

HERO QUEST



Le feu brûle à belles flammes dans l'âtre mais diffuse une faible clarté dans l'étude de Mentor. Les ombres dansantes ne laissent voir qu'une partie des innombrables livres et parchemins qui remplissent les rayonnages. Enfin, Mentor se dirige lentement vers la cheminée.

"Mes amis, dit-il, votre apprentissage est maintenant terminé. Toutefois, vous n'êtes pas encore des Héros, car il vous reste à faire vos preuves. Mais, laissez moi tout d'abord vous entretenir de Morcar..."

"Il y a bien des siècles, Morcar était mon apprenti. Travailleur acharné, il assimilait vite. Cependant, l'impatience le dévorait et il souhaitait apprendre une magie aux pouvoirs plus forts. Je l'avertis des dangers de sa fougue et l'exhortais à plus de patience en l'assurant qu'un jour il deviendrait un enchanteur de renom. Mais Morcar n'en pouvait plus d'attendre et, chaque nuit, forçait la porte de mon étude pour y lire mes livres de sortilèges. Les secrets qu'ils recélaient étaient en vérité bien grands et Morcar s'enfuit dès qu'il les eut appris."

"Quand je pus le rattraper, ce fut pour le trouver beaucoup changé. N'avait-il pas prêté allégeance aux Grandes Puissances du Chaos? Inconscient! M'écriais-je. Inconscient, oui, car la magie n'avait été pour lui que le plus court chemin menant au pouvoir et il en avait usé sans se soucier de la terrible dette dont il devrait désormais s'acquitter. Je tentais de le raisonner. Rien n'y fit. Il me rit au nez, puis me jeta un sort terrible que j'eus grande peine à contrer. Plusieurs jours durant nous nous battîmes ainsi, mais Morcar disposait d'alliés autrement plus forts que les miens et je ne pus le vaincre. Finalement, alors que chacun de nous sentait ses forces l'abandonner, il prit la fuite et se réfugia dans les Terres désolées du Chaos septentrional. Là, il pensa ses plates et peaufina ses dons, invoquant d'anciennes puissances avec lesquelles il pourrait renverser l'Empire. Voyez vous, aujourd'hui, pas plus tard qu'hier, ne mesure-t-il l'ampleur de son geste. Car celles-ci se servent de lui tant qu'il en va de leurs sombres intérêts, mais, le jour venu, elles se débarrasseront de lui."

"Il me faut veiller sur Morcar et évaluer la force de sa magie, tâche dont je m'acquitte avec l'aide de Loretome. Les puissances exhortées par Morcar nous anéantiront tous si je relâche ma vigilance. Les légions de Morcar nous ont déjà menacés jadis. Rogar alors m'était venu en aide et les avait vaincues. Mais les voici de nouveau en marche. Déjà les Borderlands ont subi leur assaut. Oui, l'Empire doit se trouver de nouveaux Héros pour le défendre et c'est à cette fin que je vous ai formés."

"Chacun de vous doit mener à bien trois tâches. Celui qui y parviendra sera proclamé Champion du Royaume et adoubé Chevalier Impérial. Alors, mais seulement alors, serez-vous prêt véritablement en passe de devenir des Héros. Voilà, je vous parlerai de nouveau à votre retour - si jamais vous revenez..."

La délivrance de Sir Ragnard

"Sir Ragnard, l'un des chevaliers les plus puissants de l'Empereur, a été enlevé et est maintenant retenu prisonnier par Ulag, le Seigneur de la guerre des Orcs.

Il vous incombe de le trouver et de le ramener sain et sauf.

Le prince Magnus s'est engagé à verser 200 pièces d'or à celui qui le délivrera.

Cette récompense pourra être partagée entre plusieurs aventuriers, mais elle ne sera pas accordée si Sir Ragnard périt au cours de son évasion."



