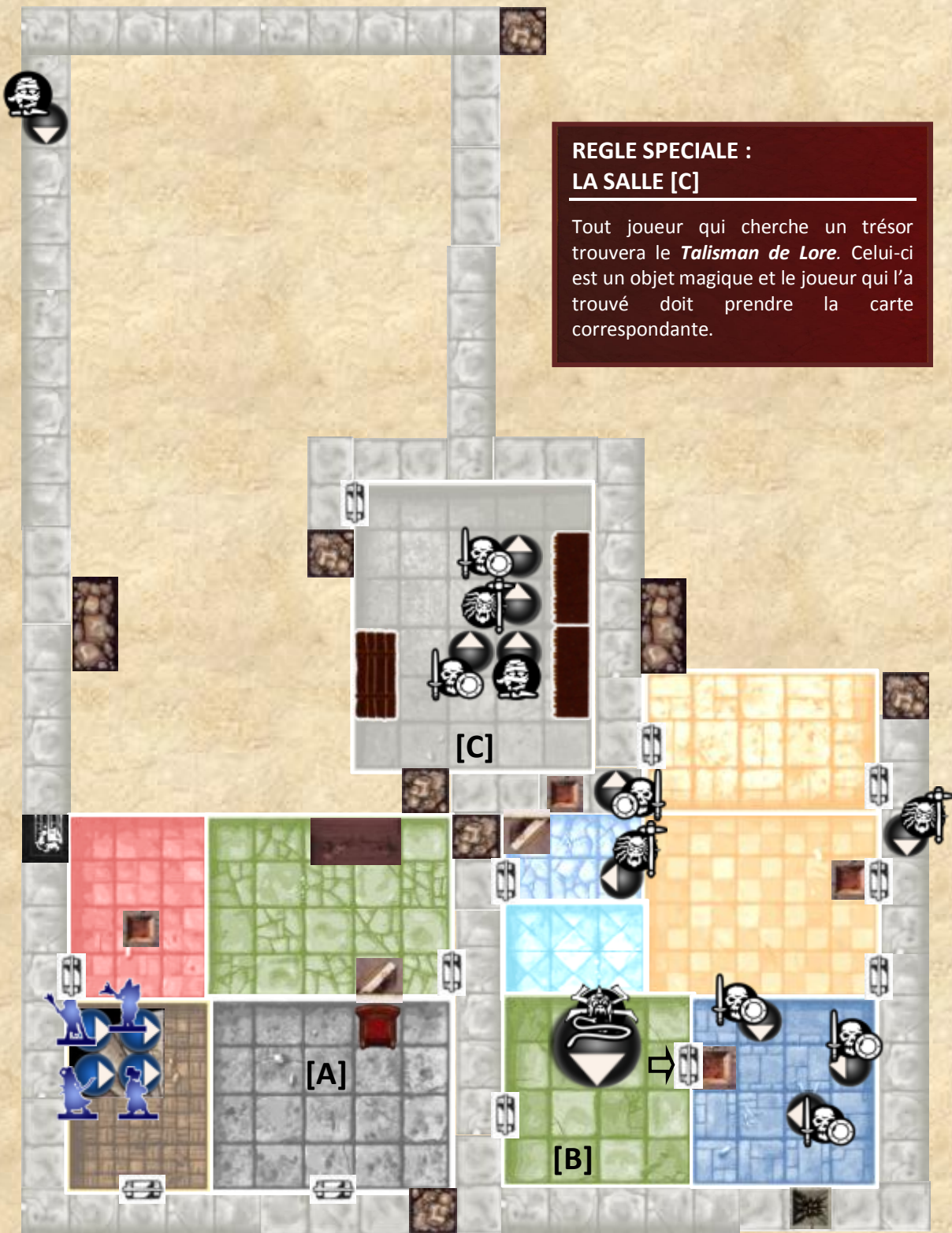
Le Maître du donjon : Mettre deux héros *Hors de Combat*.

REGLE SPECIALE : LA SALLE [A]

Si un joueur cherche des portes secrètes, il ne trouvera rien. Toutefois, si un joueur cherche un trésor, il trouvera la **Clé de Melar**. Celle-ci disparaîtra au premier toucher de main... mais le trône se déplacera alors latéralement pour révéler une porte secrète !

REGLE SPECIALE : LA SALLE [B]

Cette salle contient une **gargouille** qui ne pourra être activée tant qu'un des joueurs n'aura pas ouvert la porte marquée d'une flèche. Une gargouille ne peut être blessée tant qu'elle ne s'est ni déplacée ni livrée une attaque sur un autre joueur.



REGLE SPECIALE : LA SALLE [C]

Tout joueur qui cherche un trésor trouvera le **Talisman de Lore**. Celui-ci est un objet magique et le joueur qui l'a trouvé doit prendre la carte correspondante.

Par la suite...

« Cette créature a bien failli m'anéantir... J'ai même pensé à rebrousser chemin ! » Le sorcier se rendait compte qu'il était passé à deux doigts d'une mort atroce, et que sans l'intervention de son compagnon il y serait resté... De son côté, le nain ne s'en souciait déjà plus : « Et dire que je n'ai pu récupérer que quelques malheureuses pièces d'or » grommela Rordin en quittant le labyrinthe. « Il est temps à présent que j'aille noyer ma tristesse dans une bonne bière Goldstone ».

L'héritage du Seigneur Orc

« Grak, l'infâme descendant de Ulag, a juré vengeance contre les meurtriers de son père. Au terme de plusieurs longs mois de recherches, il a finalement retrouvé votre trace et vous a fait tomber dans une embuscade. Vous voici donc prisonniers dans ses cachots tandis qu'il se creuse la cervelle pour vous infliger le pire châtement qui soit. Profitant toutefois du sommeil de votre gardien, vous parvenez à crocheter la serrure de votre geôle avec un vieil os de rat. Mais il vous faut maintenant retrouver votre équipement et sortir de là. »



Les Héros

En plus de vos fiches de base des héros, munissez-vous des cartes suivantes :

- **Orlaf, Barbare humain**
Frénésie (1), Endurant
2 Potions de bataille
- **Rordin, Guerrier nain**
Endurant
- **Madriga, Patrouilleuse elfe**
Dans le mille (1)
Armure en soie d'araignée, 2 Potions de guérison
- **Danor, Sorcier humain**
Magister
Sorts disponibles : *Trait Ardent, Rupture des sceaux, Brasier, Entrave tellurique, Célérité, Bouclier, Cristallisation, Corrosion*
3 Cristaux d'énergie
Puissance 1, 1 Cristal d'énergie Puissance 2 et 1 Cristal d'énergie Puissance 3

PS : L'équipement repris *en grisé* a été confisqué et ne pourra être utilisé qu'après avoir découvert la salle où il a été entreposé.

Le Maître du donjon

Cartes d'ordre du maître du donjon :

On utilise uniquement les cartes de base.

Nombre d'ordres par tour :

Monstres errants

(lancez 1D6) :

1-2 = rien ne se passe

3-4 = 1 Lutin apparaît

5-6 = 1 Fimir apparaît

Limite de Monstres errants :

Lutins (max. 4), Fimirs (max. 2)

13

2

Conditions de victoire

Les Héros : Les héros qui réussissent à emprunter l'escalier retrouvent leur liberté.

Le Maître du donjon : Mettre deux héros *Hors de Combat*.



REGLE SPECIALE : EQUIPEMENT CONFISQUE

Etant donné que l'équipement des héros a été confisqué, ils ne peuvent pas s'en servir (ni celui acquis au cours des parties précédentes) tant qu'ils n'ont pas découvert la salle où il a été entreposé. C'est pareil pour le sorcier et tout autre lanceur de sort, qui ne peuvent pas jeter de sort avant d'avoir retrouvé leurs effets magiques.

Dès que les héros ont quitté leur geôle, ils combattent avec leurs **capacités de base** jusqu'à ce qu'ils trouvent la salle où est entreposé leur équipement (en attendant, on considère qu'ils utilisent des armes rudimentaires dénichées sur place).

