

SOMMAIRE

| | |
|--|------|
| Jouer le Donjon de Kellar | p.2 |
| Introduction | p.3 |
| Quête-01-La Grande Porte..... | p.4 |
| Quête-02-Les Galeries des Guerriers..... | p.5 |
| Quête-03-Le Passage en Spirale..... | p.6 |
| Quête-04-La Forge des Nains..... | p.7 |
| Quête-05-Le Hall des Rois Nains..... | p.8 |
| Quête-06-La Grande Citadelle..... | p.9 |
| Quête-07-Le Passage Oriental..... | p.10 |
| Quête-08-La Mine de Belorn..... | p.11 |
| Quête-09-La Porte Orientale..... | p.12 |
| Quête-10-Le Pic de Grin..... | p.13 |
| Conclusion | p.14 |
| Boutique de l'Alchimiste | p.15 |

Jouer le Donjon de Kellar

Les Quêtes du Donjon de Kellar se jouent généralement de la même manière que dans la version de base HeroQuest. Il est très important que ces Quêtes soient jouées dans l'ordre. Comme dans le système de base, les Héros récupèrent toutes leurs forces (Points de Corps & d'Esprit) entre les Quêtes.

Le Donjon de Kellar comporte quelques variantes au jeu de base :

1. Débuter une Quête

Les Héros n'abordent plus les Quêtes depuis l'escalier en spirale, mais entrent par une porte en fer en bordure du plateau. Cette porte est indiquée sur le plan de Quête avec une flèche entrante, et est toujours placée au début de chaque Quête. Les Héros se placent en file indienne derrière la porte & demandent à Zargon de l'ouvrir.

2. Achever une Quête

Les Héros ne peuvent quitter le plateau qu'en localisant la porte de sortie en bois à une autre extrémité du plateau, ou en trouvant l'escalier en spirale qui existe dans l'une des Quêtes. Cette porte en bois est indiquée sur le plan de Quête avec une flèche sortante.

Note : À l'instar des portes régulières, une porte de sortie ne sera pas placée sur le plateau par Zargon tant que les Héros n'auront pas zieuté dans le bon corridor. Une porte de sortie s'ouvre généralement comme une porte normale, sauf indications contraires dans les notes de Quête.

3. Trésors

Pour éviter tout conflit entre les Héros, les grandes quantités d'or trouvées dans les coffres devraient être partagées équitablement parmi les survivants.

4. Nouveaux Artefacts

- *Anneau de Feu & Dagues de Jet Magique* : Ces artefacts sont similaires à ceux du jeu de base. Quand un Héros trouve l'un de ces artefacts, il devrait le noter sur sa fiche de Personnage. Toutefois, contrairement à ceux du jeu de base, ces artefacts ont un nombre d'utilisation limité avant de disparaître.
- *Parchemins de Sorts* : Ces cartes Artefact sont utilisées comme les cartes Sort du système de jeu. Toutefois, un parchemin de sort peut être utilisé par N'IMPORTE QUEL Héros (pas seulement l'Elfe & l'Enchanteur) qui en trouve un.

Quand un Héros trouve un parchemin de sort, Zargon devrait mélanger face cachée toutes les Cartes Parchemin de Sort, & laisser le Héros en piocher une. Le Héros devrait alors noter le parchemin sur sa fiche de Personnage & remettre la Carte correspondante dans le paquet. Une fois utilisé, le parchemin de sort doit être rayé de la fiche du Héros.

Note : Durant son tour, n'importe quel Héros ayant des artefacts peut les donner aux autres Héros.

Un Message De Mentor

"Mes amis, j'ai des nouvelles alarmantes. L'Empereur est assiégé dans le Donjon de Kellar, la forteresse souterraine de Karak Uarn. Cette ancien bastion des Nains gît au cœur des Montagnes du Bord du Monde. La forteresse est bien défendue, mais je crains que le temps nous fasse défaut. La garnison s'affaiblit faute de vivres, tandis que l'ennemi gagne en force de jour en jour.

"Nous devons leur porter secours. Le grand livre de Loretome m'a révélé de précieuses informations.

"Il y a des milliers d'années, les Nains élirent domicile dans les Montagnes du Bord du Monde. Doués pour les techniques de construction, ils y bâtirent de vastes villes profondément incrustées dans la roche. Ces cités étaient reliées entre elles par des tunnels qui s'étiraient sur des kilomètres sous les montagnes. Sur la face orientale de celles-ci, les Nains construisirent de puissantes forteresses pour se protéger des légions du Chaos. La plus vaste de ces forteresses était Karak Uarn.

"Les Nains vécurent en paix pendant de nombreuses années, car ni les Orcs ni les Gobelins n'osaient attaquer leurs cités si bien défendues. Cependant, durant ces temps de paix, les Nains devinrent négligents. Les garnisons s'amoinèrent & les gardes perdirent de leur vigilance.

"C'est alors que vint Zargon, le Sorcier Maléfique commandant tous les êtres mauvais. Jouant de patience, il avait passé des années à lever une armée d'Orcs, de Gobelins, & de monstres au-delà de toute description. L'offensive ne s'accompagna d'aucun avertissement. Les Nains luttèrent avec vaillance, mais leur ennemi était trop puissant. Une après l'autre les cités tombèrent. Seule Karak Uarn résista.

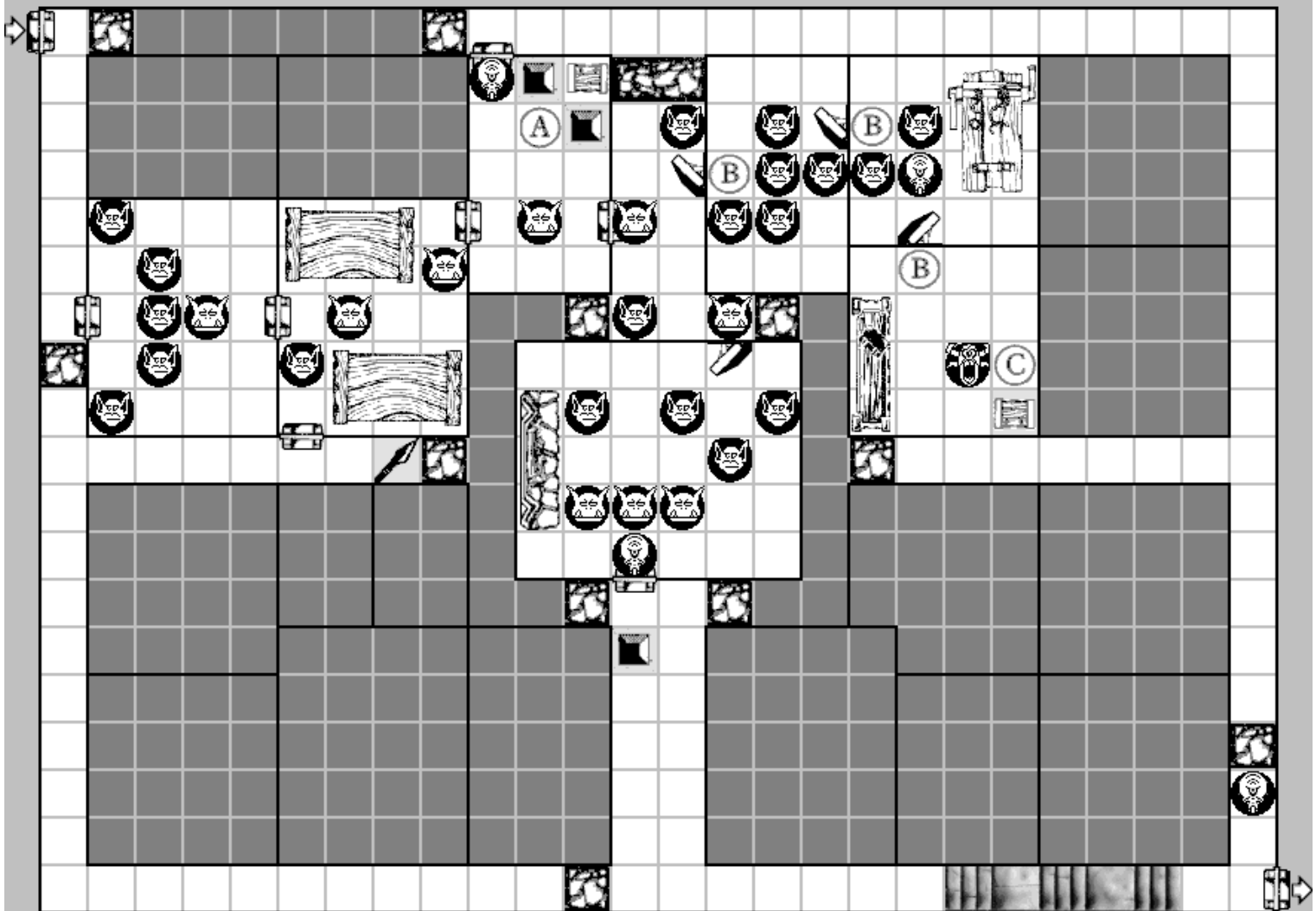
"La plupart des tunnels menant à Karak Uarn sont depuis longtemps oubliés. Toutefois, Loretome m'a révélé l'existence d'un passage secret appelé Le Pic de Grin, du nom du Nain qui le premier en fit la découverte. Alors qu'il recherchait un gros filon d'or, Grin découvrit un sentier qui courait en bordure d'un précipice. Poussant ses investigations, il se retrouva dans les basses cavernes du Donjon de Kellar. Afin de pouvoir retrouver ce sentier, Grin fit le tracé d'une carte sur une tablette de pierre. Il brisa ensuite la tablette & cacha les fragments dans les Halls de Belorn, d'anciennes chambres gisant dans les profondeurs des Montagnes du Bord du Monde.

