

ANCIENS DOCUMENTS

"Le mage royal requiert d'anciennes transcriptions pour lever le sortilège d'un noble infortuné."

Placez un marqueur sur cette carte lorsque vous visitez la Bibliothèque ou la Cité Perdue.

Défaussez le marqueur au Château pour finir cette Quête.

BANNIR LE DÉMON

"La cruauté de ce Démon est sans limites. Vous devez le vaincre, et placer son corps en un lieu sacré, pour qu'il ne puisse jamais renaître."

À la Chapelle, au lieu d'une rencontre normale, vous pouvez défausser un trophée de Démon pour finir cette Quête.

Piochez 3 Récompenses et choisissez celle que vous gardez.

CHASSE AU DRAGON

"Le dragon LangueDeFeu terrorise la Région depuis des mois. Si vous portez sa tête au Château, vous serez grandement récompensé."

Défaussez un trophée Dragon au Château pour finir cette Quête.

Piochez 2 Récompenses et choisissez celle que vous gardez.

CLERC IVRE

"Escortez ce clerc ivre au Temple - avec tous les blasphèmes qu'il profère, je pense qu'il aura besoin d'une protection sur son chemin de retour."

À la Taverne, placez un marqueur sur cette carte. Si vous perdez un combat par la suite alors que vous avez le marqueur, défaussez cette Quête.

Au Temple, au lieu d'une rencontre normale, vous pouvez défausser le marqueur pour finir cette Quête.

CRÉATURES DU DÉSERT

"Ces créatures du Désert ont enlevé mon fidèle serviteur. Faites-moi une faveur, pourriez-vous me le ramener ?"

Si vous battez un Ennemi au Désert, vous pouvez placer un marqueur sur cette carte.

Défaussez ce marqueur au Château pour finir cette Quête.

ESCORTEZ LA CARAVANE

"Assurez-vous que cette caravane atteigne la Cité en toute sécurité."

À la Taverne, au lieu d'une rencontre normale, vous pouvez poser un marqueur sur cette carte. Lorsque vous avez le marqueur, vous ne vous déplacez plus que d'une case par tour. À la fin de chaque tour, vous pouvez défausser cette carte et le marqueur.

À la Cité, au lieu d'une rencontre normale, vous pouvez défausser le marqueur pour finir cette Quête.

EXPÉDITION AU DONJON

"Nous sommes inquiets de ce qui pourrait se cacher dans les profondeurs du Donjon. Il faut absolument aller explorer."

Au Hall des Ténèbres ou à la Fosse aux Monstres, placez un compteur sur cette carte.

À la Cité, vous pouvez défausser 2 compteurs pour finir cette Quête.

Piochez 3 Récompenses et choisissez celle que vous gardez.

FESTIN DE DRAGON

"C'est vraiment dur de nourrir ces dragons dressés, surtout de nos jours, avec toute cette pénurie de viande. Aidez-moi en cela, et je vous récompenserai."

Aux Rochers, au lieu d'une rencontre normale, vous pouvez défausser une Mule pour finir cette Quête.

Si vous êtes Mauvais, vous pouvez défausser 2 Suivants à la place.

GARDES DE LA CITÉ

"La Cité a besoin de nouveaux gardes, mais nous manquons d'armes. Apportez-en et vous serez bien payé."

À la Cité, au lieu d'une rencontre normale, vous pouvez défausser 2 **Armes** pour finir cette Quête.

APPRENTI

"L'Occultiste du Village cherche un nouvel apprenti. Si vous êtes suffisamment habile, vous serez capable d'apprendre l'art de la clairvoyance."

À chaque fois que vous rendez visite à l'Occultiste au Village, vous pouvez poser un compteur sur cette carte. Au troisième compteur, vous avez fini la Quête.

LAME ENCHANTÉE

"Notre roi prépare une offensive sur le Donjon du Seigneur des Ténèbres et est prêt à payer pour obtenir des armes enchantées pour équiper ses chevaliers."

