



## EXPERT ÉDITION

# LIVRE DES QUÊTES

*Ce livret reprend les quêtes du livre de base d'HeroQuest et les adapte au système HQEE.*

« Le feu se consume chaleureusement, mais il ne s'en dégage qu'une lueur chiche dans le bureau de Mentor. Les ombres mouvantes caressent les nombreux livres et parchemins qui alourdissent les étagères. Lentement, Mentor se rapproche des flammes.

Mes amis, votre entraînement est maintenant terminé, mais vous n'êtes pas encore des héros. Vous devez encore faire vos preuves. Mais avant toutes choses, laissez-moi vous parler de Morcar...

Il y a des siècles, Morcar était mon apprenti. Il a travaillé dur et apprenait vite. Mais l'impatience le dévorait et il voulait toujours plus de pouvoir. Je l'ai prévenu des dangers et de la vertu de la patience et qu'en son temps, il deviendrait un puissant magicien. Mais Morcar ne pouvait pas attendre. Chaque nuit, il entraît par effraction dans mon bureau et lisait mes grimoires. Les secrets qu'ils renfermaient étaient grands, et lorsqu'il les eut appris, Morcar prit la fuite.

Lorsque je l'ai revu, je l'ai trouvé changé. Il avait prêté allégeance aux Forces du Chaos. Folie ! La magie n'était pour lui qu'un levier vers le pouvoir et il ne se souciait pas du prix qu'il devrait payer ! J'ai tenté de le raisonner, en vain. Il m'a ri au nez et m'a lancé un terrible sort que j'ai eu grand peine à contrer. Pendant de nombreux jours nous avons lutté, mais Morcar avait des alliés puissants et je n'ai pu le vaincre. A la fin, nous étions tous deux vidés. Il prit une nouvelle fois la fuite et se réfugia dans les terres désolées du Chaos, dans le Nord. C'est là qu'il a léché ses blessures et peaufiné ses connaissances, faisant appel à d'antiques savoirs dans le but de

renverser l'Empire. Mais il ne savait pas ce qu'il faisait. Les forces déchaînées allaient le servir un temps, tant que leurs objectifs coïncidaient, mais elles ne tarderaient pas à le détruire.

Je me dois de surveiller Morcar et ses pouvoirs, en usant de tout mon savoir. Il serait bien capable de tous nous détruire si je relâchais ma garde. Les légions de Morcar nous ont déjà menacés. Rogar m'a bien aidé et nous les avons repoussées. Mais les voilà qui se lèvent de nouveau et s'attaquent déjà aux Royaumes Frontaliers. L'Empire a une nouvelle fois besoin de héros et c'est à cette fin que je vous ai entraînés.

Si vous gagnez la confiance de l'Empereur, il fera de vous des chevaliers, et les Héros de l'Empire. J'espère vous revoir vivants ! »

### LE SAUQUETAGE DE SIR RAGNAR

« Sir Ragnar, l'un des plus puissants chevaliers de l'Empereur, a été enlevé. Il est retenu prisonnier par l'orque noir Ulag. Vous devez retrouver Sir Ragnar et le ramener en sécurité. Le prince Magnus vous paiera 200 pièces d'or si

vous ramenez le chevalier. Aucune récompense ne sera versée si Ragnar est tué en s'échappant. »

### **OBJECTIF**

La pièce de quête est une cellule (4x4). Le héros qui ouvre sa porte jouera Sir Ragnar (voir ses capacités). Lorsque la porte est ouverte, une alarme se déclenche et des renforts entrent par les escaliers où les héros ont débuté la quête. Piochez trois cartes Monstre (ou plus s'il y a des chefs) et placez-les dans les escaliers et sur la première tuile (ou plus si nécessaire). Il faudra sortir du donjon avec un Sir Ragnar vivant pour réussir la quête. A partir du déclenchement de l'alarme, ne tirez plus aucune carte Evénement (mais vous pouvez continuer à jouer celles déjà en votre possession).

### **NOTES**

Sir Ragnar est blessé et drogué. Il peut encore se défendre, mais ne peut plus attaquer et il ne peut pas courir. Ses capacités sont les suivantes :

Corps 4, Attaque XX, Défense 2D, Vitesse +1

### **DONJON**

C'est un donjon court (8).

Enlevez les monstres suivants de la pile des cartes Monstre : dragonnet, démon, spectre,

momie, squelette archer, squelette mage, squelette, zombie.