Monstre errant : Un Orc

Notes

- Ⓐ Sir Ragnard est trouvé : l'alerte est sonnée ! Placez sur le plateau de jeu tous les monstres, portes et meubles restants. Toutes les portes sont maintenant ouvertes. Sir Ragnard doit être déplacé par le joueur qui a ouvert la porte secrète. Quand le tour de ce joueur arrive, il doit également lancer un dé pour le déplacement de Sir Ragnard. Celui-ci ne recouvrera sa liberté que lorsqu'il aura été ramené sur la case des escaliers. Sir Ragnard ne peut pas attaquer mais peut lancer 1 dé de combat pour assurer sa défense. Il lui reste 2 points de vie. Utilisez la figurine du sorcier du Chaos pour représenter Sir Ragnard.
- Ⓑ Ce coffre à trésor est piégé. Tout joueur qui tente de l'ouvrir sans avoir désamorcé le piège perdra un point de vie à cause d'une fléchette empoisonnée. Le coffre est vide.
- Ⓒ Ce coffre à trésor contient 60 pièces d'or ainsi qu'une potion de guérison.

Le Repaire du Seigneur de La Guerre des Orcs

"Le Prince Magnus a lancé un ordre de recherche et de mise à mort contre Ulag, Seigneur de la guerre des Orcs, tenu responsable de l'enlèvement de Sir Ragnard. Une récompense de 100 pièces d'or sera accordée à celui qui mettra fin aux jours de ce misérable. Tout trésor se trouvant dans le repaire de Ulag lui reviendra également."



Monstre errant : Un Orc

Notes

- (A) Si un joueur cherche un trésor sur le râtelier d'armes, il trouvera un gourdin.
- (B) Le buffet contient 30 pièces d'or et une potion de guérison.
- (C) Voici Ulag. Utilisez la figurine de l'orc avec une épée large pour le représenter.
Attaque : 4 dés Points de vie : 2 Déplacement : 10 cases
Défense : 5 dés Points d'esprit : 3
- (D) Ce coffre à trésor contient 100 pièces d'or. Il est piégé. Tout joueur qui l'ouvre sans avoir désamorcé le piège perdra 2 points de vie.

L'or du Prince Magnus

"Trois coffres à trésor ont été dérobés lors de leur acheminement au palais de l'Empereur. Une récompense de 200 pièces d'or a été offerte à celui qui les récupérerait avec **TOU**T leur contenu d'or. Les voleurs sont une bande d'Orcs qui se dissimulent dans les profondeurs des Montagnes Noires. A leur tête se trouve un Guerrier du Chaos du nom de Gulthor."



Monstre errant : Un Fimir

Notes

(A) Voici Gulthor et les 3 coffres.

Ils sont marqués du sceau royal et chacun contient 250 pièces d'or.