Au Château, au lieu d'une rencontre normale, vous pouvez défausser une **Arme** magique pour finir cette Quête.

CONDAMNÉ

"Escortez ce condamné à la Chambre des Tortures. Mais soyez prudent - il est extrêmement dangereux."

Lorsque vous faites 6 pour votre déplacement, le Condamné (Force 6) vous attaque. S'il vous bat, il s'échappe - défaussez cette Quête.

À la Chambre des Tortures, au lieu d'une rencontre normale, vous pouvez défausser cette carte pour finir cette Quête.

LIVRAISON

"Portez ce paquet au bibliothécaire. Mais, quoiqu'il arrive, ne l'ouvrez pas !"

Si vous êtes battu par un autre personnage, il peut vous forcer à défausser cette carte au lieu de sa récompense normale. S'il fait cela, il gagne 3 pièces d'or.

Défaussez cette carte à la Bibliothèque pour finir cette Quête.

RICHESSSES DU DÉSERT

"Au plus profond du Désert, un ancien sanctuaire rempli de richesses est enfoui sous les sables. Essayez de le trouver, si vous osez."

Au Désert, au lieu de vous déplacer, vous pouvez rechercher le trésor - lancez 1 dé. Sur 6, vous avez fini la Quête. Sinon, ajoutez 1 compteur sur cette carte. Chaque compteur ajoute 1 à votre prochain jet de dé de recherche.

SACRIFICE SANGlant

"Le temps est venu pour un nouveau sacrifice sanglant dédié aux dieux anciens ! Ils ne seront satisfaits qu'avec du sang frais - vous savez ce que vous devez faire."

Un personnage Bon ne peut avoir cette Quête.

Défaussez un Suivant à la Clairière Maudite pour finir cette Quête.

TRAITRE ANGÉLIQUE

"Un ange pervers souhaite détruire l'équilibre du monde en s'emparant de la Couronne de Commandement pour lui-même. Faites ce que vous devez faire puis ramenez son corps à la Chapelle."

À la Chapelle, au lieu d'une rencontre normale, vous pouvez défausser un trophée d'Ange pour finir cette Quête.

Piochez 3 Récompenses et choisissez celle que vous gardez.

MARCHAND NÉCESSITEUX

"Un riche marchand a eu un regrettable accident et a besoin d'aide pour remplacer sa carriole endommagée."

Au Gouffre, au lieu d'une rencontre normale, vous pouvez défausser une Mule, un Âne, une Monture ou un Attelage pour finir cette Quête.

MONTURE POUR PALADIN

"Un illustre paladin a rejoint notre cause. Nous devons lui trouver une superbe monture pour qu'il puisse mener bataille."

Au Château, vous pouvez défausser une **Monture** pour finir cette Quête.

Si la **Monture** n'était pas un Destrier, piochez 2 Récompenses et choisissez celle que vous gardez.

BABIOLES MAGIQUES

"Les druides ont promis de vous aider, mais ils ont besoin de quelques objets magiques pour leur rituel."

À la Forêt, au lieu d'une rencontre normale, vous pouvez défausser 2 Objets Magiques, à l'exception d'Armes et d'Armures, pour finir cette Quête.

CRYPTTE DES MONTAGNES

"Une légende raconte qu'un ancien roi est enterré profondément dans la montagne. Cette légende parle aussi d'un trésor..."

Trouvez et battez l'Apparition à la Mine Abandonnée (sur 2) pour finir cette Quête. Si vous êtes battu ou à égalité, l'Esprit s'enfuit - défaussez cette Quête.

DE L'OR, DE L'OR, DE L'OR, DE L'OR

"Le roi des nains nous a promis son aide. Toutefois il demande de l'or ou des bijoux en paiement. Évidemment."

À la Cité Perdue, au lieu d'une rencontre normale, vous pouvez défausser un Rubis, un Saphir, un Diamant, des Joyaux ou 4 pièces d'or pour finir cette Quête.