"Il vous faudra d'abord traverser les galeries de Belorn. Ces halls sanctifiés ont été dépouillés des richesses qui autrefois en ornaient les passages & les chambres. Quoiqu'un trésor ou deux puisse encore être trouvé par un Héros attentif. Mais prenez garde ! Orcs & Gobelins y résident désormais. Vous devrez leur faire payer très cher cette intrusion.

"Même Loretome ne peut indiquer la position exacte du Pic de Grin. Vous devez trouver les quatre fragments de la Carte de Grin dispersés dans ces galeries. Seulement alors pourrez-vous atteindre le Donjon de Kellar & mener l'Empereur en lieu sûr.

"Je vous mènerai jusqu'à la grande porte, mais au-delà vous serez seuls. Bonne chance, mes amis. Quand vous aurez besoin de mes conseils, écoutez au plus profond de vous-mêmes."

Mentor



Quête 1-La Grande Porte

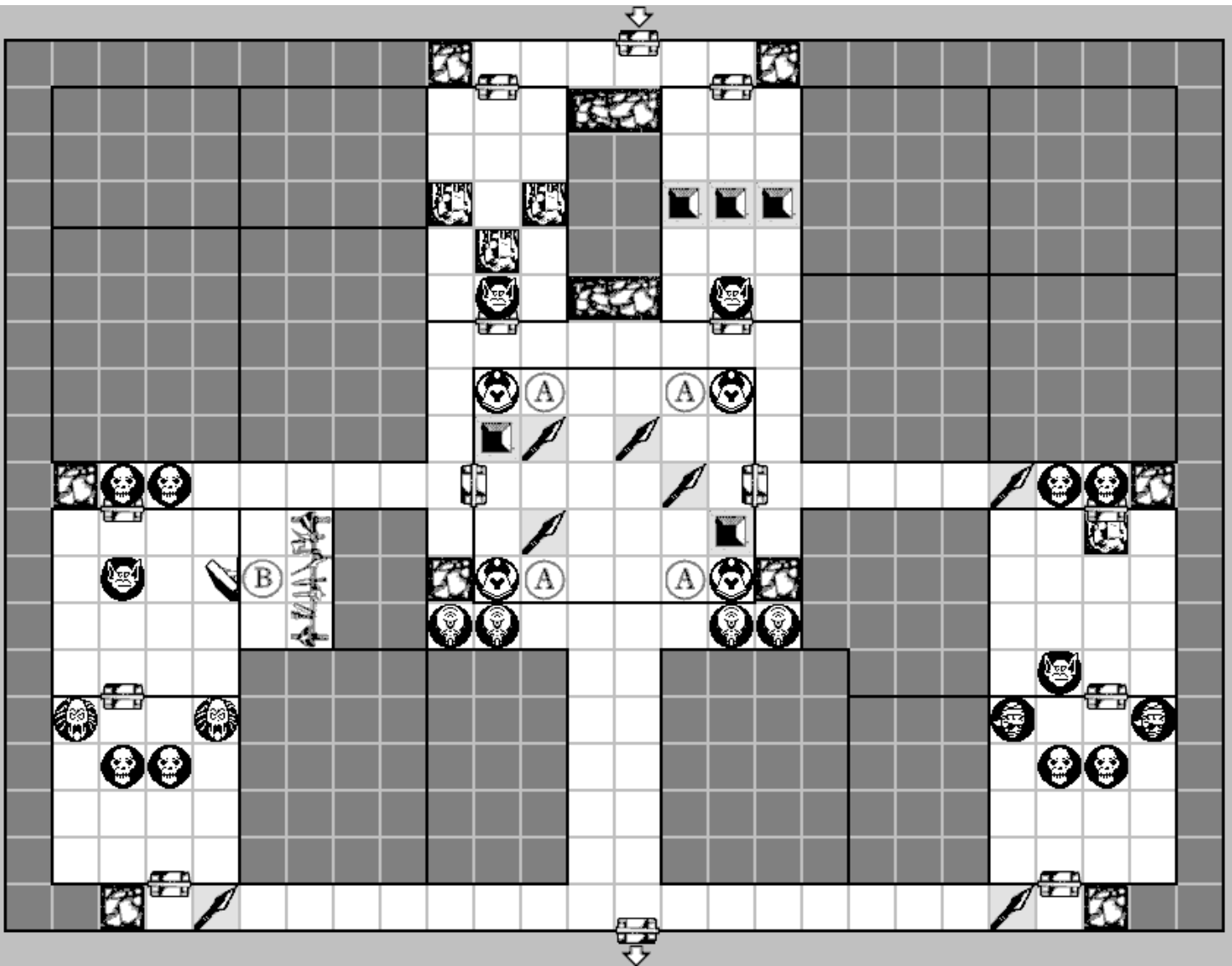
Je vous guiderai jusqu'à la Grande Porte. Au-delà, de redoutables ennemis vous attendent. Je veillerai sur le bon déroulement de votre périple & vous aiderai dans la mesure du possible. Votre première tâche consiste à trouver la porte de sortie en bois qui mène aux Galeries des Guerriers.

NOTES:

- A. Le coffre est vide.
- B. Ces 3 portes secrètes sont contrôlées magiquement & ne peuvent être découvertes par une fouille normale. Vous pouvez les placer (1 ou plusieurs) sur le plateau au début de n'importe quel tour de Zargon. Quand vous placez une telle porte, déclarez-la ouverte & placez les monstres qui se trouvent derrière. Vous pouvez déplacer ces monstres durant votre tour.
- C. La Gargouille semble n'être qu'une statue de pierre. Le coffre contient 200 po, mais il est piégé. Si un Héros cherche un trésor avant que le piège ne soit désarmé, la Gargouille s'anime & attaque immédiatement. Si un Héros désarme d'abord le piège, il découvrira ce qui l'attendait s'il avait cherché un trésor avant de désarmer le piège. La Gargouille ne peut être blessée tant qu'elle n'a ni bougé ni attaqué un Héros.