### **LE REPAIRE DE L'ORQUE NOIR**

« Le prince Magnus a ordonné que l'orque noir responsable de l'enlèvement de Sir Ragnar soit traqué et tué. Quiconque tuera Ulag sera récompensé par une somme de 100 pièces d'or. Le butin prélevé dans la forteresse de l'orque noir pourra être conservé. »

### **OBJECTIF**

La pièce de quête est la salle du trône d'Ulag (8x8). Elle comprend le mobilier suivant : un trône, deux coffres et une table. Ulag y tient en ce moment conférence avec un guerrier du chaos. Six orques forment la garnison de la pièce (il y a donc huit figurines à l'intérieur).

Ulag est un orque noir. Lui et le guerrier du chaos ont des capacités standards.

### **DONJON**

C'est un donjon court (8).

Enlevez les monstres suivants de la pile des cartes Monstre : dragonnet, démon, spectre, momie, squelette archer, squelette mage, squelette, zombie.

### **L'OR DU PRINCE MAGNUS**

« Trois coffres remplis d'or ont été dérobés pendant qu'on les acheminait chez l'Empereur. Une récompense de 200 pièces d'or sera offerte à celui qui ramènera les coffres intacts. Les voleurs seraient une bande d'orques qui se cachent dans les Montagnes Noires. Ils sont menés par Gulthor, un guerrier du chaos. »

### **OBJECTIF**

La pièce de quête est la salle du trône de Gulthor (8x8). Il s'y trouve avec ses lieutenants, deux orques et un fimir. Les trois coffres du prince Magnus s'y trouvent (avec leur or). L'objectif est de sortir les coffres du donjon par les escaliers d'entrée. Un même personnage ne peut porter qu'un seul coffre. Il ne peut courir ce faisant (même avec des moyens magiques). Les héros l'emportent si les trois coffres sont amenés aux escaliers.

Gulthor est un guerrier du chaos. Lui et ses lieutenants ont des capacités standards.

### **DONJON**

C'est un donjon court (8).

Enlevez les monstres suivants de la pile des cartes Monstre : dragonnet, démon, spectre,

momie, squelette archer, squelette mage, squelette, zombie.

## **LE LABYRINTHE DE MELAR**

« Il y a longtemps, un puissant sorcier du nom de Melar a créé un talisman qui permettait d'accéder à une meilleure compréhension de la magie. Il conservait son précieux talisman avec lui en toutes circonstances, craignant qu'il soit volé et utilisé par les alliés de Morcar. Il est dit qu'avant de mourir, il a laissé le talisman dans son laboratoire, au cœur de son repaire. Le labyrinthe de Melar est truffé de pièges et gardé par des gardiens magiques. Il se dit aussi qu'il serait hanté par les esprits de ceux qui auraient tenté de retrouver le talisman et seraient morts en essayant... »

### **OBJECTIF**

La pièce de quête est le laboratoire de Melar (8x8). Un établi d'alchimiste, un âtre, une bibliothèque, une armoire s'y trouvent. Il faut fouiller la tuile pour trouver (sans lancer le dé) le talisman, caché derrière une pierre descellée. Une fois en possession du talisman, les héros ne seront plus attaqués. Il n'est pas nécessaire de sortir du donjon pour gagner.

Le talisman permet au héros qui le trouve de gagner une faculté gratuite parmi celles du Chaos (et ainsi d'en priver le MD).

### **DONJON**

C'est un donjon moyen (10).

Enlevez le monstre suivant de la pile des cartes  
Monstre : dragonnet.

## **L'HÉRITIER DE L'ORQUE NOIR**

« Le fils maudit d'Ulag, Grak, a juré la perte des assassins de son père. Bien que cela lui ait pris plusieurs mois, il a réussi à vous retrouver et à vous faire capturer lors d'une embuscade. Vous êtes maintenant retenus prisonniers dans son repaire pendant qu'il se creuse la cervelle en vue de trouver un châtiment digne de vous. Alors que le garde dort, vous réussissez toutefois à crocheter la serrure de votre cellule avec un vieil os de rat. Vous devez retrouver votre équipement ainsi que la sortie. »

### **OBJECTIF**

Les héros commencent la partie dans une salle carrée (4x4). C'est leur cellule. Une seule porte en sort (elle est crochétée). Construisez le donjon normalement à partir de là.

La pièce de quête est la sortie (4x4 – placez-y les escaliers).