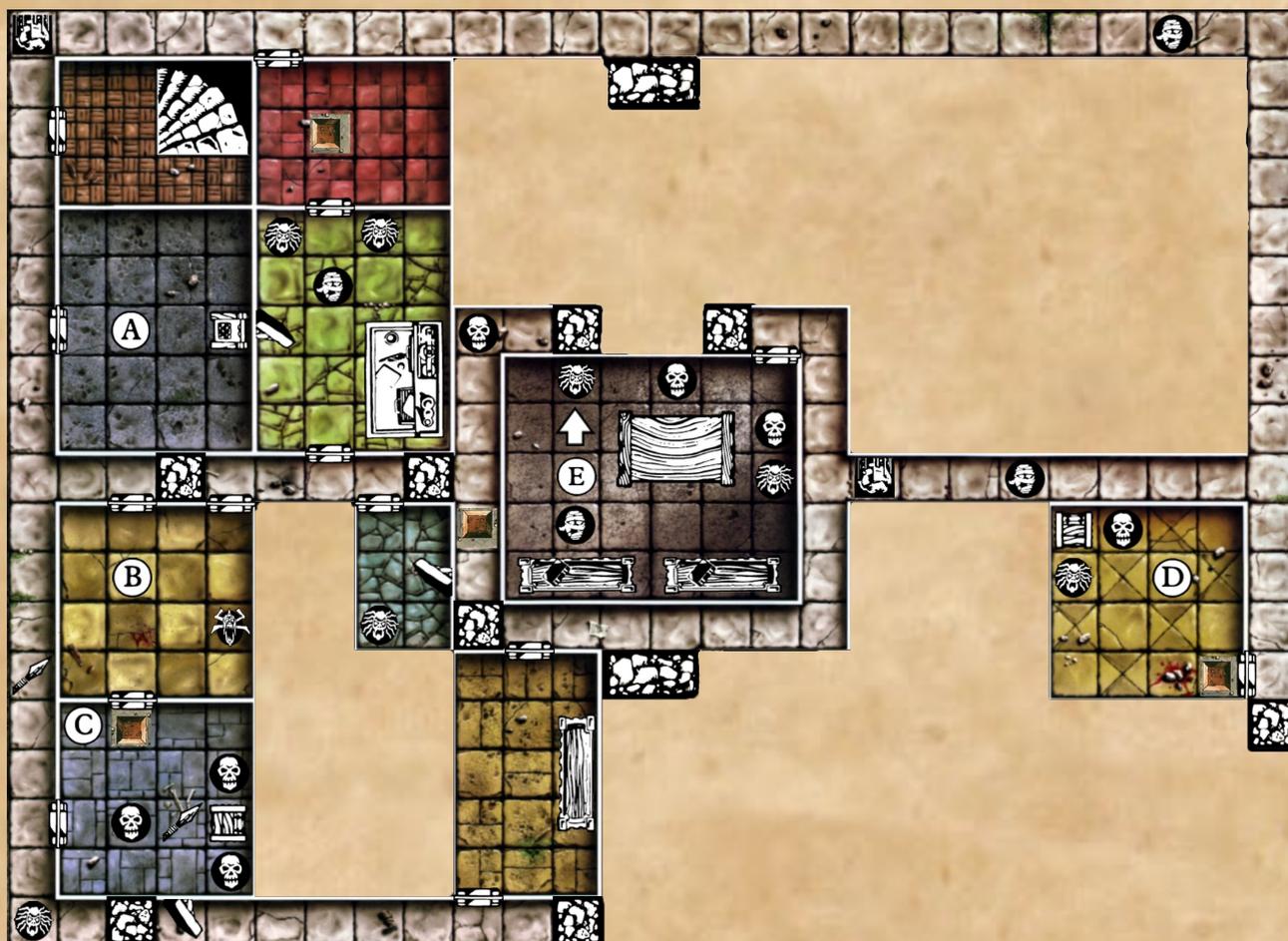
Si un joueur décide de porter un coffre à trésor, il doit se placer sur une case adjacente et déclarer vouloir le transporter. Cela lui coûte une action. Si le héros meurt, le coffre est placé sur la case du cadavre de celui-ci. Les monstres ou les autres héros peuvent le récupérer dans les mêmes conditions. Porter un coffre à trésor est un handicap : il ne faut lancer qu'un seul dé de déplacement et 1 dé de combat de moins à l'attaque et à la défense.

Si un personnage décide de garder l'or du Prince Magnus au lieu de le retourner, il se mettrait hors la loi et ne pourrait plus prétendre au statut de Champion.

Gulthor n'est pas un Guerrier du Chaos ordinaire : il lance 1 dé de combat de plus à l'attaque et à la défense.

Le Labyrinthe de Melar

"Il y a longtemps, un enchanteur puissant du nom de Melar créa un Talisman dont les pouvoirs conféraient à son détenteur une meilleure compréhension de la magie. De crainte que les alliés de Morcar ne le lui volent et s'en servent, Melar conservait ce Talisman auprès de lui à tout moment. On dit qu'il a laissé le Talisman dans son laboratoire, lequel se trouve au coeur de son labyrinthe. Ce dernier est parsemé de nombreux pièges et surveillé par des gardiens magiques. On prétend également qu'il est hanté par tous ceux qui auraient convoité le Talisman sans y parvenir."