[A] Il s'agit de la **salle où se trouve l'équipement des héros**. Lorsqu'un des joueurs ouvre la porte, il faut lui dire que l'équipement se trouve dans cette salle. Quand un héros entre dans cette salle, il peut récupérer tout l'équipement, ainsi que les *Trésors de Quêtes* et les cartes de sort. Ce joueur peut toutefois décider de donner ou de vendre une partie ou l'ensemble de cet équipement aux autres héros qui se trouvent dans la même salle ou le même couloir. Par contre, il ne lui est pas possible de garder ou d'utiliser les cartes de sort (sauf si c'est un sorcier ou un lanceur de sort).

Grak

Seigneur Orc

EXPLOIT : *Cri de guerre*



Grak a tellement été subjugué par Ulag qu'il n'a pas hésité un seul instant à reprendre la tête de la tribu de son père. A présent, il n'a qu'une seule idée en tête : venger Ulag et anéantir tous ses ennemis. Grak est un orc difforme dont le visage taillé à la serpe porte les marques d'innombrables combats. Son charisme est moins développé que son géniteur, mais sa ténacité est démesurée. Pour représenter Grak, utilisez une figurine orc ou toute autre figurine qui vous inspire.



COMBAT

EXPLOIT DE RACE : CRI DE GUERRE

Le personnage pousse un puissant cri de guerre qui met ses compagnons en ébullition. Toutes les figurines **orcs** amies à **portée longue** peuvent devenir de suite **Vertes de rage**. De plus, le personnage peut combattre normalement.



ASTUCES TACTIQUES

Votre première préoccupation sera de retrouver votre équipement, car sans celui-ci les choses risquent vite de se compliquer pour vos héros. Si par mégarde vous vous retrouvez face à face avec Grak et ses sbires, il faudra jouer de vos exploits pour avoir une chance de vous en sortir. N'hésitez pas non plus à fouiller les lieux, car aucune récompense ne vous a été promise...



Par la suite...

« L'effet de surprise a été total, avez-vous vu leur réaction quand on est entrés ? » ricanna le barbare. C'est clair qu'ils ne nous attendaient pas, j'ai même l'impression qu'ils étaient en pleine préparation d'un autre mauvais coup... » rétorqua Madriga. « Vous pouvez me remercier, tout ceci n'aurait guère été possible si je n'avais pas trouvé le moyen d'ouvrir cette satanée serrure » fanfaronna le guerrier. « Ne nous attardons plus les amis, mieux vaut ne pas rester ici trop longtemps » ...

Les Monstres du Donjon

Dans les sombres couloirs des donjons inexplorés, il n'est pas rare de rencontrer des créatures incroyables issues des profondeurs des ténèbres. Les monstres de Morcar sont parmi les plus effrayants et les plus coriaces qu'on ait pu rencontrer, foi d'aventurier !

Lutins

Ces créatures vertes de peau sont petites et cruelles. En dépit de leur taille et de leur absence de force brutale, les orcs ont asservi un grand nombre de tribus de lutins et c'est pourquoi on les rencontre souvent ensemble.



Orcs

Les orcs s'apparentent aux lutins mais sont beaucoup plus grands et beaucoup plus puissants que ces derniers. Ils forment le gros des troupes de Morcar. Ce sont des guerriers sauvages et brutaux qui ne se plaisent que dans la cruauté et le massacre. Les orcs ne doivent jamais être sous-estimés.



Fimirs

Ces créatures cyclopes aux apparences de lézard sont encore plus fortes que les orcs. On les voit souvent à la tête de petites bandes



d'orcs et de lutins. Cependant, mêmes seuls, ils représentent un danger considérable.

Squelettes

Restes animés de guerriers morts depuis longtemps, les squelettes forment le gros de l'armée des morts vivants. Lents mais implacables, ils sont souvent contrôlés par la magie du chaos.



Zombis

A l'instar des squelettes, les zombis sont des cadavres animés par la magie. Seuls les en différencient quelques restes de chair putride et lambeaux de muscles ici et là accrochés à leurs os. Leurs mouvements sont lents et mal assurés. Une odeur infecte d'outre-tombe les accompagne où qu'ils aillent.



Momies

Embaumées et préservées grâce à quelque art secret et magique, les momies sont contrôlés par des forces surnaturelles plus puissantes encore que



celles qui animent les zombis et les squelettes. Il est d'ailleurs très difficile de les vaincre dans les combats au corps à corps.

Guerriers du chaos

Il s'agit d'hommes devenus monstres et esclaves des ténèbres. Revêtus d'une lourde armure, ils disposent souvent d'armes auxquelles le seigneur du chaos a conféré des pouvoirs magiques. Ces guerriers redoutables sèment la terreur chez tous leurs ennemis, à l'exception des plus braves (ou des plus inconscients).



Gargouilles

Ces créatures immondes sont elles aussi le fruit de la magie du chaos. Ce sont, par essence, des statues de pierre de grands monstres auxquelles des arcanes rituelles ont donné vie. Leur "peau" de pierre les rend très difficiles à blesser lors des combats.



Le Chasseur de Pierres

« Karlen, l'enchanteur personnel de l'empereur, a disparu. L'empereur craint qu'il ait été assassiné ou qu'il ait succombé aux charmes insidieux de la magie du chaos. Il vous incombe de découvrir ce qui lui est arrivé et, s'il est encore en vie, de le ramener en lieu sûr. A votre retour, chacun de vous recevra 2 coffrets d'or (= 2 or). »

Les Héros

Utilisez la face **Légendaire** de vos fiches de héros. En plus de vos fiches de base des héros, munissez-vous des cartes suivantes :

- **Orlaf, Barbare humain**
Frénésie (2), Endurant.
- **Rordin, Guerrier nain**
Endurant, Plastron Runique.
- **Madriga, Patrouilleuse elfe**
Dans le mille (1), Armure en soie d'araignée.
- **Danor, Sorcier humain**
Bâton Runique de Silibar, 1 Cristal d'énergie Puissance 1, 1 Cristal d'énergie Puissance 2 et 1 Cristal d'énergie Puissance 3.
Sorts disponibles : *Trait Ardent, Rupture des sceaux, Brasier, Entrave tellurique, Célérité, Bouclier, Cristallisation, Corrosion.*

ASTUCES TACTIQUES

En plaçant le barbare à l'avant et le nain pour assurer vos arrières, votre groupe sera plus efficace. Ne vous attardez pas dans les dédales de ce donjon, mieux vaut passer à l'action directement. Les *Guerriers de Pierre* peuvent paraître plus coriaces que prévu, mais quand vous les aurez éliminés, l'objectif ne sera plus très loin... Une fois de plus, protégez bien votre magicien !

Le Maître du donjon

Cartes d'ordre du maître du donjon :

On utilise les cartes de base et celles du nécromancien.

Nombre d'ordres par tour :

Monstres errants

(lancez 1D6) :

1-2 = rien ne se passe

3-4 = 1 **Squelette** apparaît

5-6 = 1 **Momie** apparaît

Limite de Monstres errants :

Squelettes (max. 4), Momies (max. 2)

Limite du pouvoir d'animation des morts :

Squelettes (max. 4)

13

3

Conditions de victoire

Les Héros : Trouver ce qui est arrivé à *Karlen*, puis faire sortir les héros par l'escalier.

Le Maître du donjon : Mettre deux héros *Hors de Combat*.

REGLE SPECIALE : LES GUERRIERS DE PIERRE [A]

Tous les **guerriers du chaos** présents dans cette aventure sont faits de pierre et peuvent lancer 1 **dé supplémentaire** pour leur **défense**.

REGLE SPECIALE : LA SALLE DES ARMES [B]

Voici la **salle des armes** [B]. Tout joueur qui cherche un trésor trouvera l'**Armure de Borin**. Celle-ci est un *Trésor de Quête* et le joueur qui l'a trouvée doit prendre la carte correspondante qu'il peut ensuite conserver.

REGLE SPECIALE : LE COFFRE DE KARLEN [C]

Le zombi qui se tient dans cette salle est en vérité **Karlen**. Tandis qu'il s'essayait sur un sort du chaos, sa propre magie l'a dévoré et il fut transformé en un stupide zombi.

Le coffre à trésor de *Karlen* contient 4 sacs d'or (= 4 or).



Par la suite...