EXPLORATION DES CONTRÉES SAUVAGES

"Aidez moi dans cette tâche risquée d'actualiser ces vieilles cartes et je vous donnerai une récompense considérable."

En visitant les Rochers, la Forêt ou la Vallée Cachée, vous pouvez ajouter un compteur sur cette carte.

Défaussez 4 compteurs à la Caverne du Démoniste pour finir cette Quête.

HÉROS

"Il y en a peu parmi nous suffisamment forts pour accomplir des actes héroïques. Prouvez votre valeur, et votre nom ne sera jamais oublié."

À la Cité, vous pouvez défausser un trophée valant à lui seul au moins 10 Force ou 10 Intellect pour finir cette Quête.

Piochez 3 Récompenses et choisissez-en une que vous gardez.

ILLUSION DE MAGIE

"Pour devenir un grand sorcier, vous devez non seulement manier de la grande magie, mais aussi pouvoir résister à ses tentations."

À la Clairière Maudite, défaussez 2 Sorts pour finir cette Quête. Vous pouvez défausser vos propres Sorts et les Sorts disponibles pour vous sur vos Suivants et Objets.

COMPAGNONS

"Il y a des horreurs tapies dans les ténèbres qu'aucun voyageur solitaire ne peut affronter. Si vous souhaitez trouver la Couronne de Commandement, vous devrez rassembler des alliés de confiance qui vous accompagneront dans votre quête."

Visitez la Caverne du Démoniste avec au moins 3 Suivants pour finir cette Quête.

LA FILLE DE L'AUBERGISTE

"Aidez l'Aubergiste à sauver sa fille. Elle a été enlevée au milieu de la nuit par les serviteurs du Seigneur des Ténèbres."

Si vous payez ou battez le Garde à la Salle du Garde, vous pouvez ajouter un marqueur sur cette carte.

Défaussez le marqueur à la Taverne pour finir cette Quête.

COMBATTANT DE LA LIBERTÉ

"Pour renverser les autorités locales, j'ai besoin de quelqu'un qui fasse diversion. Neutralisez des héros du coin, et je pourrai mettre en oeuvre mes plans."

Ajoutez un compteur sur cette carte lorsque vous prenez une vie à un autre personnage.

À la Cité, au lieu d'une rencontre normale, vous pouvez défausser 2 compteurs pour finir cette Quête.

LIBÉREZ LE CAPTIF

"Lors de la dernière expédition au Donjon, un de mes chevaliers a été capturé. Libérez-le, et vous en serez récompensé."

À la Chambre des Tortures, au lieu d'une rencontre normale, vous pouvez affronter le Tortionnaire (Force 5). Si vous le battez, placez un marqueur sur cette carte.

Vous pouvez défausser le marqueur à la Cité pour finir cette Quête.

MESSAGER DE LA MORT

"Cette personne a évité la Faucheuse depuis trop longtemps. Arrangez une rencontre entre eux, et vous obtiendrez ce que vous désirez à la Porte du Pouvoir."

Déplacez la Faucheuse sur une case occupée par un autre personnage pour ajouter un marqueur à cette carte.

Défaussez le marqueur à la Porte du Pouvoir pour finir cette Quête.

MEURTRE

"Un de vos rivaux sert en secret le Seigneur des Ténèbres. Faites le nécessaire."

Un personnage Bon ne peut avoir cette Quête.

Pour finir cette Quête, vous devez tuer un autre personnage.

Piochez 4 Récompenses et choisissez-en 2 à garder.

PERDU

"Quelques voyageurs se sont récemment perdus dans les montagnes. Mon ami est parmi eux - trouvez-le, et vous aurez ma gratitude."

Au Pont de Glace, au début de votre tour, au lieu de vous déplacer, vous pouvez lancer un dé. Sur 4, 5 ou 6, vous avez sauvé les voyageurs et fini la Quête.

RANÇON

"Mon fils a été enlevé par les bandits. S'il vous plaît, versez-leur la rançon avant qu'ils ne lui fassent du mal ! Mais faites vite !"