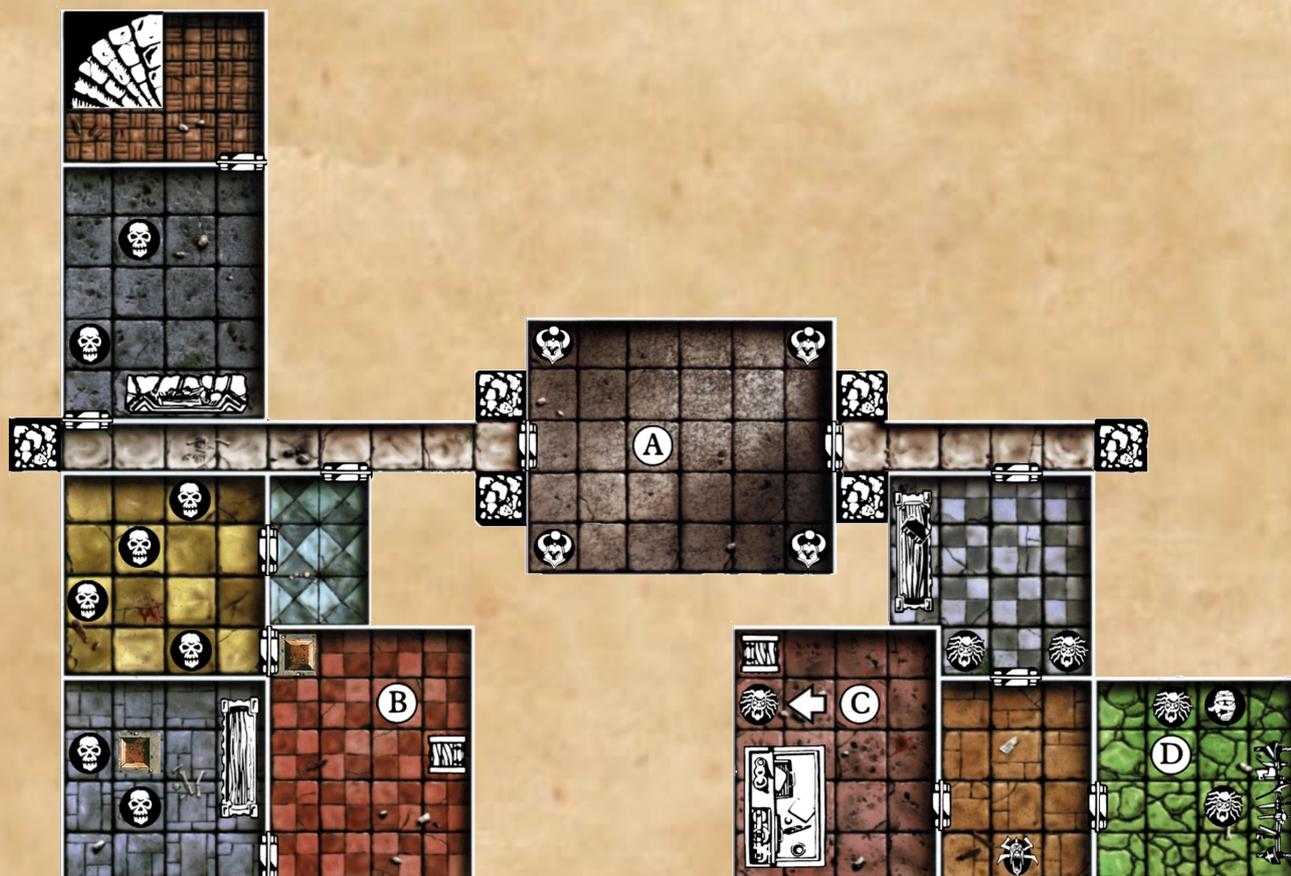
Monstre errant : Un Zombi

Notes

- (A) Si un joueur cherche un trésor le trône se déplacera sur une case adjacente pour révéler la porte secrète. Cependant une fois le premier joueur qui l'emprunte passé au travers, la porte se referme et le trône se replace enfermant le malheureux.
- (B) Cette gargouille ne peut pas bouger tant que le Talisman de Lore n'a pas été découvert. Elle ne peut être blessée d'aucune manière que ce soit tant qu'elle n'a pas bougé.
- (C) Ce coffre à trésor est piégé. Un gaz mortel s'en échappera causant la perte de 2 points de vie à tous les héros situés dans la pièce s'il n'est pas désamorcé au préalable.
- (D) Ce coffre à trésor est vide.
- (E) Ce zombi détient le Talisman de Lore. Lorsqu'il meurt tout joueur cherchant un trésor à l'endroit où il était trouvera le **Talisman de Lore**. (carte Trésor de Quête correspondante)