« Vous avez vu la tête de ce monstre, comment est-ce possible, que lui est-il arrivé ? » Le nain n'avait jamais vu ça. « Les effets de la magie sont parfois obscurs et dangereux » répondit Danor en ajoutant : « Il suffit d'un bafouillage lors d'une incantation ou d'un mauvais geste, et tout peut basculer ». Les quatre aventuriers fouillèrent encore quelques recoins de la salle puis prirent le chemin du retour, en se demandant ce qu'ils allaient bien pouvoir trouver la prochaine fois...

Le Mage du Feu

« Les orcs des Montagnes Noires ont utilisé la pyromancie lors de leurs incursions. Balur, le Mage du Feu, est suspecté de les avoir aidés. Aucune magie de pyromancie n'a d'effet sur lui et les sorciers de l'empereur ne peuvent rien contre ses maléfices. C'est pourquoi vous avez été choisi pour vous introduire dans son repaire qui est enfoui très loin sous le Pic du Feu Noir. L'empereur remettra à chacun de vous une récompense de 3 coffrets d'or (= 3 or) pour l'élimination de Balur. »

Les Héros

Utilisez la face **Légitime** de vos fiches de héros. En plus de vos fiches de base des héros, munissez-vous des cartes suivantes :

- **Orlaf, Barbare humain**
Frénésie (2), Endurant.
- **Rordin, Guerrier nain**
Endurant, Plastron Runique.
- **Madriga, Patrouilleuse elfe**
Dans le mille (1), Armure en soie d'araignée.
- **Danor, Sorcier humain**
Bâton Runique de Silibar, 1 Cristal d'énergie Puissance 1, 1 Cristal d'énergie Puissance 2 et 1 Cristal d'énergie Puissance 3.
Sorts disponibles : *Rupture des sceaux, Entrave tellurique, Célérité, Bouclier, Cristallisation, Corrosion.*

Le Maître du donjon

Cartes d'ordre du maître du donjon :

On utilise les cartes de base et celles du nécromancien.

Nombre d'ordres par tour :

Monstres errants

(lancez 1D6) :

1-2 = rien ne se passe

3-4 = 1 Orc apparaît

5-6 = 1 Fimir apparaît

Limite de Monstres errants :

Orcs (max. 4), Fimirs (max. 1)

Limite du pouvoir d'animation des morts :

Squelettes (max. 4)

Balur, Le Mage du Feu

Sorts disponibles : *Animation des morts, Brasier, Léthargie, Trait Ardent.*

15

4

Conditions de victoire

Les Héros : Tuer le sorcier Balur, puis faire sortir les héros par l'escalier.

Le Maître du donjon : Mettre deux héros *Hors de Combat*.



ASTUCES TACTIQUES

Les héros devront faire preuve de pas mal de curiosité pour découvrir certains passages secrets. Du coup, ils risquent de faire de mauvaises rencontres à force de faire des recherches. Raison de plus pour les maintenir groupés en protégeant bien vos personnages les plus faibles. Lorsque vous serez face au sorcier, méfiez-vous de ses sorts qui peuvent faire des ravages. Par contre, n'hésitez pas à utiliser votre mage pour immobiliser ce redoutable adversaire.

Balur

Le Mage du Feu

CAPACITÉS : Lanceur de sorts, Endurant, Résistance au feu

EXPLOIT : Fuite immatérielle



Balur est un des plus infâmes traîtres issu de l'Ordre de la Lumière. Il fut un temps où il comptait parmi les plus brillants apprentis de l'ordre. Le jour, il étudiait les énergies bienfaisantes de pyromancie, mais se plongeait la nuit dans les grimoires traitant des savoirs sur la magie noire. Tout porte à croire que les démons parvinrent à murmurer leurs secrets à l'esprit de Balur, car ses pouvoirs grandirent de jour en jour avant de le rendre fou et de disparaître mystérieusement. Pour représenter Balur, utilisez Mortibris ou toute autre figurine qui vous inspire.



COMBAT

CAPACITE SPECIALE : RESISTANCE AU FEU

Balur possède trois sortilèges et peut les utiliser au cours de la partie. Les héros, en revanche, ne peuvent pas jeter de sort de **pyromancie** durant cette partie et doivent donc faire leur choix parmi les autres sortilèges.

EXPLOIT SPECIAL : FUITE IMMATERIELLE

Balur possède le don spécial de pouvoir traverser n'importe quel mur une fois au cours de la partie. Quand il le fait, il est placé **sur la case marquée d'un [X]** qui se trouve dans la salle centrale. Si le mobilier de cette salle n'a pas encore été disposé, attendez que la salle soit découverte par un joueur avant de placer Balur sur cette case.





REGLE SPECIALE : LE COFFRE

Le coffre [A] contient trois sacs d'or (= 3 Or) et le *Sceptre du Rappel*. Celui-ci est un *Trésor de Quête* et le joueur qui le trouve doit prendre la carte correspondante qu'il peut ensuite conserver.

Par la suite...

D'un coup d'épaule appuyé, Orlaf poussa l'imposante porte pour la refermer après le passage de ses compagnons. Madriga essuya la lame de sa dague sur une étoffe soyeuse pour éliminer des traces gluantes de sang. « Une porte aussi imposante doit protéger quelque-chose de précieux » dit-elle. Danor ouvrit les portes d'une armoire brisée et examina un vieux grimoire avec minutie. Le nain Rordin, quant à lui, traversa la pièce pour se dissimuler derrière l'embrasure d'une autre porte. D'un sifflement discret, il fit signe aux autres. « Venez, nous n'avons pas une minute à perdre ! »



lors que la pluie tombait sur lui, Verag eut la sensation qu'elle dissipait ses pensées les plus démoniaques. Il savait que les tempêtes nocturnes apaisaient souvent son esprit. Pendant des heures, il pouvait rester assis dans la tourmente, les yeux tournés vers le ciel agité. Soudain, son attention se déplaça vers une nouvelle cible. N'y aurait-il point de repos pour lui ?

De son perchoir au sommet de la plus haute tour de Barak Tor, Verag observa les quatre intrus. Il était monté à la flèche de la tour, non pas pour surveiller des lieux, mais plutôt pour se vider l'esprit. Car la tâche était devenue très rude depuis que la « Grande Rupture » avait commencé. Une fois de plus, il se préparait à agir au nom de Morcar.

Quelle prétexte pathétique ces inconscients allaient-ils pouvoir lui donner pour justifier leur présence ? Allaient-ils essayer de passer malgré tout ?

La foudre claqua au loin suivi d'un énorme coup de tonnerre. La pluie tombait sans relâche. Verag observa à ses côtés une créature en pierre dont la gueule avait été sculptée sur une tête déformée. Sa bouche béante laissait s'écouler l'eau hors du château. Combien y en avait-il ? Des centaines sans doute. Verag savait que lui aussi avait été créé à l'origine en pierre, comme les autres gargouilles. Mais son maître avait choisi de lui offrir un souffle de vie démoniaque afin d'exécuter ses ordres. Il se rendit compte que sa gueule

ressemblait à celle des autres, seul son emploi était différent...

Une fois encore, Verag se concentra sur les agresseurs. Ces inconscients se mirent à escalader le mur vers une première ouverture visible. Verag se demanda s'ils avaient simplement pensé à un moyen de passer les barreaux. Peu importe, de toute façon ils n'y arriveraient pas.

Il regarda ces pauvres fous se hisser péniblement sur leur corde. Il se demanda ce qui pouvait bien les motiver à ce point. Espéraient-ils pouvoir éliminer tous les occupants de ce château ? Ou alors comptaient-ils utiliser leur furtivité pour atteindre leurs objectifs ? Cela serait encore plus incroyable ! Verag hésita : allait-il passer à l'action ou les laisserait-il plutôt s'approcher de la fenêtre, histoire de savoir si ses pensées allaient se vérifier ? De toute façon, il était inutile de s'inquiéter.

La gargouille se dressa en déployant lentement ses ailes. Il fit une courte pause car quelque chose lui avait traversé l'esprit, mais cette impression disparut avant qu'il ait eu le temps d'en saisir la nature. Verag se secoua la tête. Il était temps de ressentir à nouveau la chaleur du sang sur ses griffes. Comme des lames, ses énormes ailes se déployèrent.

