

4 Héros niveau 2

Cette nouvelle quête LQRN peut être faite après les 8 aventures et après la gardienne tourmentée.

Oœur de pierre

Il faut être dans le temps pour cette aventure et bien gérer les aptitudes des personnages. Le travail d'équipe et le don de soi sont de rigueur.

Danor faisait pleinement confiance à sa nouvelle amie, qui lui avait fait une promesse et lui devait une vie. Ils étaient dans son salon, quatre paillasses étaient posées en forme de croix autour d'une sphère remplie d'un liquide argenté d'où sortait quatre tuyaux.

Le mage, qu'il "allait" sauver des geôles de Mortibris lui avait expliqué, que la potion du rêveur pouvait changer le cours du temps.

Le plus dur pour lui fut de convaincre Orlaf : « Mon ami, es-tu d'accord si je te dis qu'il est plus facile de casser un œuf de griffon que de le combattre lorsqu'il aura pris de la vigueur ? Est bien si tu bois cette potion, nos esprits seront connectés et nous vivrons une aventure qui nous permettra, peut-être d'affaiblir Mortibris. Bois te dis-je ».

Pour Rordin le breuvage fut absorbé avec une chope de bière à la cannelle. Quant à Madriga, elle était angoissée à l'idée que les autres soient dans son esprit.

Ils s'installèrent tous les quatre, une sensation de chaleur envahit l'ensemble de leur être et tout devint trouble. Des spirales multicolores tourbillonnaient. Des oiseaux volaient à reculons, le temps ralenti et une vision d'une statue de pierre éclairée par les lueurs d'un feu devient réalité.

Danor sentit immédiatement que des ondes négatives d'une grande puissance émanaient de cet endroit.

Madriga fut envahie d'une vague de chagrin au vue de cette pièce qui lui rappelait les hurlements de l'esprit torturé d'Elshara.

Les Héros

En plus de vos fiches Héros munissez-vous des cartes suivantes :

Rordin, Guerrier nain :

Endurant, 1 potion de hâte.

Orlaf, Barbare humain :

Frénésie (1), Endurant, Potion de guérison

Madriga, Patrouilleuse elfe :

Armure en soie d'araignée, Dans le mille (1)

Danor, Sorcier humain :

Magister, 1 Potion de guérison, 3 cristaux énergie P1, 1 cristal énergie P2, Brasier, Bouclier, Corrosion, Cristallisation, Rupture de sceaux, Trait ardent, Entrave tellurique.

Le maître du donjon

Cartes d'Ordre du Maître du donjon :

12

Nombre d'Ordres par tour :

2

Limites d'Animation des morts :

Guerriers squelettes (max 2)

Archers squelettes (max 2)

Zombies en armure (max 2)

Conditions de victoire

Les Héros : ouvrir la dernière porte marquée d'un X.

Le Maître du donjon : Mettre un des héros hors combat, ou empêcher les Héros de gagner avant la fin du temps de l'action de la potion.



Notes au MD :

Les quatre aventuriers sont allongés sur le sol avec une puissante drogue injectée dans leurs veines à l'ayahuasca. Ils voyagent dans le pays des rêves au travers de l'esprit de Madriga.

Lorsque Danor découvre le fragment de carte, il est difficilement interprétable. C'est Val qui sortira une carte lisible de l'esprit de l'Elfe.

Lorsqu'un ennemi entre dans la pièce, Moribris s'échappe par le souterrain et la bibliothèque ferme le passage.

Un feu sacré brûle derrière des grilles.

Lorsqu'une figurine marche sur cette dalle, le golem s'anime.

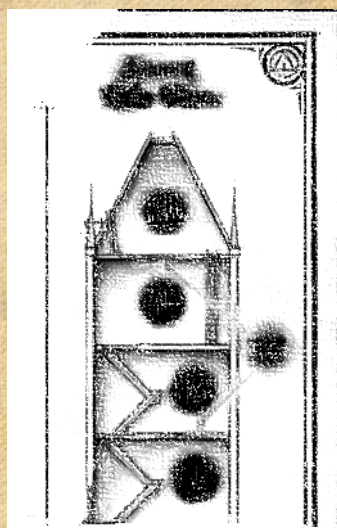
Le coffre renferme deux potions de guérison et un fragment de carte (le donner aux héros).

Si les aventuriers ont la carte :

Alors que vous vous réveillez ne sachant si vous avez vécu cette aventure ou pas, vous apercevez Val accroupie à côté de Madriga ses deux mains sur sa tête psalmodiant des incantations. Elle se hâte ensuite vers un pupitre et se met à dessiner. Mes amis, vous avez levé un voile de l'esprit de ce nécromancien et voilà sa tour.

Sinon :

Rêvez une seconde fois. Mais désormais le Golem vous attend éveillé ainsi que deux squelettes supplémentaires.



Golem de pierre

Créature magique



NIVEAU : 7



Capacités

Néant total
(l'énergie négative qui rayonne de la créature la rend insensible à la magie).

Brutal
(malus armure -2)

Percussion
(repousse de 3 cases)

Grand

Exploit: Onde de choc

Une fois par partie

Lorsque la créature frappe le sol avec ses bras, l'onde de choc expulse toutes les figurines au contact de 3 cases en arrière et les fait tomber pendant 1 round.

Si les Héros sont projetés sur un mur, une porte, un mobilier, ou une autre figurine, ils subissent 1 dégat.

Lorsqu'il est vaincu il s'écroule et occupe 6 cases franchissables pour une action/case. Lancer 1d6 pour la direction.



MOUVEMENT :

3

DÉS DE COMBAT :

4

ARMURE :

3