

# HEROQUEST

LORETOME 25<sup>ème</sup> ...



Plus de vingt ans se sont écoulés depuis la dernière fois que Mentor nous avait convoqués. Après la mission durant laquelle nous avions rencontré et défait les quatre Généraux Sorciers de Morcar, le Royaume vivait des années de tranquillité. Les Mort-Vivants et les Guerriers du Chaos semblaient être juste un souvenir du passé alors que les attaques sporadiques de petits groupes d'Ores étaient les seules alertes dont l'armée devait s'occuper, et elle était capable de les régler seule, et sans efforts réels.

Nous étions conscients que, tôt ou tard, nous pourrions entendre de nouveau parler de Morcar et de ses mauvais plans, mais également, cette longue attente nous laissait espérer que Morcar avait pu abandonner définitivement la conquête du Royaume ou alors que ses vues s'étaient portées vers d'autres pays qui nous étaient inconnus.

Mais aussitôt que Mentor nous appela, nous sûmes, à sa voix inquiète, qu'une nouvelle menace pesait sur l'Empire:

Mes amis, une fois de plus, j'ai besoin de votre aide. Depuis quelques temps les pages de Loretome deviennent grises et jour après jour, certains textes s'altèrent jusqu'à disparaître dans le néant. Or, sur certaines pages, il est écrit que cela est causé par les actions de Dionisus, un mage du Chaos. Il était déjà connu pour ses pouvoirs de manipulation du temps et des esprits, mais n'avait jamais été considéré comme une menace réelle... jusqu'à maintenant. Il semble que Dionisus travaille à créer une copie du Loretome et, avec l'aide d'un sortilège, il a pu absorber une partie de son pouvoir. Les pages du Loretome sont viciées et je ne suis pas capable de dire si Dionisus agit seul ou s'il est dirigé par la volonté de Morcar. On dirait aussi que Dionisus a pu impliquer de nombreux nobles du Royaume pour l'aider dans son projet insensé, en les convainquant que le nouveau Loretome, créé pour célébrer le 25ème anniversaire du couronnement du roi Magnus, apportera une nouvelle gloire au Royaume. Beaucoup d'entre eux ont contribué en lui donnant des pièces d'or et d'autres objets de valeur. Mais en raison des événements étranges qui se sont produits tout récemment, certains d'entre eux ont pris conscience de la situation et veulent récupérer maintenant ce qu'ils avaient donné.

Votre tâche est maintenant d'atteindre le manoir de Dionisus qui est situé dans la région connue comme la Terre des Gnomes depuis l'Antiquité; elle est également connue sous le nom de Gnome-Zone.

Il faut comprendre de quoi il s'agit et arrêter Dionisus avant que la situation ne devienne irréparable.