Verag plongea depuis le sommet de la tour. Il se laissa tomber en prenant de la vitesse. Juste avant d'atteindre

le sol, il fit volte-face pour se diriger par derrière vers son objectif. Il remonta en flèche en rasant les "héros" à leur grand désarroi, puis se percha sur le rebord de la fenêtre en tirant son épée.

Une voix caverneuse sortit de sa poitrine : « Avez-vous l'intention de grimper à cette fenêtre, humains stupides ? Non ? Alors je vous aiderai à en descendre. » Et d'un coup sec, il coupa leur corde.

Sans ailes pour voler, leur regard impuissant fixa Verag en tombant. La terreur perceptible dans les yeux de ses victimes lors d'une telle chute restera toujours un mystère pour la gargouille. Les cris qu'ils lâchèrent en se rendant compte de la mort qui approchait, provoquèrent une fois encore chez Verag un émerveillement sur les curiosités infinies du comportement humain... Une chose était certaine : après une chute de cent trente pieds, ces humains ne pourraient pas se rendre compte qu'il était inopportun de choisir de grimper, comme ils le pensaient peu de temps auparavant. Que les humains peuvent être stupides. Ils observent aussi mal qu'ils se battent.

Son prochain dilemme sera de laisser ou non les lutins nettoyer le désordre sur le sol de l'entrée. Ou peut-être qu'il laisserait les zombis s'en occuper... Oui décida-t-il, je verrais bien les zombis se régaler ce soir.

Il pouvait d'ailleurs déjà entendre leurs cris au travers de la tempête.

Le Piège

« Un guide vous a conduits dans une forteresse qui est supposée abriter un très grand secret. Après avoir descendu à sa suite une foule d'escaliers sombres, vous vous retrouvez dans une salle ayant trois portes. C'est alors que le guide éteint tout à coup sa torche et se met à rire dans le noir. « Adieu, mes héros ! » lance-t-il d'un ton railleur tout en disparaissant. Votre sang se glace à l'idée que vous êtes tombés dans un piège. Maintenant, il vous faut sortir de ce trou noir ou y laisser votre peau. Vous devez vous rendre sur les escaliers pour sortir du donjon ».

Les Héros

Utilisez la face **Légendaire** de vos fiches de héros. En plus de vos fiches de base des héros, munissez-vous des cartes suivantes :

- **Orlaf, Barbare humain**
Frénésie (2), Endurant.
- **Rordin, Guerrier nain**
Endurant, Plastron Runique.
- **Madriga, Patrouilleuse elfe**
Dans le mille (1), Armure en soie d'araignée.
- **Danor, Sorcier humain**
Bâton Runique de Silibar, 1 Cristal d'énergie Puissance 1, 1 Cristal d'énergie Puissance 2 et 1 Cristal d'énergie Puissance 3.
Sorts disponibles : *Rupture des sceaux, Entrave tellurique, Célérité, Bouclier, Cristallisation, Corrosion.*

Le Maître du donjon

Cartes d'ordre du maître du donjon :

On utilise les cartes de base.

Nombre d'ordres par tour :

Monstres errants

(lancez 1D6) :

1-2 = rien ne se passe

3-4 = **1 Orc** apparaît

5-6 = **1 Fimir** apparaît

Limite de Monstres errants :

Orcs (max. 4), Fimirs (max. 1)

12

3

Conditions de victoire

Les Héros : Faire sortir les héros par l'escalier.

Le Maître du donjon : Mettre deux héros *Hors de Combat*.

ASTUCES TACTIQUES

Ne vous précipitez pas trop vite dans les salles inconnues. Ici, toute recherche de pièges ou de portes secrètes a toute son importance, même si ce n'est pas sans risque. Dans les combats rapprochés, assurez vos arrières en ayant toujours un mur ou un ami dans votre dos.



**REGLE SPECIALE :
LA SALLE AUX TROIS PORTES**

La salle [A] est l'endroit d'où partent les personnages.

**REGLE SPECIALE :
LES COFFRES**

Les coffres à trésor de la salle [B] contiennent chacun 2 sacs d'or (= 2 or).



Par la suite...

Ouf, ils avaient réussi ! Ils étaient parvenus à retrouver leur chemin et à éliminer les hordes de créatures malfaisantes qui les avaient attaqués. Mais ce ne fut pas sans mal. Rordin a bien cru perdre la face lorsqu'il trébucha sur cette dalle saillante, tout en étant assailli par deux monstres qui avaient fondu sur lui soudainement. Heureusement il put compter sur l'aide de Madriga qui décocha deux flèches au bon moment. Il lui devait sans doute la vie. Les lèvres du nain se mirent machinalement à bredouiller, mais allez savoir pourquoi, les mots n'arrivèrent jamais jusqu'aux oreilles de l'elfe...

Le Château des Mystères

« Jadis, un sorcier fou du nom de Ollar découvrit l'entrée d'une mine d'or. Grâce à ses pouvoirs extraordinaires, il bâtit un château magique au-dessus de la mine afin de la protéger des intrus. Ce château a de nombreux portails magiques et est gardé par une armée de monstres qui y furent emprisonnés. Parviendrez-vous à en trouver l'entrée ? D'autres avant vous ont essayé, mais le château les en a empêchés à chaque fois. »

Les Héros

Utilisez la face **Léendaire** de vos fiches de héros. En plus de vos fiches de base des héros, munissez-vous des cartes suivantes :

- **Orlaf, Barbare humain**
Frénésie (3), 1 Potion de guérison, 1 Potion de bataille, 1 Potion de hâte.
- **Rordin, Guerrier nain**
Plastron Runique, 1 Potion de guérison.
- **Madriga, Patrouilleuse elfe**
Armure en soie d'araignée, Dans le mille (2), 1 Potion de guérison, 1 Potion de bataille.
- **Danor, Sorcier humain**
Bâton Runique de Silibar, Maître mage, 1 Potion de Guérison, 1 Cristal d'énergie Puissance 1, 1 Cristal d'énergie Puissance 2 et 1 Cristal d'énergie Puissance 3.
Sorts disponibles : *Trait Ardent, Rupture des sceaux, Brasier, Entrave tellurique, Célérité, Bouclier, Peau de fer, Cristallisation, Corrosion, Rouille.*



Le Maître du donjon

Cartes d'ordre du maître du donjon :

On utilise les cartes de base et celles du nécromancien.

Nombre d'ordres par tour :

Monstres errants :

Dites aux joueurs que le fantôme de *Ollar* apparaît, éclate d'un rire démoniaque, puis disparaît...

Limite du pouvoir d'animation des morts :

Squelettes (max. 4)

13

4

Conditions de victoire

Les Héros : Trouver l'entrée de la mine, puis faire sortir les héros par l'escalier.

Le Maître du donjon : Mettre deux héros *Hors de Combat*.

ASTUCES TACTIQUES

Dans cette aventure, les héros doivent rester vigilants car le danger peut venir de n'importe où. Evitez par exemple de rester sur une case numérotée car sans que vous vous en doutiez, cela pourrait

REGLE SPECIALE : LES PORTAILS MAGIQUES

Chaque fois qu'un héros franchit une **porte**, il lance **2 dés** ordinaires. Il se trouve alors immédiatement **transporté** sur la case marquée du nombre équivalent au total obtenu par les dés.

Si cette case est **déjà occupée**, il se place sur son occupant et reste sur cette case. Le héros ou monstre délogé subit **1 blessure** et, s'il est encore vivant, doit à son tour lancer 2 dés pour se faire transporter sur une autre case. Si le nombre obtenu en lançant ces dés est celui d'une case déjà occupée par un héros ou un monstre, il faut relancer les dés.

Les héros ne peuvent franchir qu'**1 seul portail par tour**.

REGLE SPECIALE : L'ENTREE DE LA MINE

Voici l'entrée de la mine [A]. Tout héros qui entre dans cette salle peut prendre 100 sacs d'or (= 100 or). Toutefois, tant qu'il transporte ce trésor avec lui, un héros **ne peut ni attaquer ni se défendre**. S'il décide de **poser** son trésor avant d'atteindre l'escalier de la sortie, celui-ci retournera immédiatement à la mine. Quand la partie est terminée, dites aux joueurs que *tout l'or de la mine n'est qu'illusion*. Tout autre trésor découvert ailleurs est en revanche bien réel.