Monstre Errant: 1 Orc



Quête 2-Les Galeries des Guerriers

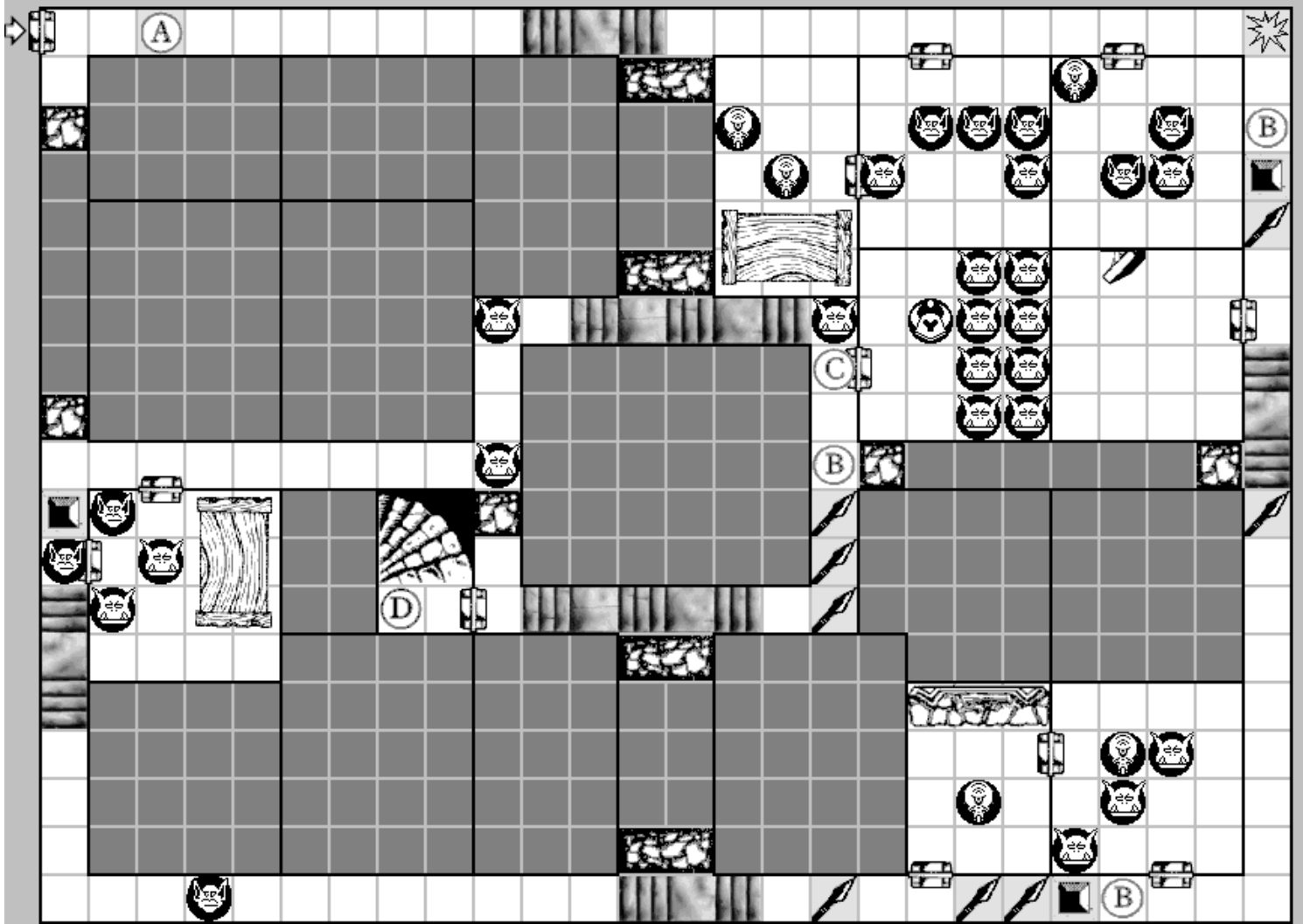
Une autre grande porte en fer se dresse devant vous. Au-delà se trouvent les Halls des Guerriers, lieux anciens où furent honorés tous les grands guerriers Nains. Leurs exploits sont gravés aux murs afin que nul n'oublie leur bravoure. Avancez prudemment, car ces halls furent conçus pour tester les Nains les plus braves & les plus rusés. Ils sont truffés de pièges & d'adversaires mortels.

NOTES:

- A. Zargon, vous pouvez dire aux Héros que ces 4 Guerriers du Chaos sont en fait des armures enchantées. Elles servaient jadis à tester l'adresse au combat des Guerriers Nains. Elles ont les mêmes caractéristiques que les Guerriers du Chaos.
- B. Ceci est l'armurerie secrète des Nains. Le premier Héros à chercher un trésor dans cette salle trouvera 2 Dagues de Jet Magique (voir les nouvelles Cartes Artefact). Les Dagues peuvent être réparties entre 2 Héros.




Monstre Errant: 1 Fimir



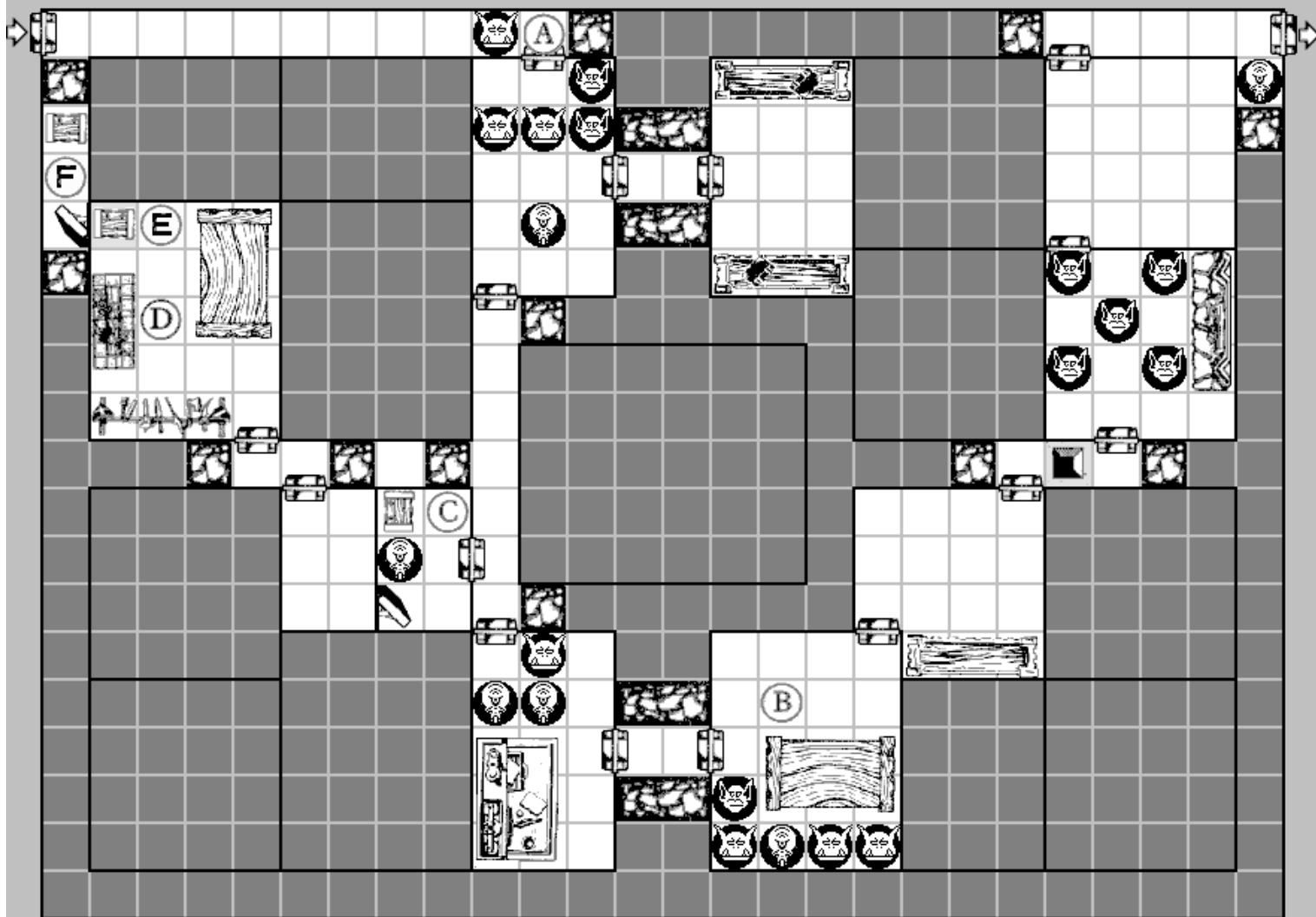
Quête 3 - Le Passage en Spirale

Au-delà de cette autre porte en fer, une série d'escaliers vous mènera peut-être à la Grande Citadelle. Ce passage donne l'impression à celui qui l'emprunte qu'il ne cesse de s'enfoncer en tournant jusqu'au cœur même de la montagne. Vous devez trouver l'escalier en spirale. Méfiez-vous, car il se pourrait que les Orcs l'aient jalonné de pièges pour prévenir toute attaque.