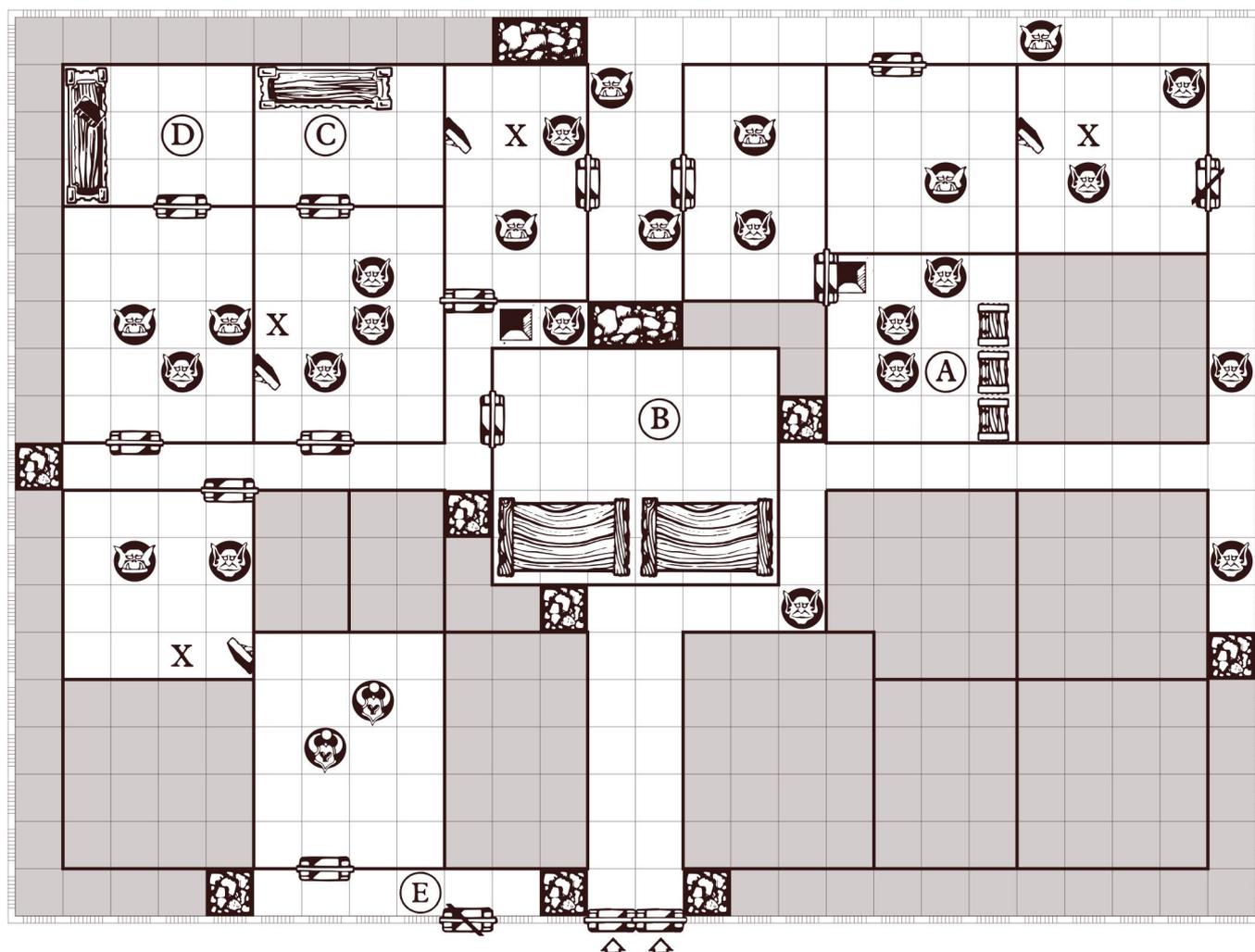
Maintenant, allez mes amis, le salut de Loretome dépend de vous!"



----- ★ -----  
*Note de l'auteur:*

*Cette quête n'est pas destinée à offenser ou à juger quiconque, individu ou événement; elle a été imaginée avec la seule intention de se divertir en souriant un peu.*

*Idee et réalisation par Lestodante  
La carte a été créée avec le logiciel HeroScribe  
Version française traduite par Le Nain Rouge  
Pochette dessinée par Christopher Lue-Quee*



## Loretome 25ème...

*"Vous êtes arrivé dans le lieu qui était autrefois connu sous le nom de Gnome-Zone, la Terre des Gnomes. Retrouvez Dionisus et arrêtez son projet insensé une fois pour toutes. Si le nouveau Loretome était créé, il serait nourri des pouvoirs du Chaos et les conséquences pourraient être désastreuses."*