Par la suite...

« Zut, zut et encore zut ! » Rordin ne décolerait pas. « Et dire que tout cet or était à portée de main, un véritable trésor comme on n'en a plus vu depuis des lustres en Mantica... » Orlaf le guerrier était frustré aussi : « J'ai bien cru pouvoir étriller cet Ollar à maintes reprises, mais sa silhouette disparaissait à chaque fois comme par enchantement, j'ai failli devenir fou ! » L'elfe hochait de la tête pour confirmer ces propos. Danor, lui, connaissait l'ampleur de la folie de Ollar et il savait ce dont il était capable. Mais seuls les sorciers peuvent comprendre ce genre de choses...

Le Bastion du Chaos

« Les terres de l'est sont infestées d'orcs et de lutins en maraude. L'empereur a donné l'ordre qu'un groupe de héros dignes de ce nom soit envoyé pour les anéantir. Les orcs se sont réfugiés dans une forteresse souterraine connue sous le nom de « Bastion du Chaos ». A leur tête se trouve une petite armée de guerriers du chaos. Il faut vous frayer un chemin pour entrer dans cette forteresse et éliminer tous les monstres que vous rencontrez. Vous recevrez pour cette mission une prime de :

- 1 coffret d'or (= 1 or) pour 5 lutins éliminés
- 1 coffret d'or (= 1 or) pour 3 orcs éliminés
- 1 coffret d'or (= 1 or) pour 2 fimirs ou 2 guerriers du chaos éliminés »

Les Héros

Utilisez la face **Légendaire** de vos fiches de héros. En plus de vos fiches de base des héros, munissez-vous des cartes suivantes :

- **Orlaf, Barbare humain**
Frénésie (3), 1 Potion de guérison, 1 Potion de bataille, 1 Potion de hâte.
- **Rordin, Guerrier nain**
Plastron Runique, 1 Potion de guérison.
- **Madriga, Patrouilleuse elfe**
Armure en soie d'araignée, Dans le mille (2), 1 Potion de guérison, 1 Potion de bataille.
- **Danor, Sorcier humain**
Bâton Runique de Silibar, Maître mage, 1 Potion de Guérison, 1 Cristal d'énergie Puissance 1, 1 Cristal d'énergie Puissance 2 et 1 Cristal d'énergie Puissance 3.
Sorts disponibles : *Trait Ardent, Rupture des sceaux, Brasier, Entrave tellurique, Célérité, Bouclier, Peau de fer, Cristallisation, Corrosion, Rouille.*

Le Maître du donjon

Cartes d'ordre du maître du donjon :

On utilise les cartes de base.

Nombre d'ordres par tour :

Monstres errants

(lancez 1D6) :

1-2 = rien ne se passe

3-4 = 1 Orc apparaît

5-6 = 1 Fimir apparaît

Limite de Monstres errants :

Orcs (max. 4), Fimirs (max. 2)

14

2

Conditions de victoire

Les Héros : Éliminer tous les monstres rencontrés, puis faire sortir les Héros par l'escalier.

Le Maître du donjon : Mettre deux héros *Hors de Combat*.

ASTUCES TACTIQUES

Ne vous laissez distraire par la multitude de créatures présentes dans cette aventure. Par contre, soyez sur vos gardes car certains pièges pourraient vous surprendre.

REGLE SPECIALE : L'ARMURERIE

Voici l'**armurerie** [A]. Beaucoup d'armes y sont rangées mais aucune n'est utilisable. Cependant, si un héros cherche un trésor, il trouvera un **bouclier**. Ce héros pourra dorénavant utiliser ce bouclier dans ses prochaines quêtes (voir la règle spéciale « La Liste d'Equipement »).

REGLE SPECIALE : LE COFFRE

Ce coffre à trésor [B] est un **piège**. Si un héros s'aventure à l'ouvrir, la **gargouille** immédiatement s'animera et attaquera. Si un héros cherche des pièges, il découvrira ce qui l'attendait s'il avait ouvert le coffre. La gargouille ne peut être blessée tant qu'elle n'a ni bougé ni attaqué un autre joueur.

REGLE SPECIALE : LE FLEAU DES ORCS

Le guerrier du chaos [C] a une épée magique. Celui qui tue le guerrier du chaos peut s'emparer de cette épée qui s'appelle *Fléau des Orcs*. Celle-ci est un objet magique de type *Trésor de Quête* et le héros doit prendre la carte correspondante qu'il peut ensuite conserver.



Par la suite...

En sortant des lieux, Madriga essuya la poussière sur le bas de sa cape, puis releva la tête. « Quelle est cette mauvaise odeur ? » dit-elle. En levant les yeux, elle découvrit qu'Orlaf avait embroché une dizaine de têtes vertes sur une pique en guise de trophée ! « Mais... Comment peux-tu faire une chose pareille, c'est horrible ! » Le barbare eut une hésitation, puis répondit : « Dans les Steppes du Nord, c'est une tradition qui apporte chance et richesse... Si tu veux je ferai un collier avec les têtes des lutins, rien que pour toi ». Sur ces mots, l'elfe dissimula maladroitement une forte nausée en bredouillant un poli « Non merci ». Décidément, cette aventure lui réservait bien des surprises...

Barak Tor, sépulture du Seigneur Sorcier

« La guerre avec les orcs de l'est se prépare et l'empereur doit rallier le soutien des petits royaumes en vue d'un conflit imminent. A cette fin, il lui faut trouver l'ancienne Etoile de l'Ouest que portèrent les rois des légendes, ainsi que Rogar lorsqu'il affronta Morcar dans le temps passé. Celui qui trouvera ce diamant recevra 4 coffrets d'or (= 4 or). Le joyau se trouve à Barak Tor, lieu de repos du Seigneur Sorcier. Ce dernier était également connu sous le nom de « Roi des Morts », serviteur tout puissant de Morcar que pourfendit autrefois le Fer de l'Esprit, seule arme contre laquelle il ne peut rien. »

Les Héros

Utilisez la face **Légendaire** de vos fiches de héros. En plus de vos fiches de base des héros, munissez-vous des cartes suivantes :

- **Orlaf, Barbare humain**
Frénésie (3), 1 Potion de guérison, 1 Potion de bataille, 1 Potion de hâte.
- **Rordin, Guerrier nain**
Plastron Runique, Brise-Forge, 1 Potion de guérison.
- **Madriga, Patrouilleuse elfe**
Armure en soie d'araignée, Dans le mille (2), 1 Potion de guérison, 1 Potion de bataille.
- **Danor, Sorcier humain**
Bâton Runique de Silibar, Maître mage, 1 Potion de Guérison, 1 Cristal d'énergie Puissance 1, 1 Cristal d'énergie Puissance 2 et 1 Cristal d'énergie Puissance 3.
Sorts disponibles : *Trait Ardent, Rupture des sceaux, Brasier, Entrave tellurique, Célérité, Bouclier, Peau de fer, Cristallisation, Corrosion, Rouille.*

Le Maître du donjon

Cartes d'ordre du maître du donjon :

On utilise les cartes de base et celles du nécromancien.

Nombre d'ordres par tour :

Monstres errants

(lancez 1D6) :

1-2 = rien ne se passe

3-4 = 1 **Squelette** apparaît

5-6 = 1 **Momie** apparaît

Limite de Monstres errants :

Squelettes (max. 4), Momie (max. 2)

Limite du pouvoir d'animation des morts :

Squelettes (max. 4)

Le Seigneur Sorcier

Sorts disponibles : *Animation des morts.*

Conditions de victoire

Les Héros : Récupérer l'Etoile de l'Ouest, trouver la tombe du Seigneur Sorcier, puis faire sortir les héros par l'escalier.

Le Maître du donjon : Mettre deux héros *Hors de Combat*.

ASTUCES TACTIQUES

Dans cette aventure, vous devrez faire preuve de patience et de discernement. Rappelez-vous que votre but prioritaire est de trouver l'*Etoile de l'Ouest*, un joyau à la valeur inestimable. La tombe du Roi des Morts est un autre objectif intéressant qui pourrait certainement vous apporter des richesses. Mais dans ce repaire de magicien méfiez-vous des illusions et des apparences. Si le *Seigneur Sorcier* se dresse face à vous, prenez vos jambes à votre cou car sans une arme magique bien précise, vous ne pourrez rien contre lui.