NOTES:

- A. Quand le dernier Héros passe sur la case "A", une boule de pierre géante tombe du plafond. Placez le pion "pierre" sur la case "A". A votre prochain tour & aux suivants, la pierre roulera de 2d6 cases... jusqu'à s'écraser contre le mur sur la case , bloquant ainsi le passage. Tout Héros touché par la boule doit lancer 5 dés de combat & perdre autant de Points de Corps que de Crânes obtenus (aucune Défense). Ce piège ne peut être ni repéré ni désarmé.
- B. Les pièges des corridors "B" sont si bien dissimulés que tout Héros cherchant des pièges n'en découvrira qu'un seul par tour (le plus proche de lui). Une fois qu'un piège découvert a été déclenché ou désarmé, le prochain piège peut être repéré si l'on entreprend la recherche adéquate. (Les Héros devront découvrir cela eux-mêmes).
- C. Placez ici la porte de sortie en bois afin d'induire en erreur les Héros !
- D. Utilisez l'escalier en spirale du jeu de base. Quand un Héros pose le pied sur cet escalier, dites-lui qu'il est au centre du Passage en Spirale.

Monstre Errant: 1 Orc



Quête 4-La Forge des Nains

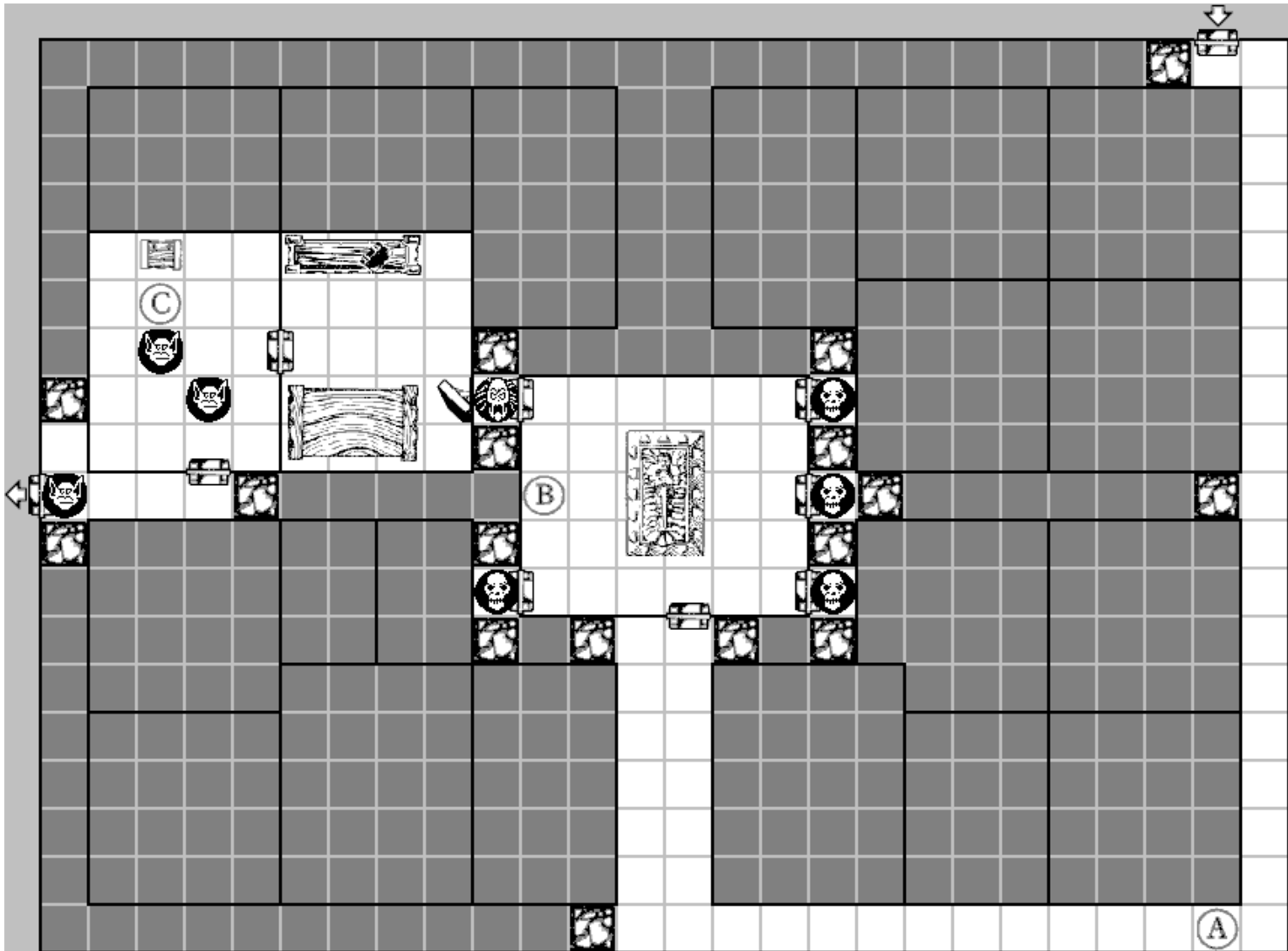
Bien que les Orcs résident à présent dans ces halls, il n'ont pas encore découvert la Forge magique des Nains. Les armes qu'ils forgèrent à l'aube des temps sont devenues légendaires. Vous devez trouver la Forge, car il est écrit qu'un fragment de la Carte de Grin gît non loin. Une fois le fragment trouvé, vous devrez localiser la porte de sortie pour poursuivre votre périple.

NOTES:

- A. Quand cet Orc est tué, il pousse un cri. La porte qu'il gardait s'ouvre & le contenu de la salle doit être placé sur le plateau.
- B. Le Fimir de cette salle connaît le Sort du Chaos "Rouille" (voir la Carte Sort). Il peut lancer ce Sort 3 fois (dans des tours distincts). Le premier Héros qui cherche un trésor dans cette salle trouvera une superbe opale rouge valant 100 po.
- C. Le premier Héros qui cherche un trésor dans cette salle trouvera un Anneau de Feu. Les effets de ce puissant anneau sont expliqués sur la nouvelle Carte Artefact.
- D. Voici la Forge des Nains. La chaleur de la forge est intense, car les braises se consomment d'un feu magique venu des tréfonds de la terre. Des braises ardentes s'échappent de la forge & causent des brûlures à tous les Héros dans la salle à l'exception du Nain. Quiconque termine son Déplacement dans cette salle (le Nain excepté) doit jeter 1 dé de combat & perdra 1 Point de Corps s'il obtient 1 Crâne.
- E. Ce coffre est piégé par une fléchette empoisonnée. Si un Héros cherche un trésor avant que le piège ne soit désarmé, il perdra 2 Points de Corps. Un fragment de la Carte de Grin est à l'intérieur. Donnez un Pion de la Carte au Héros qui l'a trouvé.
- F. Le premier Héros qui cherche un trésor dans cette salle spéciale découvrira 300 po dans le coffre.