### Note

- X Indique où les héros rencontreront Dionisus; Chaque fois qu'il subira un coup, il utilisera le passage secret (place la tuile) pour s'échapper. À chaque rencontre, Dionisus va lancer un de ses sorts. Les joueurs ne sont pas autorisés à connaître les LP et MP de Dionisus. Ses valeurs sont les suivantes:  
Mouvement: 8 Attaque: 2 Défense: 3 Esprit/Corps: illimité
  - A Chaque coffre contient 200 pièces d'or. Bien sûr, il doit s'agir de l'or que de nombreux nobles de l'Empire ont donné à Dionisus, mais le réclament maintenant.
  - B Sur l'une des tables, il y a une machine très étrange: "3DPRINT" est écrit sur son côté. Sur l'autre table, il y a des statues minuscules faites avec des objets gris inconnus, mais ils semblent n'avoir aucune valeur.
  - C Dans ce placard, il y a des boîtes cassées. On dirait qu'elles ont été détruites, mais vous pouvez toujours lire "HQ25TH" sur elles. Qu'est-ce que cela veut dire?
  - D Sur les étagères, vous pouvez voir de nouvelles boîtes sur lesquelles vous pouvez lire "HQ30TH". Quel est le sens de ces inscriptions étranges?
  - E Cette porte était cachée et c'est une sortie secrète qui vous amène à l'extérieur; Dionisus l'a utilisé pour s'échapper. La quête se termine ici, lisez aux joueurs le texte de la page suivante...
- Monstre errant: un Goblin.



## Sortilèges de Dionisus

"Dionisus s'est échappé. Il a réussi à vous tromper et a utilisé une porte secrète, cachée entre les rochers, pour se sauver. Des guerriers du Chaos ont couvert sa fuite et cela démontre clairement que Dionisus s'appuie effectivement sur les pouvoirs du Chaos. Malgré tout, votre intervention n'a pas été vaine: pendant que vous éloigniez l'attention de Dionisus du Loretome, j'ai pu insuffler une nouvelle force à ses pages grises. Pour ce faire, j'ai été aidé par un jeune et très prometteur mage, Boris. Pendant ce temps, des rumeurs venant de pays lointains laissent entendre que beaucoup se préparent à pourchasser Dionisus, parce que sa tromperie s'était étendue même en dehors des frontières du Royaume, tandis que d'autres sont prêts à rester de son côté. Peut-être que lorsque les premiers frimas de l'hiver seront de retour, nous devons nous occuper de lui et de ses projets une fois de plus. Le futur pourrait être à nouveau une époque pleine de batailles. Ce sera, à nouveau, eux contre nous. Et vous, mes amis valeureux, vous jouerez un rôle important pour la survie de notre monde. Avec ces mots amères, je vous laisse, mes chers amis. Tenez vous prêt pour les jours qui viendront."



Continue...?

### Retard



Dionisus a la possibilité de retarder les événements. Lancez ce sort et lancez 1d6. À partir de maintenant, tous les dégâts causés par une attaque des héros seront retardés de autant de tours que le nombre affiché sur le dé. L'effet cesse dès que les héros ne peuvent plus voir de monstres.

### Déséquilibre



Ce sort affectera l'équilibre d'un héros. La victime aura des difficultés à rester debout et toutes ses actions se feront avec un dé de moins que d'habitude. Après chaque tour du Maître, lancez 3 dés de combat et si vous obtenez au moins 2 boucliers noirs, l'effet du sortilège se termine.

### Tout Va Bien



Ce sort bluffera un héros, convaincu que tout va bien; il sortira de la pièce et devra retourner au point de départ. Pendant son retour vers l'entrée, aucun monstre ne l'attaquera. Le sortilège se termine lorsque les dés de déplacement affichent le même nombre que les points d'esprit du héros ou lorsqu'il qu'il atteint l'entrée.

### Rouleau de Charme



Lancez ce charme magique contre l'Enchanteur ou l'Elfe. Des écritures runiques enchanteront le héros qui tentera en vain de les déchiffrer. Le héros reste immobile et ne peut pas faire d'autre action. Après 4 tours joués par le Maître, le héros se désenchante et se rend compte qu'il n'a fait que perdre son temps.