L'équipement des héros leur est enlevé en début de partie. Placez les cartes en tas séparés et notez l'or en leur possession. A chaque fois qu'un coffre est placé sur le plateau, il contiendra l'équipement d'un héros. Déterminez aléatoirement lequel. S'il n'y a pas assez de coffres au moment où les héros trouvent la sortie, placez les coffres nécessaires dans la salle de quête. Notez que l'Elfe peut tirer à l'arc (il a arraché un arc à la sentinelle).

Grak est un orque noir standard. Il se trouvera en compagnie des premiers orques tirés. Si vous n'en tirez pas, il attendra les héros au pied des escaliers avec 3 orques.

### **DONJON**

C'est un donjon moyen (10).

Enlevez les monstres suivants de la pile des cartes  
Monstre : dragonnet, démon, spectre, momie, squelette archer, squelette mage, squelette, zombie.

## **LES CHASSEURS DE PIERRE**

« Le magicien personnel de l'Empereur, Karlen, a disparu. L'Empereur craint qu'il ait été tué ou pire, qu'il ait succombé à la tentation de la magie

du Chaos. Vous devez découvrir ce qui est arrivé à Karlen, et s'il est en vie, le ramener en sécurité. Vous recevrez 100 pièces d'or chacun à votre retour. »

### **OBJECTIF**

La pièce de quête est le laboratoire de Karlen (4x4). Il contient un coffre et un établi d'alchimiste. Karlen s'y trouve : il est devenu une liche (squelette mage). Il doit être tué. Il est accompagné de quatre statues de pierre animées qui le défendront jusqu'à la mort (les *chasseurs de pierre*).

Les statues animées ont les capacités suivantes :

Corps 10, Attaque 3D, Défense 5D, Vitesse : 0

### **DONJON**

C'est un donjon court (8).

Enlevez le monstre suivant de la pile des cartes  
Monstre : dragonnet.

### **LE MAGE DU FEU**

« Les orques des Montagnes Noires ont fait usage de magie du feu lors de leurs raids. Balur, un sorcier spécialisé dans les sorts du feu, est tenu pour responsable de ces attaques. Il est

insensible à toute attaque basée sur le feu et les mages de l'Empereur sont incapables de contrer ses sortilèges. Vous avez accepté de pénétrer son repaire, loin sous la Passe du Feu Noir. L'Empereur vous donnera 150 pièces d'or à chacun si vous venez à bout de Balur. »

### **OBJECTIF**

La pièce de quête est la salle du trône de Balur (8x4). Il s'y trouve en grande conversation avec un démon du Chaos, auquel il s'adresse grâce à un autel maudit. Le démon disparaît en riant lorsque les héros pénètrent dans la salle. Placez-y un autel, deux coffres et un trône. Balur est un sorcier du Chaos standard, sauf pour sa Défense (5D). Il est protégé par deux momies. Il emploie principalement les sorts de feu (choisissez-les, ne les tirez pas au hasard).

### **DONJON**

C'est un donjon long (12).

Tous les monstres peuvent être employés.

### **COURSE CONTRE LE TEMPS**

« Un guide vous a ouvert les portes d'un donjon où, selon lui, est conservé un grand secret. Il vous a mené à travers de nombreux couloirs et vous a

ensuite fait descendre des marches glissantes menant dans une salle dotée de trois portes. Alors que vous vous tournez vers lui, le guide, resté en retrait, éclate de rire et remonte les escaliers en courant, déclenchant un éboulement qui vous bloque toute retraite. Vous allez devoir trouver par vous-même la sortie de ce donjon, sous peine de finir vos jours dans ce trou perdu ! »

### **OBJECTIF**

Placez une salle carrée (4x4) et trois portes (une par côté). Le côté libre est celui où se trouvaient les escaliers, désormais obstrués. Derrière chacune des portes, générez le donjon normalement, mais ajoutez une carte Monstre (ou plus s'il y a des chefs) juste derrière la porte (c'est le piège).

### **DONJON**

C'est un donjon long (12).

Tous les monstres peuvent être employés.