Monstre Errant: 1 Fimir



Quête 5-Le Hall des Rois Nains

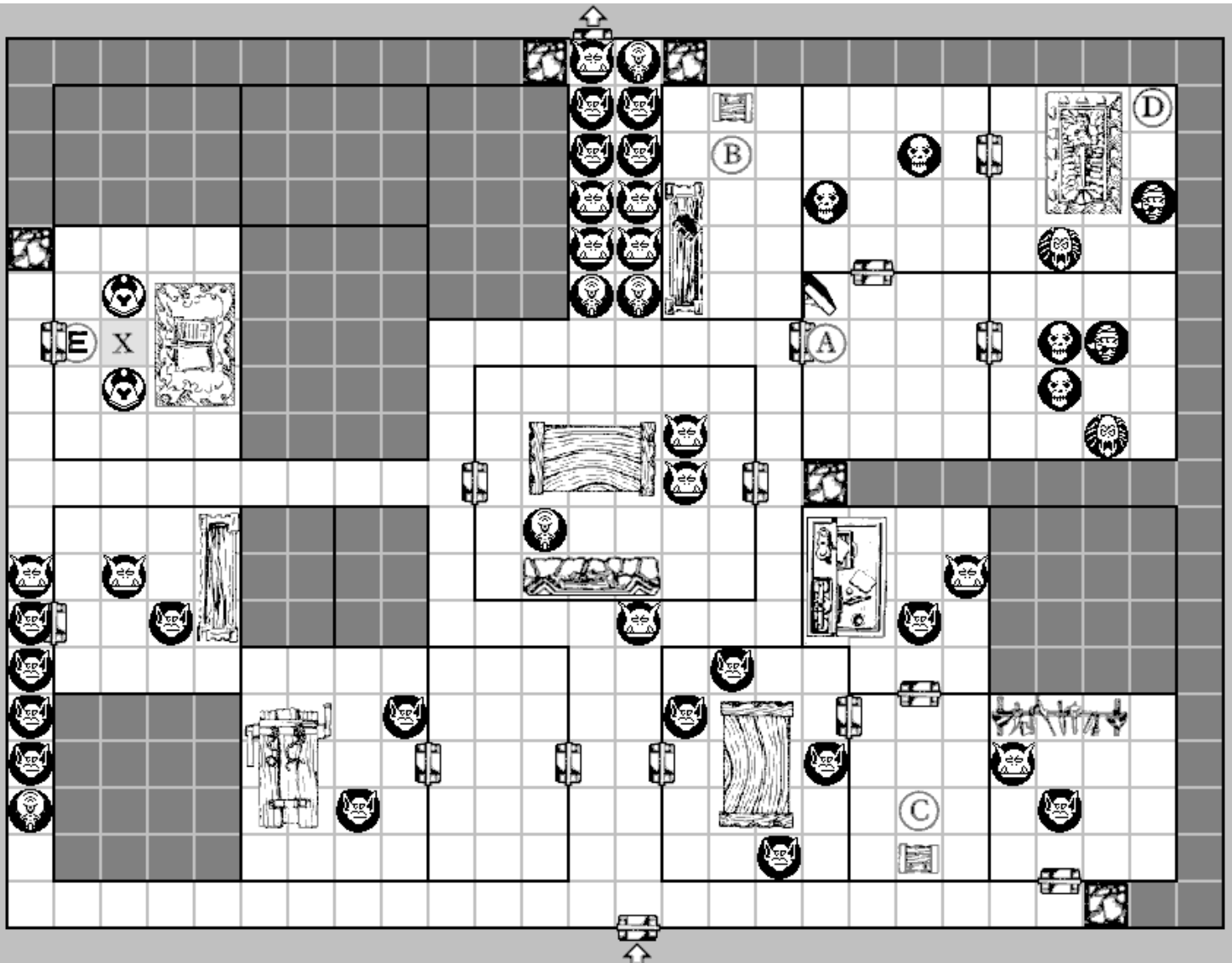
Les Nains eurent beaucoup de rois illustres. Belorn fit construire la Grande Citadelle & les honneurs d'une vaste chambre mortuaire lui furent accordés. Pour s'être distingués, ses descendants reposent aujourd'hui aux côtés de leurs ancêtres. Ne laissez jamais quiconque dire que les Nains manquent de courage, car il est de fait que leur vaillance n'a pas d'égal. Il vous faut trouver un autre fragment de la Carte de Grin & franchir la porte de sortie en bois...

NOTES:

- A. Quand le premier Héros passe la case "A", lisez ceci à voix haute :
 « Un tumulte lointain de guerriers résonne dans ce passage. Il ne fait aucun doute qu'une patrouille a été lancée à votre poursuite. Activez le pas, car le temps presse. »
 Au début de vos tours suivants, 1d6 monstres franchiront la porte en fer. Vous pouvez choisir tous monstres exceptés ceux-ci : le Sorcier du Chaos, la Gargouille, 1 des Zombis, 4 des Squelettes & 3 des Gobelins. Après avoir déplacé les nouveaux monstres dans le corridor (selon leurs points de mouvement), vous pourrez déplacer les autres monstres du plateau.
- B. Quand l'une des portes (avec un Squelette derrière) est ouverte, toutes les autres portes de cette salle s'ouvrent en même temps. Tous les monstres sont alors placés. Le Zombi se Déplacera & Attaquera comme d'habitude à votre prochain tour. Toutefois, les Squelettes ne feront rien tant qu'un Squelette n'aura pas été attaqué (auquel cas ils attaqueront tous à votre prochain tour). Ce sont les **Squelettes des Rois Nains** de jadis. S'ils sont attaqués, ils se Déplaceront & Attaqueront comme suit : [Dépl. 6 / Att. 3 / Déf. 4 / Corps 2 / Esprit 0]
- C. Le premier Héros qui cherche un trésor dans cette salle trouvera le second fragment de la Carte de Grin dans le coffre. Donnez-lui un autre morceau de la Carte.



Monstre Errant: 1 Fimir



Quête 6-La Grande Citadelle

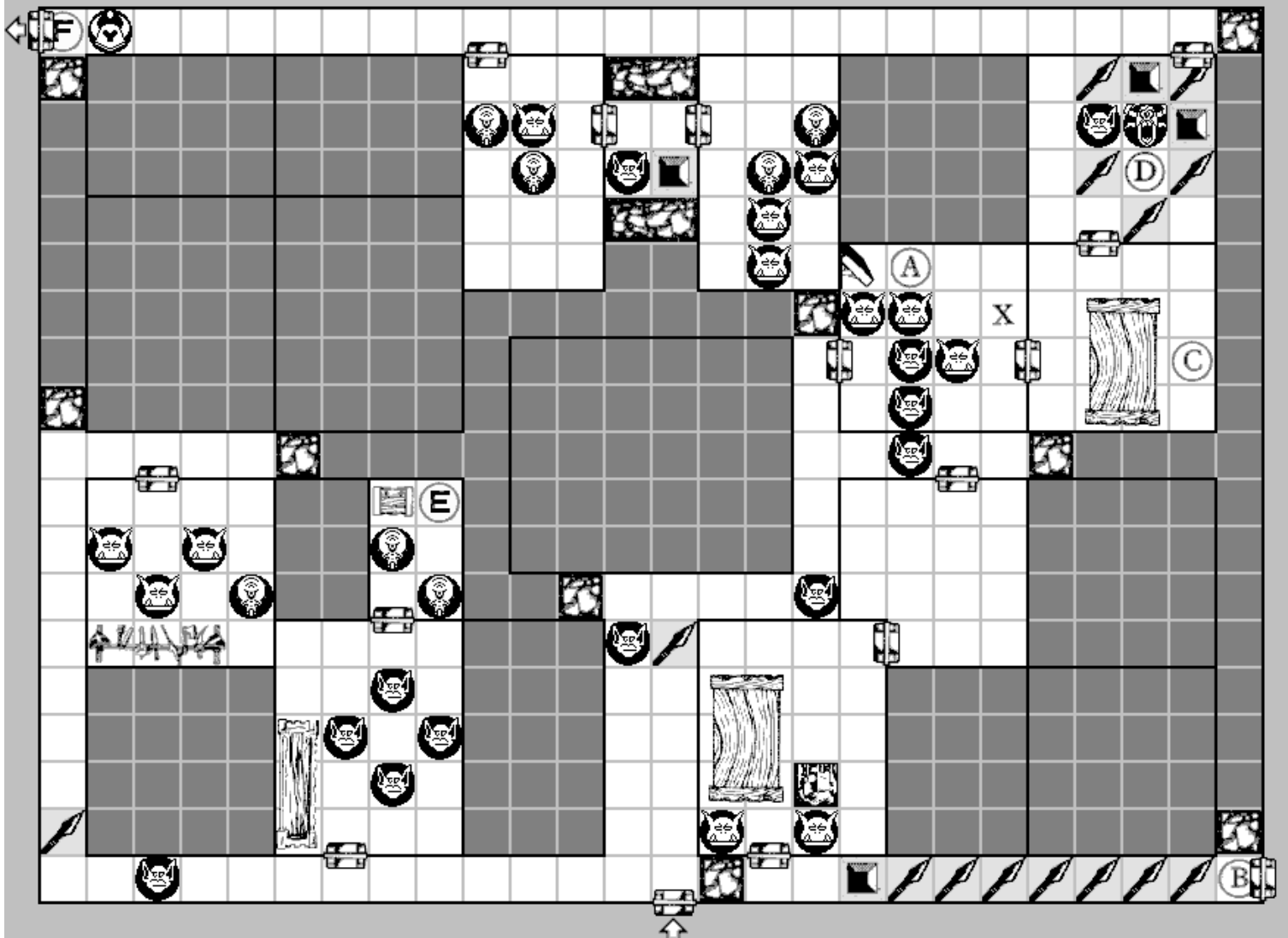
La Grande Citadelle se trouve au centre des Halls de Belorn. C'est là que la plupart des Orcs résident à présent. Vous les trouverez en nombre important car ils se préparent à attaquer l'Empire. A leur tête se trouve Gragor, un vil magicien. Le troisième fragment de Grin gît quelque part dans la Grande Citadelle. Vous devez le trouver & poursuivre par la porte de sortie en bois.