Le Seigneur Sorcier

Roi des Morts

CAPACITÉS : Lanceur de sorts, Régénération

Le Seigneur Sorcier était à l'origine un redoutable guerrier du chaos. Il était le seigneur d'une tribu corrompue par la magie des Abysses et domina rapidement un territoire énorme avant d'être tué par le roi nain Golloch en personne. Il y a peu, Morcar découvrit sa tombe. Il avait entendu parler de ce puissant champion au règne court mais sanglant. Il emporta sa dépouille dans le but de lever d'entre les morts un si puissant guerrier des temps anciens. Nul ne sait si Morcar est arrivé à ses fins, mais on raconte que le corps du vieux seigneur de guerre serait encore dissimulé dans les profondeurs de Barak Tor...



Aucune autre arme que le *Fer de l'Esprit* ni aucun sortilège n'ont d'effet sur le Seigneur Sorcier. Pour représenter celui-ci, utilisez *Mortibris* ou toute autre figurine qui vous inspire.



COMBAT

REGLE SPECIALE : LE GROS ROCHER

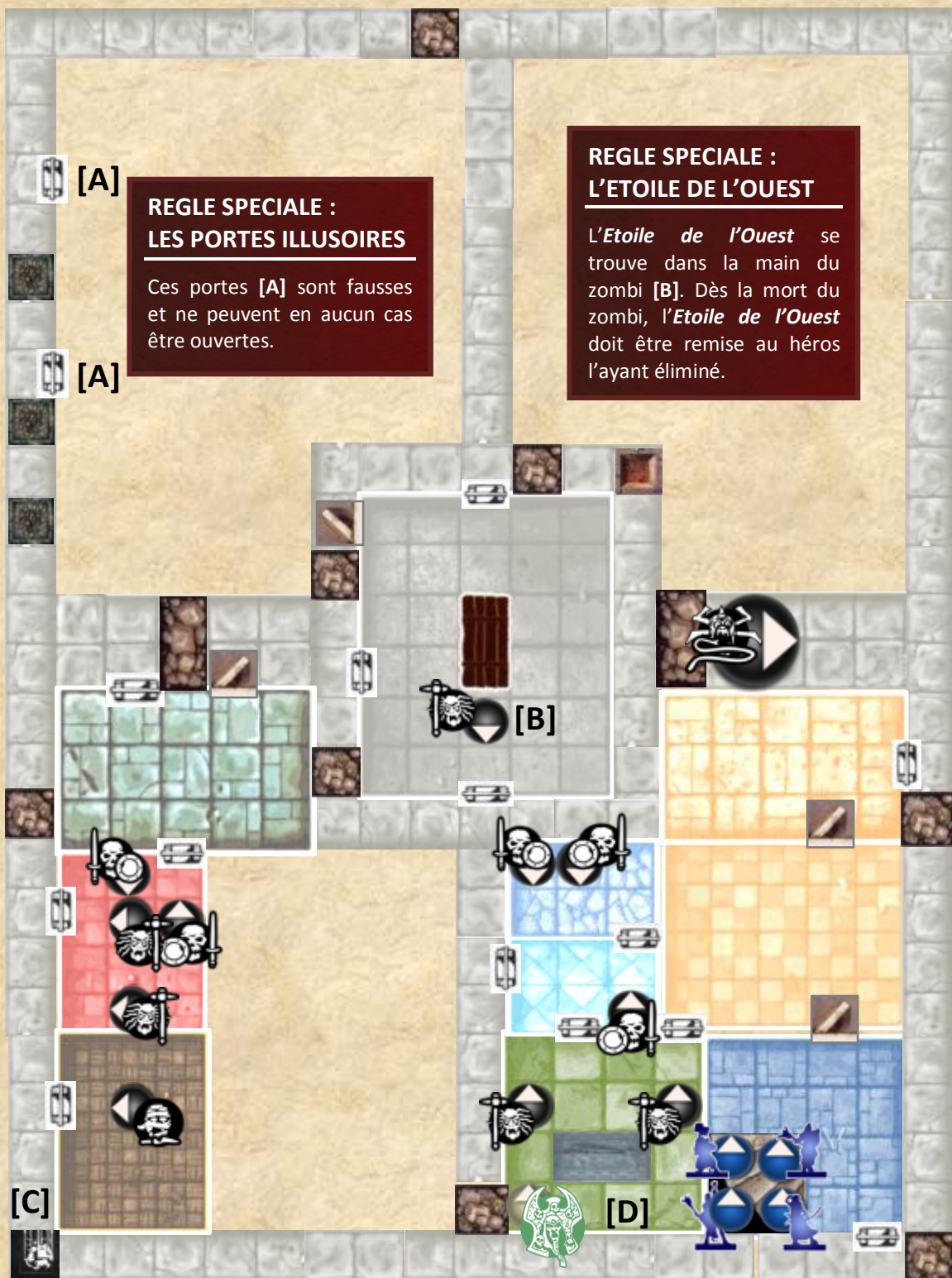
Le piège [C] libère un gros rocher qui tombera après le passage du dernier héros, bloquant alors toute retraite.

REGLE SPECIALE : LA TOMBE DU ROI SORCIER

Voici la tombe du Seigneur Sorcier [D]. Celui-ci en sera délivré dès qu'un héros entrera dans la salle. Placez le Seigneur Sorcier à l'endroit indiqué. Ensuite, lisez aux autres joueurs le texte ci-dessous :

« Vous avez brisé le sceau magique qui retenait prisonnier le Seigneur Sorcier. Le voici désormais revenu à la vie et il vous faut le fuir. Seul le *Fer de l'Esprit* peut l'atteindre ».





[A]

**REGLE SPECIALE :
LES PORTES ILLUSOIRES**

Ces portes [A] sont fausses et ne peuvent en aucun cas être ouvertes.

[A]

**REGLE SPECIALE :
L'ETOILE DE L'OUEST**

L'*Etoile de l'Ouest* se trouve dans la main du zombi [B]. Dès la mort du zombi, l'*Etoile de l'Ouest* doit être remise au héros l'ayant éliminé.

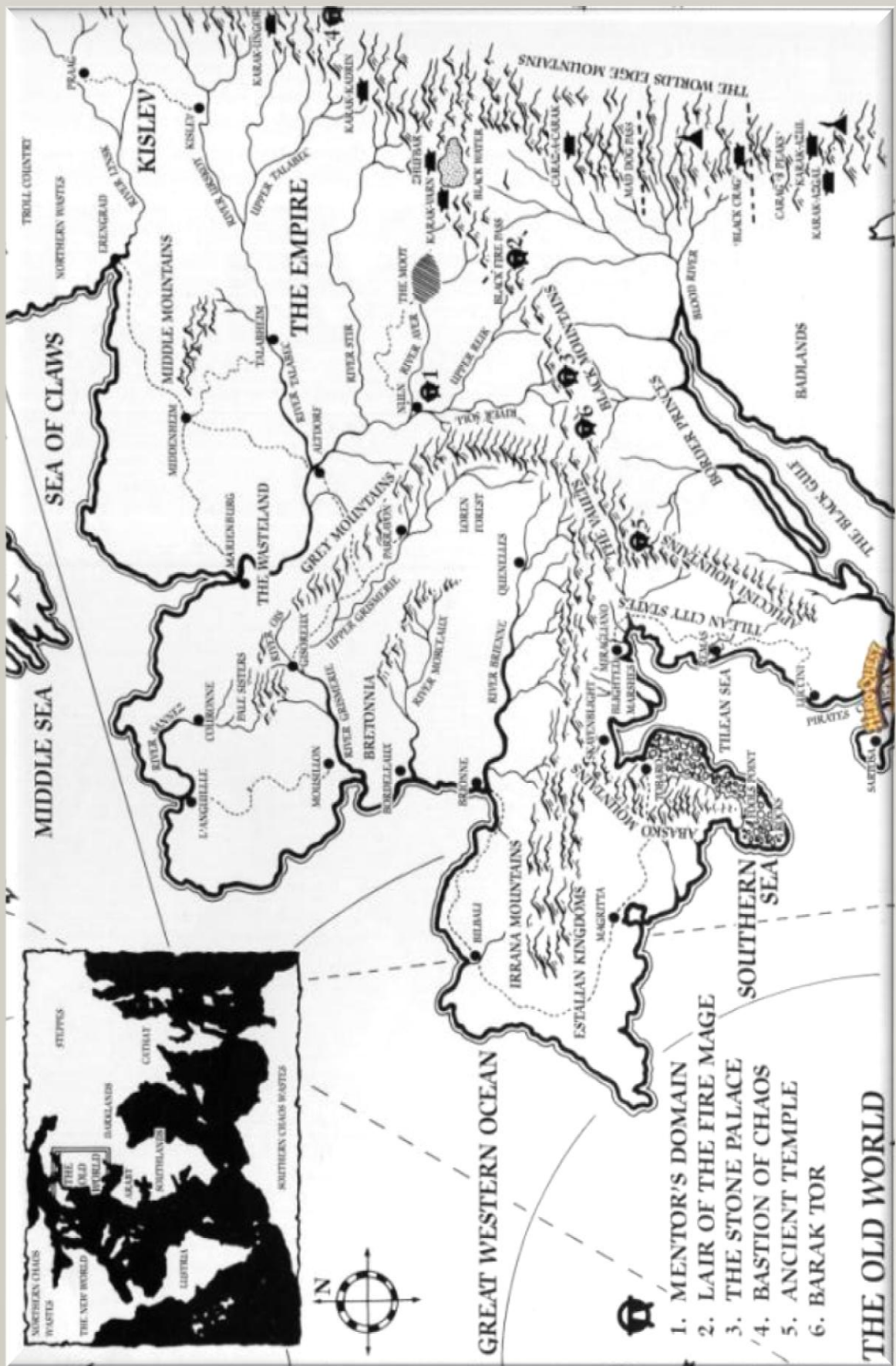
[B]