Le Chasseur de Pierres

"Karlen, l'enchanteur personnel de l'Empereur a disparu. L'Empereur craint qu'il ait été assassiné ou qu'il ait succombé aux charmes insidieux de la magie du Chaos. Il vous incombe de découvrir ce qui lui est arrivé et, s'il est encore en vie, de le ramener en lieu sûr. A votre retour, chacun de vous recevra une récompense de 100 pièces d'or."



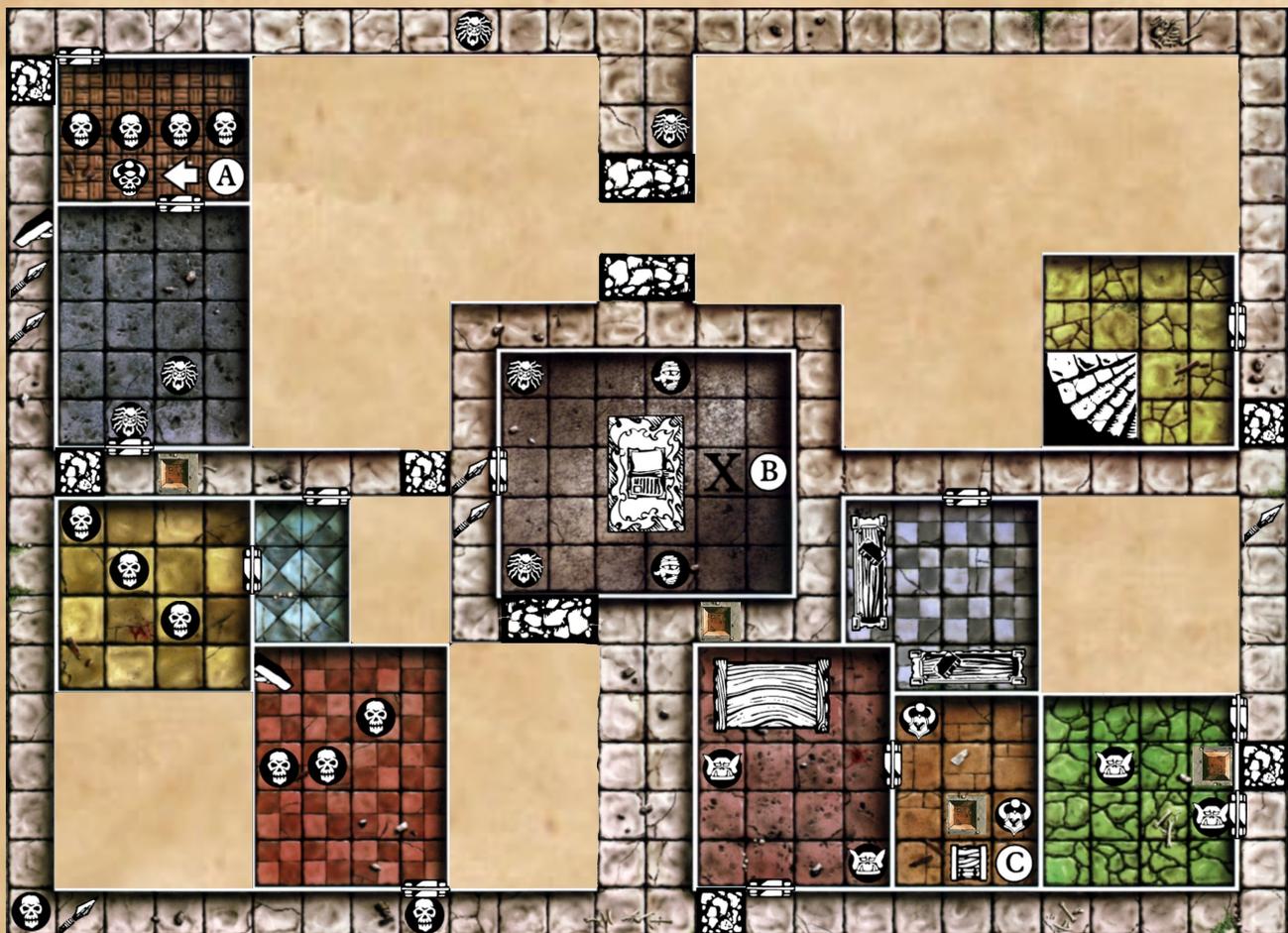
Monstre errant : Une Momie

Notes

- (A) Tous les guerriers du chaos dans cette pièce sont faits de pierres et lancent 1 dé de combat supplémentaire pour se défendre.
- (B) Ce coffre à trésor contient une potion mystérieuse. Tout héros qui la boit se transforme immédiatement en statue de pierres et ne peut plus bouger durant 5 tours. Il retrouvera son apparence normale au bout des 5 tours. Transformé ainsi, personne ne peut l'attaquer. Ne dites rien au héros sur l'effet de cette mystérieuse potion.
- (C) Ce zombi est en fait Karlen. Tandis qu'il s'essayait sur un sort du Chaos, sa propre magie l'a dévoré et il fût transformé en un stupide zombi. Le coffre à trésor contient 144 pièces d'or.
- (D) Ceci est la salle des armes. Tout joueur cherchant un trésor trouvera l'**Armure de Borin**. Donnez lui la carte trésor de quête correspondante.

Le Mage du Feu

"Les Orcs des Montagnes Noires ont utilisé la magie du Feu lors de leurs incursions. Balur, le Mage du Feu, est suspecté de les avoir aidés. Aucune magie du Feu n'a d'effet sur lui et les Sorciers de l'Empereur ne peuvent rien contre ses maléfices. C'est pourquoi vous avez été choisi pour vous introduire dans son repaire qui est enfoui très loin sous le Pic du Feu Noir. L'Empereur remettra à chacun une récompense de 150 pièces d'or pour l'élimination de Balur."