NOTES:

- A. Cette porte a été verrouillée il y a de nombreuses années. Pour l'ouvrir, un Héros doit se tenir devant & jeter 2d6. S'il obtient un résultat INFÉRIEUR aux Points de Corps indiqués sur sa Carte Personnage, la porte s'ouvre. Sinon, son tour s'achève.
- B. Le premier Héros qui cherche un trésor dans cette salle trouvera 2 Potions de Guérison dans le coffre. Chaque potion restitue jusqu'à 4 Points de Corps perdus.
- C. Le premier Héros qui cherche un trésor dans cette salle trouvera le troisième fragment de Grin, ainsi qu'1 Parchemin de Sort & 1 Dague de Jet Magique (voir la Carte Artefact) !
- D. La tombe de cette salle contient les restes squelettiques d'un grand Héros. Le premier qui cherche un trésor découvrira une robuste Arbalète (voir l'Armurerie des Règles de Base) parmi les os.
- E. Utilisez la figurine de Sorcier du Chaos pour représenter Gragor. Placez-le sur la case "X". Ses caractéristiques sont celles d'un Guerrier du Chaos, mais il connaît aussi les Sorts suivants : Evocation des Orcs, Peur, Rouille, Boule de Feu & Eclair (voir les Cartes Sort du Chaos). Le premier Héros qui cherche un trésor trouvera 2 Parchemins de Sort sur le Pupitre de Gragor.



Monstre Errant: 1 Fimir



Quête 7-Le Passage Oriental

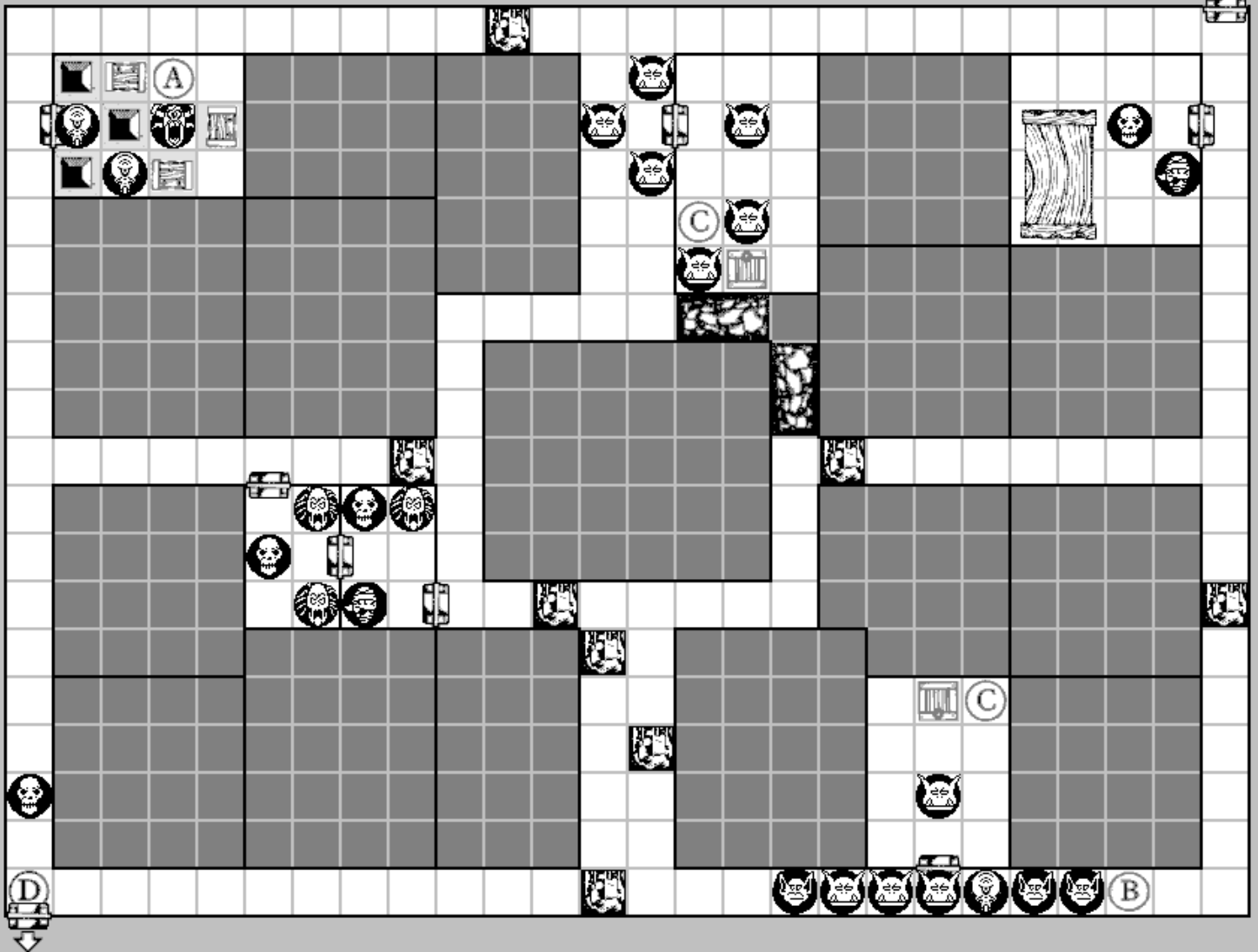
La Porte Orientale marque la limite des Halls de Belorn. Mais vous n'y êtes pas encore ! Commencez par franchir le Passage Oriental. Celui-ci est gardé par de nombreux ennemis : faites bien attention. En chemin, vous devrez trouver le dernier fragment de Grin, puis poursuivre par la porte de sortie en bois...

NOTES:

- A. Le chef de file de ces Orcs s'appelle Ograk. Il s'agit d'un Capitaine à la réputation tristement célèbre qui, durant de nombreuses années, a conduit ses maraudeurs du diable dans les provinces limitrophes de l'Empire. Utilisez l'Orc avec la grosse épée pour représenter Ograk. Placez-le sur la case "X". C'est un puissant guerrier dont les caractéristiques sont celles d'un Guerrier du Chaos. Durant l'un de vos tours, vous pouvez le faire passer par la Porte Secrète (en la plaçant sur le plateau).
- B. Quand un Héros tente d'ouvrir cette porte, dites-lui qu'elle est condamnée.
- C. Le premier Héros qui cherche un trésor trouvera 1 Elixir de Vie dans le tiroir de la table (voir la Carte Artefact correspondante).
- D. La Gargouille de cette salle n'est qu'une statue en pierre inoffensive. Mais ne révélez pas cette information : Laissez les Héros se prendre la tête !
- E. Le premier Héros qui cherche un trésor trouvera le dernier fragment de Grin dans le coffre. Donnez-lui le dernier morceau.
- F. Cette porte de sortie en bois mène à la mine de Belorn. Dites aux Héros que des symboles de danger Nains y sont inscrits.