### **LE CHÂTEAU DES MYSTÈRES**

« Il y a longtemps, un sorcier fou du nom d'Ollar a découvert l'entrée d'une mine d'or. Faisant usage de sa puissante magie, il construisit un magnifique

château par-dessus afin de la protéger et de l'exploiter. Le château était doté de portails magiques et était gardé par des monstres capturés en-dehors du temps. Pourrez-vous en trouver l'entrée ? D'autres ont essayé, mais le château a eu raison d'eux à chaque fois... »

### **OBJECTIF**

La première salle est carrée (4x4). Les escaliers se trouvent en son milieu. Placez un marqueur de portail magique (feu) dans un de ses coins. Retournez ensuite 10 cartes Donjon et mettez tout en place en ne tenant pas compte des portes. Chaque tuile disposera d'un portail identique en un coin. Les tuiles ne doivent pas être contiguës. Notez sur un petit bout de papier à côté de chaque tuile un numéro de 3 à 11.

A chaque fois qu'un héros passera par un portail, il sera téléporté vers une autre tuile (individuellement) déterminée en lançant 2D6. Sur un résultat de 2 ou 12, il reviendra sur la case portail de la première tuile. La pièce marquée « 8 » compte un coffre. C'est là que se trouve l'or de la mine. Il y en a pour 5.000 pièces d'or ! Le héros qui s'en empare peut se déplacer en marchant, mais ne peut plus combattre (il peut se défendre). Dès que le coffre est lâché, il retourne à sa position initiale. Si un héros parvient à ramener les coffres sur les escaliers,

l'or, illusoire, disparaît dans un grand éclat de rire (celui de Ollar).

Le MD ne tire aucune carte Événement et n'en joue aucune.

### **DONJON**

C'est un donjon moyen (10).

Tous les monstres peuvent être employés.

### **LE BASTION DU CHAOS**

« Les terres de l'est ont été ravagées par les orques et les gobelins en maraude. L'Empereur a ordonné qu'un groupe de héros soit envoyé au-devant d'eux pour les détruire. Les orques se cachent dans une puissante forteresse souterraine appelée le Bastion du Chaos. Ils sont dirigés par un petit groupe de guerriers du chaos. Vous devez vous infiltrer à l'intérieur et tuer tous les monstres que vous trouverez. Vous recevrez une récompense de 20 pièces d'or par séide et de 30 pièces d'or par chef. »

### **OBJECTIF**

Placez une salle carrée (4x4) dotée d'une porte avec les escaliers au milieu. C'est la tuile de départ. La salle de quête est une grande salle

(8x4) avec une table et un trône. Elle est occupée par Craighorn, le vrai chef des guerriers du chaos. Celui-ci a le profil suivant :

Corps : 10, Attaque : 5D, Défense 6D, Vitesse +2. Il a deux facultés du Chaos et deux trésors.

Il est accompagné par deux cartes Monstre.

### **DONJON**

C'est un donjon long (15).

Tous les monstres peuvent être employés.

### **BARAK TOR, FIEF DU ROI SORCIER**

« La guerre contre les orques de l'Est s'enlise et l'Empereur a besoin d'unifier les petits royaumes pour le conflit à venir. Pour ce faire, il doit retrouver l'ancienne Étoile de l'Ouest portée par les rois de légende et par Rogar lorsqu'il se battait avec Morcar aux temps anciens. Quiconque retrouvera la gemme sera récompensé par 200 pièces d'or. Elle se trouve à Barak Tor, le tombeau du Roi Sorcier. On appelait ce puissant mage le Roi des Morts et il était un puissant serviteur de Morcar. Il fut détruit par l'Épée des Esprits il y a longtemps. L'Épée des

Ésprits est la seule arme qui peut en venir à bout. »

### **OBJECTIF**

La salle de quête est une salle carrée (4x4) avec un sarcophage et deux zombies. La gemme est incrustée dans le couvercle du sarcophage. Quiconque la retire provoque le réveil de la liche qu'est devenu le Roi Sorcier. Faites apparaître le Roi Sorcier. Si les héros l'affrontent, ils réalisent qu'aucune de leurs attaques ne cause le moindre dommage au Roi des Morts. Il leur faut fuir avec la gemme.

Le Roi Sorcier :

Corps : 15, Attaque 2D, Défense 6D, Vitesse : +0

4 facultés du Chaos.

### **DONJON**

C'est un donjon long (12).

Enlevez tous les monstres sauf les morts-vivants et le démon.