[C]

[D]

Par la suite...

A bout de souffle, nos quatre aventuriers sortirent du donjon avec de la peur dans le regard. Certes, le joyau tant convoité avait été retrouvé, mais ce seigneur réveillé d'entre les morts était vraiment impressionnant. « C'est inouï, il était totalement insensible à mes flèches » sussura Madriga. « Et quand ma hache tomba sur son torse, c'est comme si une force invisible bloquait la trajectoire, je n'y comprends rien ! » dit Orlaf. Danor consultait nerveusement son calpin de magie, sachant pertinemment qu'ils avaient provoqué une catastrophe. « Euh voilà... Je m'en doutais... Nous n'avons plus le choix... Nous devons trouver une épée appelée « Le Fer de l'Esprit », la seule arme capable d'anéantir cette créature revenue des ténèbres. Venez, nous n'avons plus une seconde à perdre ! »



- 1. MENTOR'S DOMAIN
- 2. LAIR OF THE FIRE MAGE
- 3. THE STONE PALACE
- 4. BASTION OF CHAOS
- 5. ANCIENT TEMPLE
- 6. BARAK TOR

THE OLD WORLD

La Quête du Fer de l'Esprit

« Le Seigneur Sorcier, que vous avez réveillé, risque de constituer une sérieuse menace pour l'empereur dans le conflit à venir. Il convient donc de l'éliminer avant qu'il ne lance son armée de morts-vivants à l'assaut des forces de l'empereur. Vous devez tout d'abord découvrir le « Fer de l'Esprit », car seule cette arme ancienne peut l'atteindre. Jadis forgée par les Nains des Monts du Bord du Monde, puis refroidie dans les eaux de la Fontaine des Elfes de Lebin, cette épée repose désormais dans les ruines d'un temple ancien où il vous faudra chercher. »

Les Héros

Utilisez la face **Légendaire** de vos fiches de héros. En plus de vos fiches de base des héros, munissez-vous des cartes suivantes :

- **Orlaf, Barbare humain**
Frénésie (3), 1 Potion de guérison, 1 Potion de bataille, 1 Potion de hâte.
- **Rordin, Guerrier nain**
Plastron Runique, Brise-Forge, 1 Potion de guérison.
- **Madriga, Patrouilleuse elfe**
Armure en soie d'araignée, Dans le mille (2), 1 Potion de guérison, 1 Potion de bataille.
- **Danor, Sorcier humain**
Bâton Runique de Silibar, Maître mage, 1 Potion de Guérison, 1 Cristal d'énergie Puissance 1, 1 Cristal d'énergie Puissance 2 et 1 Cristal d'énergie Puissance 3.
Sorts disponibles : *Trait Ardent, Rupture des sceaux, Brasier, Entrave tellurique, Célérité, Bouclier, Peau de fer, Cristallisation, Corrosion, Rouille.*

Le Maître du donjon

Cartes d'ordre du maître du donjon :

On utilise les cartes de base et celles du nécromancien.

Nombre d'ordres par tour :

Monstres errants

(lancez 1D6) :

1-2 = rien ne se passe

3-4 = 1 Orc apparaît

5-6 = 1 Guerrier du Chaos apparaît

Limite de Monstres errants :

Orcs (max. 4), Guerrier du Chaos (max. 2)

Limite du pouvoir d'animation des morts :

Squelettes (max. 4)

14

3

Conditions de victoire

Les Héros : Récupérer le Fer de l'Esprit, puis faire sortir les héros par l'escalier.

Le Maître du donjon : Mettre deux héros *Hors de Combat*.

ASTUCES TACTIQUES

Dans cette quête, il vous faudra redoubler de vigilance lors de vos recherches et faire preuve d'un peu plus de perspicacité. N'hésitez pas par exemple à garder un peu de distance entre vos différents héros (1 ou 2 cases), ça pourrait leur sauver la vie !

REGLE SPECIALE : CHUTE DE PIERRES

Les cases où figurent des chutes de pierres indiquent les endroits où le plafond est dangereux. Pour tout héros qui vient se placer sur l'une de ces cases sans avoir entrepris de recherche, on applique la règle spéciale « **Eboulis de Pierres** » (voir p. 4 du Livret de Règles). Toutefois, si ce héros porte un **casque** (voir « La Liste d'Équipement »), il **peut relancer le dé** de défense. Les chutes de pierres n'affectent pas les serviteurs qui sont suffisamment habitués à ces passages pour les éviter. Le pion représentant la chute de pierres est ensuite retiré du jeu.

REGLE SPECIALE : LE FER DE L'ESPRIT

Le *Fer de l'Esprit* repose au centre de cette pièce [A], dans un écrin de lumière froide et bleue. Il s'agit d'un *Trésor de Quête* et le héros qui le découvre doit prendre la carte correspondante qu'il pourra ensuite conserver.



REGLE SPECIALE : LE COFFRE

Le coffre à trésor [B] contient 4 sacs d'or (= 4 or)

Par la suite...

Avec précaution, Orlaf sortit l'épée de l'étoffe dans laquelle elle était enfouie. Des gouttes de sueur coulaient sur son front luisant. Son éblouissement était total pour cette lame dont il avait si souvent entendu parlé, sans jamais pouvoir l'apercevoir. Là il la tenait enfin dans sa main... Madriga voulu s'approcher par pure curiosité, mais le barbare d'un geste de la main lui fit comprendre qu'elle devait rester à distance. Les elfes sont certes de bons tireurs, mais ne peuvent pas comprendre les pulsions qu'un guerrier peut ressentir avec une telle lame entre les mains.

Retour à Barak Tor

« Maintenant que vous voici en possession du Fer de l'Esprit, il vous faut retourner à Barak Tor et en finir avec le Seigneur Sorcier. L'empereur déjà chevauche à la rencontre des orcs de l'est qu'il affrontera au Col du Feu Noir. Si vous échouez dans votre entreprise, le Seigneur Sorcier lèvera son armée de morts-vivants et surprendra les forces de l'empereur par l'arrière. Plus rien alors ne saurait empêcher les forces du chaos d'asservir la contrée... »

Les Héros

Utilisez la face **Légitime** de vos fiches de héros. En plus de vos fiches de base des héros, munissez-vous des cartes suivantes :

- **Orlaf, Barbare humain**
Frénésie (3), 1 Potion de guérison, 1 Potion de bataille, 1 Potion de hâte.
- **Rordin, Guerrier nain**
Plastron Runique, Brise-Forge, 1 Potion de guérison.
- **Madriga, Patrouilleuse elfe**
Armure en soie d'araignée, Dans le mille (2), 1 Potion de guérison, 1 Potion de bataille.
- **Danor, Sorcier humain**
Bâton Runique de Silibar, Maître mage, 1 Potion de Guérison, 1 Cristal d'énergie Puissance 1, 1 Cristal d'énergie Puissance 2 et 1 Cristal d'énergie Puissance 3.
Sorts disponibles : *Trait Ardent, Rupture des sceaux, Brasier, Entrave tellurique, Célérité, Bouclier, Peau de fer, Cristallisation, Corrosion, Rouille.*

Le Maître du donjon

Cartes d'ordre du maître du donjon :

On utilise les cartes de base et celles du nécromancien.