Monstre Errant: 1 Guerrier du Chaos



Quête 8-La Mine de Belorn

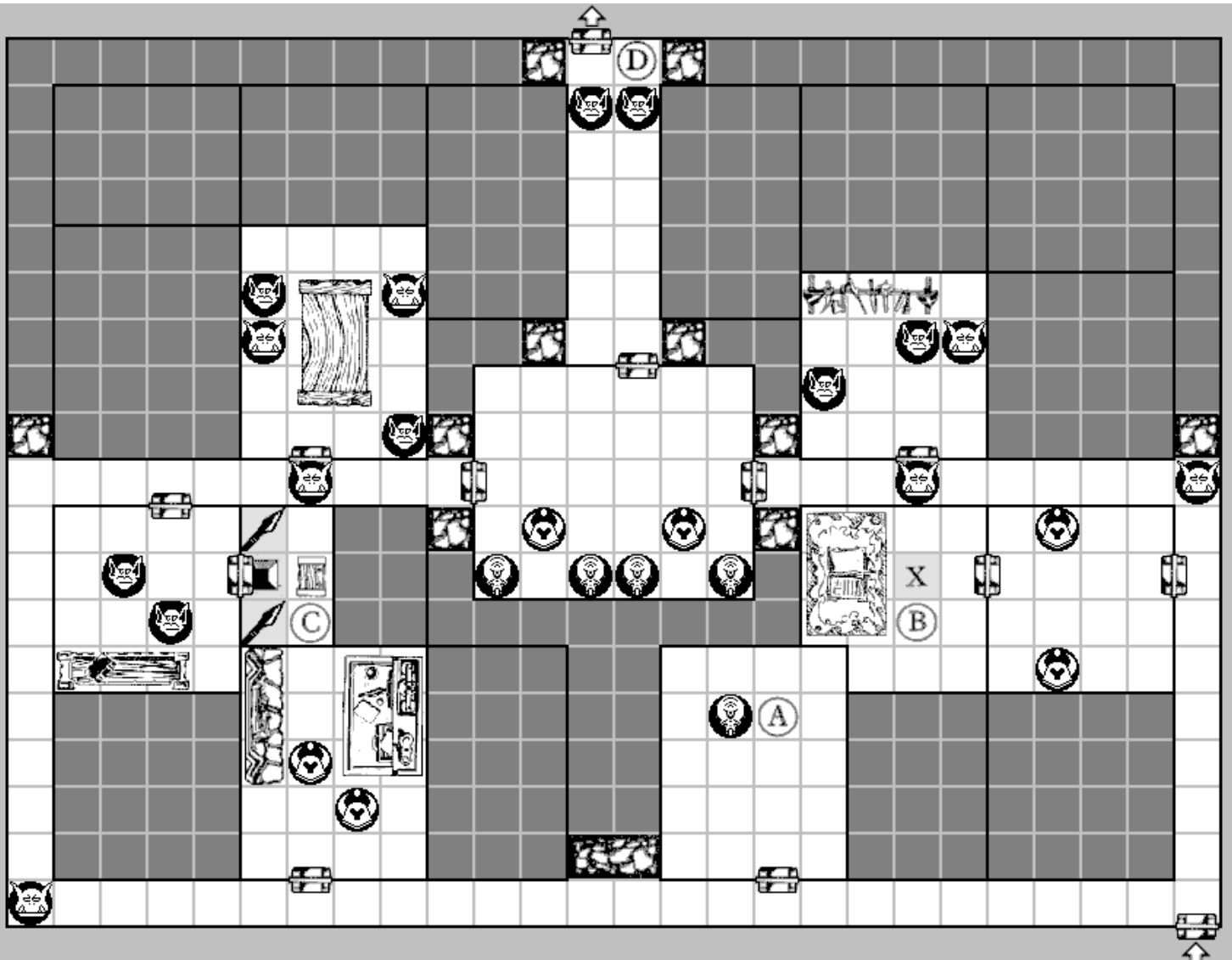
Zargon a condamné l'accès principal de la Porte Orientale. Mais Loretome fait mention d'un autre accès via la mine de Belorn. Cette mine fut jadis la plus riche de toutes. Les tunnels sont depuis longtemps abandonnés & risquent de s'effondrer. Des monstres y errent souvent dans l'espoir d'y trouver l'or qui y serait caché. Il vous faut trouver la porte en bois pour en sortir.

NOTES:

- A. La Gargouille de cette salle est animée & prête pour la bataille. Les 3 coffres sont piégés par du gaz empoisonné. Si un Héros cherche un trésor avant que les 3 pièges n'aient été désarmés (un à la fois), tous les Héros dans cette salle perdront 2 Points de Corps. Chaque coffre contient 200 po.
- B. Groupe de monstres cherchant de l'or !
- C. Ces 2 trappes sont reliées par un tunnel. Tout Héros ou monstre qui passe sur l'une de ces cases doit immédiatement se rendre sur l'autre. Le tunnel est dangereux : tout Héros qui l'emprunte doit jeter 1 dé de combat & perdre 1 Point de Corps s'il obtient 1 Crâne. Après s'être déplacé d'une trappe à une autre, le tour du monstre ou du Héros s'achève.
- D. Les symboles Nains sur cette porte indiquent qu'elle mène à la Porte Orientale !



Monstre Errant: 1 Guerrier du Chaos



Quête 9-La Porte Orientale

Vous avez beaucoup voyagé pour atteindre ce point ! Il vous faut maintenant franchir la Porte Orientale si vous voulez atteindre le Pic de Grin & secourir l'Empereur. La Porte sera sans aucun doute gardée, car vous voici désormais plus près du Donjon de Kellar que vous ne l'avez jamais été.

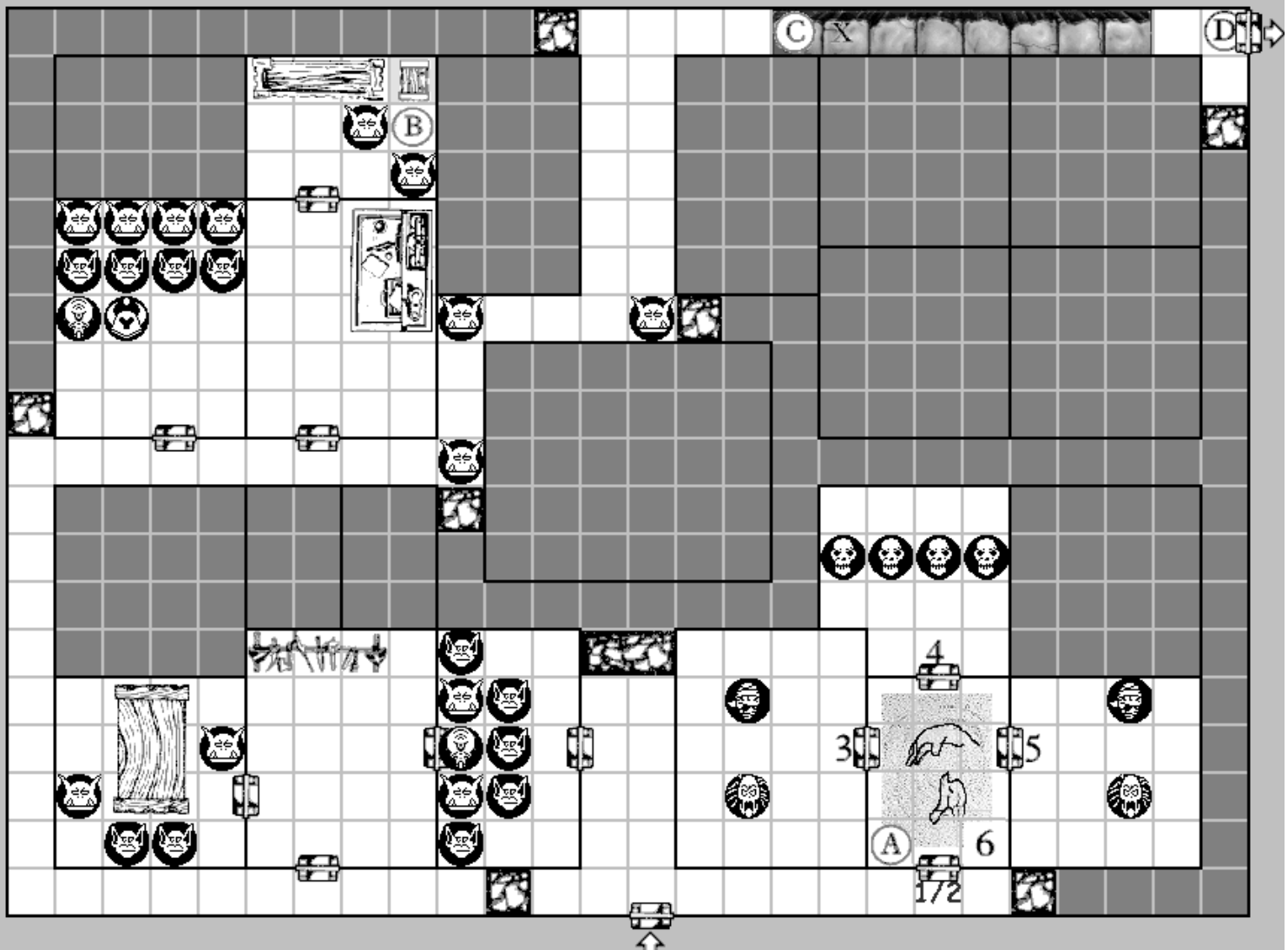
Au-delà de la Porte Orientale, vous aurez besoin de la Carte en Pierre, alors protégez-la autant que vos vies !