Au Cachot, au lieu d'une rencontre normale, vous pouvez défausser 2 pièces d'or pour finir cette Quête.

Vous échouez dès que vous passez un tour, pour quelque raison que ce soit - défaussez cette Quête.

SENTIERS DE MONTAGNE

"Il y a un nombre croissant de voyageurs qui s'aventurent dans les montagnes, que l'on ne revoit jamais. Faites-moi une faveur, sécurisez cette contrée."

Lorsque vous battez un Ennemi sur une Falaise, ajoutez un compteur sur cette carte. Au troisième compteur, vous avez fini cette Quête.

TANIÈRE

"J'ai entendu des rumeurs selon lesquelles la tanière d'un célèbre bandit comporte un précieux butin quelque part dans cette forêt."

À la Forêt, trouvez et battez le Brigand (sur 1), pour finir cette Quête. Si vous ne gagnez pas le combat, le Brigand s'enfuit et se cache - défaussez cette Quête.

TOURNOI DES CHEVALIERS

"Un grand tournoi sera organisé au Château. Tous les nobles chevaliers y participeront. Certains sont prêts à bien payer pour obtenir l'armure enchantée qui pourrait leur permettre de gagner."

Au Château, au lieu d'une rencontre normale, vous pouvez défausser une Armure magique pour finir cette Quête.

VILLAGE AFFAMÉ

"L'hiver a été long et rude et les gens meurent de faim. Ils récompenseront quiconque pourra apaiser leur faim."

Au Village, au lieu d'une rencontre normale, vous pouvez défausser 2 trophées d'Animaux pour finir cette Quête.

ABATTEZ LES BÊTES

"Les bêtes sauvages ravagent nos terres. Le maire offre une coquette récompense pour quiconque réussira à en tuer."

À la Cité, au lieu d'une rencontre normale, vous pouvez défausser 2 trophées de Monstre pour finir cette Quête.

CADAVRES AMBULANTS

"Ces zombies errent dans les environs, effrayant le bétail et dévorant les voyageurs solitaires. Éradiquez-les."

À la Taverne, au lieu d'une rencontre normale, vous pouvez défausser 2 trophées Mort-Vivant pour finir cette Quête.

FAITES TAIRE LE FERMIER

"Ce fermier m'a insulté pour la dernière fois. Allez à la taverne où il boit, et ramenez-moi sa tête."

Un personnage Bon ne peut avoir cette Quête.

Trouvez le Fermier à la Taverne (sur 2) et battez-le en combat pour ajouter un marqueur sur cette carte. À la Cité, au lieu d'une rencontre normale, vous pouvez défausser le marqueur pour finir cette Quête.

FOI VÉRITABLE

"Vous devez prouver votre dévotion aux dieux. Seul un véritable croyant peut se voir accorder une récompense."

Un personnage Mauvais ne peut avoir cette Quête.

À la Chapelle, vous pouvez défausser 3 Destins ou Objets pour finir cette Quête.

ÉRADICATION

"Un nombre anormalement élevé de spectres et d'esprits maléfiques hantent ces lieux. J'ai entendu dire que les religieux vous paieront grassement si vous banissez ces abominations."

À la Chapelle, au lieu d'une rencontre normale, vous pouvez défausser 2 trophées d'Esprit pour finir cette Quête.

CARAVANE PERDUE

"Une caravane s'est égarée dans le Désert. Je suis sûr que ces marchands vous paieront bien si vous les secourez."

Si vous êtes au Désert au début de votre tour, vous pouvez partir à la recherche de la caravane perdue. Lancez un dé - sur 5 ou 6, vous avez trouvé la caravane et fini cette Quête.

FUTURE MARIÉE

"Escortez la fille du marchand à son mariage au Château."

À la Chapelle, au lieu d'une rencontre normale, vous pouvez placer un marqueur sur cette carte. Défaussez cette Quête si vous perdez tout combat en ayant le marqueur.

Au Château, vous pouvez défausser le marqueur pour finir cette Quête.