## **LA QUÊTE DE L'ÉPÉE DES ESPRITS**

« Vous avez réveillé le Roi Sorcier. Il risque de constituer une sérieuse épine dans le pied de l'Empire dans la guerre à venir. Le Roi Sorcier

doit être détruit avant qu'il ne lève une armée de morts pour attaquer les forces impériales. Pour ce faire, vous avez besoin de l'Épée des Esprits, car seule cette ancienne lame peut le blesser. L'Épée des Esprits fut forgée par les nains des Montagnes du Bout du Monde et fut refroidie dans la fontaine des elfes de Lebin. L'épée se trouverait désormais dans un ancien temple en ruines et vous devez la retrouver. »

### **OBJECTIF**

La salle de quête est une grande salle (8x4) avec une statue entourée de quatre squelettes. La statue est animée et se bat avec l'Épée des Esprits (mais c'est une arme normale contre les héros). Il faut la vaincre pour pouvoir s'en emparer.

Statue animée :

Corps : 10, Attaque 4D, Défense 6D, Vitesse : +0

1 faculté du Chaos.

L'Épée des Esprits inflige 3D supplémentaires en Attaque contre les morts-vivants (+1D sinon).

### **DONJON**

C'est un donjon long (12).

Tous les monstres peuvent être employés.

Le MD peut conserver jusqu'à cinq cartes Événement au lieu de trois.

## **RETOUR À BARAK TOR**

« Maintenant que l'Épée des Esprits est en votre possession, vous devez retourner à Barak Tor par un passage secret sous la montagne afin de défaire le Roi Sorcier. L'Empereur a mené ses troupes à la rencontre des orques de l'Est par la Passe du Feu Noir. Si vous échouez, le Roi Sorcier fera fondre son armée de morts-vivants à revers sur les troupes impériales... L'Empire sera alors sans protection contre les forces du mal ! »

### **OBJECTIF**

La salle de quête est la salle du trône du Roi Sorcier (8x4). Placez un trône et deux coffres et placez 8 squelettes autour du Roi-Sorcier.

Le Roi Sorcier a gagné en puissance :

Corps : 15, Attaque 5D, Défense 6D, Vitesse : +1

4 facultés du Chaos.

## **DONJON**

C'est un donjon long (15).

Tous les monstres peuvent être employés.

« Vous vous êtes bien battus ! Mais il semble que votre tâche ne soit qu'à son commencement. De sombres nuages assombrissent les frontières de l'Empire... L'Empereur a traversé la Passe du Feu Noir, cette route périlleuse qui relie l'Empire aux Royaumes Frontaliers. De mémoire d'elfe, nulle plus grande armée ne fut rassemblée. Même l'armée de Rogar en imposait moins.

Les soldats ont établi leur campement dans les plaines herbeuses au pied des montagnes et ont attendu. A la nuit tombée, les cieux se sont obscurcis et un grand vent s'est levé. Des cris perçants et des hurlements sont alors descendus de la montagne, terrifiant les chevaux et emplissant le cœur des hommes, des nains et des elfes de crainte.

C'est alors que vint le premier assaut ! Dévalant les pentes rocheuses telle une avalanche, les hordes de Morcar fondirent sur les défenseurs de l'Empire. Une vague noir s'abattit sur eux mais

les lignes tinrent bon et il semblait que les soldats libres avaient une chance. Mais c'était compter sans la magie de Morcar.

Il se tenait sur une corniche rocheuse et lança sort sur sort. Des éclairs jaillirent de ses doigts et de grosses explosions de feu éclatèrent parmi les défenseurs. Les lignes furent brisées en une douzaine d'endroits sous les vivas des hordes hirsutes.

C'est alors que vinrent les Sentinelles du Destin, les forces d'élite de Morcar. Les Impériaux s'égayèrent dans la nature. Seule la garde personnelle de l'Empereur tint bon et se sacrifia pour lui assurer une retraite. Les restes de l'armée se sont regroupés à Karak Varn, l'ancienne forteresse naine. Ils n'ont pas de quoi tenir un long siège, aussi devons-nous agir vite pour assurer la protection de l'Empereur et de son armée !

Mais il y a un autre danger. Le Roi Sorcier a survécu. Sa magie est plus puissante que je ne le pensais et l'Épée des Esprits n'a fait que le repousser. Il a été blessé et s'est retiré dans son

ancien refuge des Montagnes Noires. Mais lorsqu'il aura léché ses plaies, il reprendra la tête de sa Légion des Morts.

L'Empire a encore besoin de vous, plus que jamais. Je ne peux moi-même m'impliquer dans ces quêtes, car je dois garder un œil sur Morcar lui-même et tenter d'enrayer ses plans... A notre prochaine rencontre, mes amis ! »