NOTES:

- Ce monstre peut se métamorphoser & se présente actuellement sous les traits d'un Fimir. Chaque fois qu'il est tué, mélangez toutes les Cartes Monstre & piochez-en 1 : c'est la nouvelle forme que prend le monstre. Placez la nouvelle figurine sur la case où il fut tué. *Si toutefois la nouvelle carte le représente sous la forme qui était déjà la sienne, le monstre est considéré comme définitivement mort.* Bien sûr, ne révélez pas cette information aux Héros tant que cela ne s'est pas produit.
- Placez Borokk (*Petrokk dans la version européenne*), un Sorcier du Chaos, sur la case "X". Il a les caractéristiques d'1 Guerrier du Chaos, mais aussi un pouvoir magique spécial & particulièrement mortel. 1 fois par tour, il attaque l'Esprit d'1 Héros en vue dans la même salle ou corridor, en jetant 2 Dés de Combat. Pour chaque Crâne obtenu, la victime perd 1 Point d'Esprit. Si les Points d'Esprit d'1 Héros sont réduits à zéro, il meurt à moins d'avoir 1 Elixir de Vie (voir la Carte Artefact correspondante).
- Ce coffre est vide.
- La Porte Orientale fut verrouillée jadis par une magie Naine spéciale & la force n'en viendra pas à bout. Quand le Barbare, l'Elfe ou l'Enchanteur tente de la franchir, dites-lui de lancer 2d6 : Il peut l'ouvrir *seulement* s'il obtient un score inférieur ou égal à ses Points d'Esprit actuels. Si le Héros échoue, son tour s'achève. Le Nain n'a besoin de lancer qu'1d6, car il est familier aux écritures Naines.



Monstre Errant: 1 Fimir



Quête 10-Le Pic de Grin

Il vous faut à présent découvrir le Pic de Grin. Rappelez-vous votre tâche. Ne vous en éloignez jamais, car vos ennemis sont trop nombreux. Une fois le Pic de Grin franchi, vous atteindrez une immense porte en bois menant au Donjon de Kellar. Une fois ouverte, vous pourrez conduire l'Empereur & son armée à l'abris du danger. Méfiez-vous ! Le Pic de Grin est gardé. Vous devrez y progresser avec prudence !

NOTES:

- A. Cette salle est plongée dans un Nuage de Chaos aveuglant. Tout Héros y pénétrant ne peut voir les autres portes, aussi ne les placez pas à cet instant. (Les monstres ne peuvent entrer dans cette salle). Lorsque qu'1 Héros entre, il doit stopper & jeter 1d6
 - S'il obtient 1 ou 2, il se retrouve à nouveau dans le corridor sur la case "1/2".
 - S'il obtient 3, 4 ou 5, placez 1 porte ouverte à côté de la case correspondante & placez-y le Héros. Si la case est occupée, il reste dans la salle & procède comme s'il avait obtenu "6".
 - S'il obtient 6, les ténèbres magiques l'attaquent & il doit lancer 1 Dé de Combat. S'il obtient 1 Crâne, tous les Héros dans la salle perdent 1 Point de Corps.
- B. Ce coffre contient 250 po. Il est aussi piégé avec 1 serrure explosive. Si 1 Héros cherche 1 trésor avant que le piège ne soit désarmé, il perdra 3 Points de Corps.
- C. Ce corridor en bordure de falaise est le Pic de Grin. Le premier Héros à atteindre la case "C" activera le Gardien du Pic de Grin. Placez la Gargouille sur la case "X". A votre prochain tour, elle se Déplacera, Attaquera & se Défendra comme 1 Gargouille normale, mais celle-ci est immunisée contre tous les sorts & possède 4 Points de Corps.
- D. Cette porte de sortie en bois est magiquement verrouillée & ne s'ouvrira que lorsque la Gargouille sera morte. Une fois que le dernier Héros aura franchi la porte, lisez à voix haute la conclusion de la page suivante.



Monstre Errant: 1 Fimir

Conclusion

"La porte s'ouvrit sur la pénombre du Donjon de Kellar. De tout là-haut surgit le tonnerre de la bataille. Les forces de Zargon lançaient leur dernier & implacable assaut. Cette fois, il n'y aurait personne pour les arrêter. Déterminé toutefois à mettre en place une dernière ligne de défense, l'Empereur rassembla ses Chevaliers Gardiens. C'est alors que leur parvint la nouvelle - un groupe de Héros était parvenu à trouver un passage secret dans le Donjon de Kellar. La fuite était possible à présent !

"Sans l'ombre d'une hésitation, ordonna à ses Chevaliers de rabattre leurs hommes vers le Pic de Grin. Kenaron, le Capitaine des Chevaliers Gardiens de l'Empereur, tiendrait la porte avec vaillance, laissant au restant de la troupe & aux blessés suffisamment de temps pour s'échapper.

"Zargon & ses forces démoniaques ne passeraient pas. A plusieurs reprises, les Gardes du Jugement Dernier se lancèrent vers lui, & tombèrent l'un après l'autre sous les coups de son épée.


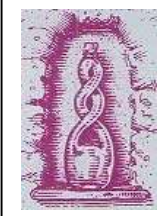
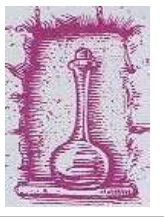

"Zargon observa la scène et constata la vaillance & l'adresse aux armes de Kenaron. Sa patience a toutefois des limites - Kenaron fut englouti dans un orage de flammes qui vint s'écraser contre la porte.

"Mais il était trop tard. Les guerriers de Zargon poussèrent des hurlements de colère, car le passage était détruit. L'Empereur & son armée s'étaient échappés.

"Vous avez bien travaillé, courageux Héros. L'Empereur m'a chargé d'exprimer sa gratitude. Chacun de vous se verra remettre 500 pièces d'or pour ses efforts. Mais ne vous laissez pas leurrer par cette victoire. Un nuage sombre plane encore au-dessus de l'Empire : les rangs du Chaos s'élargissent. Je vais m'occuper de trouver le moyen de retarder la progression de Zargon. En attendant, profitez de ce repos bien mérité, mes amis. Quand j'aurai consulté Loretome, je ferai de nouveau appel à vous."

Mentor



| | | |
|---|---|--|
| <p>Potion de Récupération (500 po) Buvez ce léger liquide brun pour récupérer 1 Point de Corps & 1 Point d'Esprit perdu. C'est réparateur après une rude bataille !</p> |   | <p>Antidote au Venin (300 po) Ce breuvage gazeux a un goût horrible, mais soigne jusqu'à 2 Points de Corps perdus par Aiguilles & Fléchettes Empoisonnées seulement.</p> |
| <p>Potion de Dextérité (100 po) Ce pétillant liquide ajoute 5 cases de Déplacement à votre prochain jet de dés OU garanti 1 saut réussi au-dessus d'1 Oubliette. Si vous en achetez plusieurs, vous ne pouvez en utiliser qu'1 par tour.</p> |   | <p>Potion de Bataille (500 po) Si vous obtenez 1 Jet d'Attaque vraiment "faible", vous pouvez boire cette potion rouge sang. Elle vous permet de relancer 1 fois vos dés d'attaque.</p> |

Traduction-Adaptation de la version américaine :

CYRILLE GUYONVARC'H

CYRUNICORN © 2002