Nombre d'ordres par tour :

Monstres errants (lancez 1D6) :

1-2 = rien ne se passe

3-4 = **1 Squelette** apparaît

5-6 = **1 Momie** apparaît

Limite de Monstres errants : Squelettes (max. 4), Momie (max. 2)

Limite du pouvoir d'animation des morts : Squelettes (max. 4) Archers squelettes (max. 2)

Le Seigneur Sorcier Sorts disponibles : *Animation des morts.*

15

4

Conditions de victoire

Les Héros : Abattre le Seigneur Sorcier, puis faire sortir les héros par l'escalier.

Le Maître du donjon : Mettre tous les héros *Hors de Combat*.

ASTUCES TACTIQUES

Pour cette dernière aventure, vos héros devront encore se soutenir les uns les autres, mais des archers squelettes pourraient très bien venir perturber vos plans.

C'est la quête finale, la partie ne se termine pas jusqu'à ce que le dernier héros soit mis hors de combat. Le destin du monde est en jeu et il n'y a pas de temps à perdre pour s'occuper des blessés. Pour l'ultime combat, les exploits des héros seront sans doute la clé du succès. Ne laissez aucun répit au Roi Sorcier !

Le Seigneur Sorcier

Roi des Morts

CAPACITÉS : Lanceur de sorts, Régénération

Le Seigneur Sorcier était à l'origine un redoutable guerrier du chaos. Il était le seigneur d'une tribu corrompue par la magie des Abysses et domina rapidement un territoire énorme avant d'être tué par le roi nain Golloch en personne. Il y a peu, Morcar découvrit sa tombe. Il avait entendu parler de ce puissant champion au règne court mais sanglant. Il emporta sa dépouille dans le but de lever d'entre les morts un si puissant guerrier des temps anciens. Nul ne sait si Morcar est arrivé à ses fins, mais on raconte que le corps du vieux seigneur de guerre serait encore dissimulé dans les profondeurs de Barak Tor...



Aucune autre arme que le *Fer de l'Esprit* ni aucun sortilège n'ont d'effet sur le Seigneur Sorcier qui, depuis votre dernière rencontre, a repris des forces. Pour le représenter, utilisez *Mortibris* ou toute autre figurine qui vous inspire.



COMBAT





REGLE SPECIALE : LA TOMBE VIDE

La tombe du Seigneur Sorcier [A] est désormais vide.

Par la suite...

En allumant un chandelier, Madriga permit à l'obscurité de se dissiper. A la lueur de la flamme chancelante, Rordin se remplissait les poches de pièces d'or tout en ricanant. Danor, le regard dans le vide, restait figé dans ses pensées encore sous le choc des évènements qui venaient de se dérouler. Orlaf scruta la pièce d'un regard perplexe, en ouvrant son sac pour le remplir d'objets et de richesses répandues sur le sol. Puis Danor sortit de sa torpeur : « Nous avons enfin pu l'abatre, il ne pourra plus nuire ! Je... » Il s'interrompit alors que tous se rendaient compte de la réalité. Il le cherchèrent sous les débris et les cadavres sanguinolents mais... le corps du Roi Sorcier n'était plus là.

Vous avez bien agi. Et pourtant, il semble que votre tâche ne fait que commencer. De gros nuages sombres s'amassent aux frontières de l'empire... »

« Chevauchant à la tête de son armée, l'empereur se dirigeait vers le Col du Feu Noir dont le périlleux chemin relie l'empire aux régions limitrophes. Jamais de mémoire d'homme on avait vu pareille armée ! Plus grande encore que celle de Rogar ! Quand ils eurent pris position dans les plaines herbeuses situées au pied du chemin de montagne, les hommes attendirent. Avant la tombée de la nuit, le ciel soudain s'obscurcit et un grand vent se leva. Des cris et des hurlements à vous glacer le dos résonnèrent en écho depuis le sommet des monts, terrifiants les chevaux et remplissant de peur hommes et elfes confondus. »

Puis ce fut le premier assaut. Dévalant le flanc des monts comme s'il s'était agi de vulgaires pentes et non de parois quasi verticales. Les troupes de Morcar s'abattirent sur les défenseurs de l'empire. On

eut dit un sombre raz de marée contre lequel, pourtant, chacun maintint sa position avec une vaillance qui aurait pu laisser présager une victoire. »

Mais c'était sans compter sur les maléfices de Morcar. Celui-ci, debout sur une haute corniche surplombant le champ de bataille, déclencha les foudres de ses pouvoirs magiques. Des éclairs jaillirent du bout de ses doigts et d'énormes boules de feu explosèrent parmi les défenseurs. Des douzaines de brèches s'ouvrirent et l'ennemi s'y rua en hurlant de plaisir. »

La Garde du Jugement Dernier – force d'élite des chevaliers du chaos – choisit ce moment pour faire son entrée. L'armée de l'empereur du coup céda et beaucoup d'hommes s'enfuirent. Seuls les gardes personnels de l'empereur s'acharnèrent à défendre leurs positions et nombre d'entre eux firent sacrifice de leur vie pour assurer sa retraite. »

Ce qui reste de cette armée se terre désormais dans le Karak Varna qui était autrefois l'ancien bastion des nains. Les hommes n'ont

toutefois pas de quoi tenir un long siège. Aussi nous faut-il agir vite si nous voulons sauver l'empereur et son armée. »

Il y a en outre un autre mal à vaincre en la personne du Seigneur Sorcier revenu à la vie. Lui aussi dispose de pouvoirs magiques que je ne soupçonnais pas et qui l'ont protégé contre le Fer de l'Esprit. Seulement blessé, il est parvenu à regagner son ancienne retraite dans les montagnes noires. Mais il aura bientôt récupéré assez de forces pour prendre une nouvelle fois la tête de ses légions de damnés. »

L'empire a donc plus que jamais besoin de vous. Je ne peux moi-même agir contre ces dangers car il me faut aller à la rencontre de Morcar et m'efforcer d'affaiblir ses pouvoirs. Aussi, mes amis, ne me reste-t-il plus qu'à prendre congé de vous. Faites attention surtout. Adieu... ».



La Quête des Héros

Relevez le défi de la Quête des Héros et pénétrez dans le royaume souterrain du sorcier Morcar. Dans ce jeu d'aventures magiques, vous pourrez gagner d'immenses trésors, mais il vous faudra aussi affronter de redoutables monstres.

Chaque partie est une aventure en soi qui se déroule dans une forteresse souterraine différente. Explorez-en les couloirs sombres et risquez-vous dans les salles mal éclairées. Restez cependant sur vos gardes, car les serviteurs de Morcar sont tapis dans l'ombre et vous attendent. Les imprudents n'échapperont pas aux pièges mortels. Seuls les vrais champions sortiront vivants du domaine du chaos.

Survivrez-vous dans le monde de la Quête des Héros et en sortirez-vous avec le statut de champion ? Ou bien comme tant d'autres, sombrerez-vous à jamais ?

La Quête du Donjon vous propose désormais un nouveau défi et de nouveaux ennemis.



Crédits

05/2020

CONCEPTION : Philippe Forbras

ILLUSTRATIONS : Les Edwards, Philippe Forbras, HeroQuest Revival, Mantic Games & Hasbro International Inc.

REMERCIEMENTS : Mantic Games, Hasbro International Inc, Games Workshop, Ye Olde Inn, Dave Dooley & toute la communauté Facebook de Dungeon Saga France (www.facebook.com/groups/dungeon.saga.france)