COLLECTIONNEUR

"Je connais un riche noble prêt à payer un bon prix pour toute babiole magique, peu importe son utilité."

À la Cité, au lieu d'une rencontre normale, vous pouvez défausser 2 Objets Magiques pour finir cette Quête.

LE PISTEUR

"La capacité à suivre les pistes de quelqu'un d'autre est inestimable. Maîtrisez-en les bases, et trouvez votre récompense au plus profond de la Forêt."

Placez un compteur sur cette carte lorsque vous arrivez sur une case comportant un autre personnage.

À la Forêt, au lieu d'une rencontre normale, vous pouvez défausser 3 compteurs pour finir cette Quête.

REMÈDE

"Il y a une femme malade ayant besoin d'un remède. Rassemblez les herbes royales à la Clairière Maudite et apportez-les au guérisseur du village."

À chaque visite de la Clairière Maudite, vous pouvez placer un compteur sur cette carte.

Lorsque vous rendez visite au Guérisseur au Village, vous pouvez défausser 2 compteurs pour finir cette Quête.

DIEUX DES TÉNÉBRES

"Prouvez votre dévouement aux dieux des ténèbres avec du sang... le votre... ou celui d'un autre."

Un personnage Bon ne peut avoir cette Quête.

Pour finir cette Quête, au Cimetière, au lieu d'une rencontre normale, vous devez perdre 3 vies. Vous pouvez défausser un Suivant au lieu de perdre chaque vie.

RICHESSSE ET PÉRIL

"J'ai une vieille carte au sujet de richesses à la Plaine du Péril. Serez vous assez fort ou sage pour passer la Porte du Pouvoir?"

Si, à la fin de votre tour vous êtes sur la Plaine du Péril, vous pouvez passer votre prochain tour pour finir cette Quête.

Piochez 3 Récompenses et choisissez-en une à garder.

RÉDEMPTION

"Vous avez gravement offensé les dieux par vos péchés atroces. Vous devrez implorer leur pardon et les apaiser avec des offrandes."

Au Temple, vous pouvez défausser 3 pièces d'or ou Objets pour finir cette Quête.

SAGESSE

"Pour surmonter les défis qui vous attendent, vous aurez besoin de plus qu'une grande force. La sagesse peut être aussi mortelle qu'une hache aiguisée."

En visitant la Bibliothèque, vous pouvez ajouter un compteur sur cette carte. Au quatrième compteur, vous aurez fini cette Quête.

SAUVEZ LES PAYSANS

"Aidez-nous ! Ces créatures nous attaquent lorsque nous traversons aux champs. Sans aide, nous mourons de faim ou serons dévorés vivants !"

Lorsque vous battez un Ennemi sur les Champs, vous pouvez ajouter un compteur sur cette carte.

Au Village, au lieu d'une rencontre normale, vous pouvez défausser 2 compteurs pour finir cette Quête.

SECRETS DU TUMULUS

"Prenez cette carte. Elle indique l'emplacement vers le tumulus de l'ancien roi. Il est dit que de grands trésors s'y trouvent."

Au début de votre tour, si vous êtes sur les Collines de la Région Intérieure, vous pouvez chercher le Tumulus. Lancez 1 dé - sur 4, 5 ou 6, vous avez fini cette Quête.

SORCIÈRE

"J'ai besoin de quelques amanites et des racines de mandragore. Apportez-les moi, à la vieille maison à la sortie du Village."

Visitez la Forêt pour placer un compteur sur cette carte. Puis, visitez la Clairière Maudite pour ajouter un autre compteur. Au Village, vous pourrez défausser les 2 compteurs pour finir cette Quête.

TÊTE DE TROLL

"Ce troll a mangé mon chien ! Décapitez-le puis apportez-moi sa tête affreuse !"

Trouvez le Troll à la Mine Abandonnée (sur 1) et battez-le en combat pour finir cette Quête. Si vous ne gagnez pas le combat, le Troll se cachera profondément dans la Mine - défaussez cette Quête.