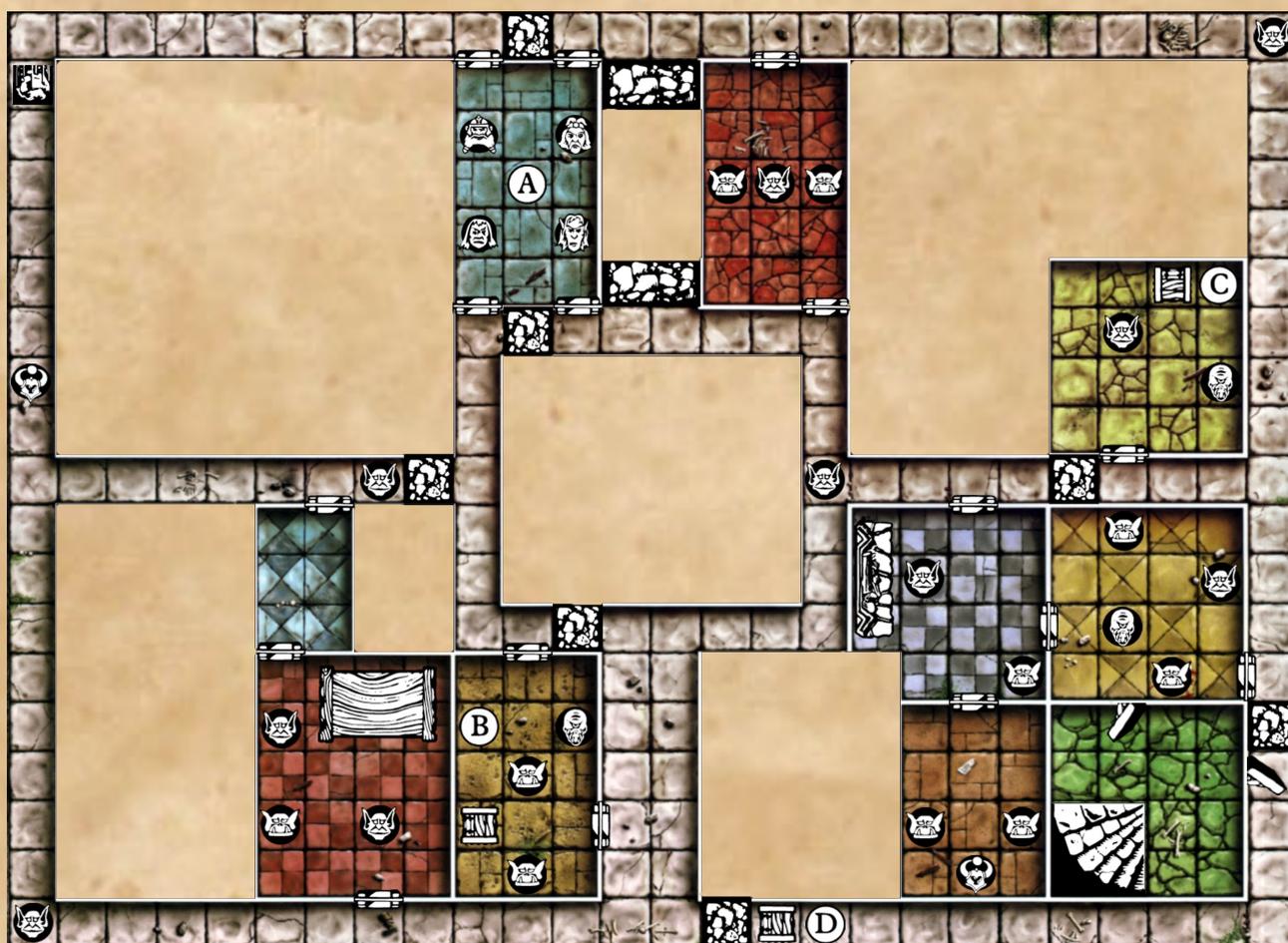
Monstre errant : Un Fimir

Notes

- (A) Représentez Balur avec la figurine du sorcier du Chaos. Il est insensible aux sortilèges du Feu.
Caractéristiques de Balur :
Attaque : 2 dés Points de vie : 5 Déplacement : 8 cases
Défense : 5 dés Points d'esprit : 5 Il peut utiliser les sorts du Chaos suivants :
Fuite, Boule de Feu, Tempête de Feu, L'Appel des Orcs, Peur, Tempête.
Si Balur meurt, tout joueur cherchant un trésor trouvera les **Bracelets de Balur**.
Donnez la carte Trésor de Quête correspondante au joueur.
- (B) C'est ici que Balur apparaît s'il utilise le sortilège de Fuite.
(ne le placez pas tant que les héros n'entrent pas dans cette pièce.)
- (C) Ce coffre à trésor contient 150 pièces d'or ainsi que le **Sceptre du Rappel**. Donnez la carte Trésor de Quête correspondante au joueur qui fouille ce coffre.

Le Piège

"Un guide vous a conduits dans une forteresse qui est supposée abriter un très grand secret. Après avoir descendu à sa suite une foule d'escaliers sombres, vous vous retrouvez dans une salle ayant plusieurs portes. C'est alors que le guide éteint tout à coup sa torche et se met à rire dans le noir. "Adieu, mes Héros !" lance-t-il d'un ton railleur tout en disparaissant. Votre sang se glace à l'idée que vous êtes tombés dans un piège. Maintenant il vous faut sortir de ce trou noir ou y laisser votre peau. Vous devez vous rendre sur les escaliers pour sortir du donjon."



Monstre errant : Un Fimir

Notes

- A** Voici la salle d'où partent les joueurs.
- B** Ce coffre à trésor est piégé. Tout joueur qui tente de l'ouvrir déclenche une explosion qui fera perdre 2 points de vie à toute figurine se trouvant dans la salle. Il est vide.
- C** Ce coffre à trésor contient 100 pièces d'or.
- D** Ce coffre à trésor contient l'[Anneau du Retour](#). Donnez la carte Trésor de Quête correspondante au joueur concerné.

Le Château des Mystères

"Jadis, un sorcier fou du nom de Ollar découvrit l'entrée d'une mine d'or. Grâce à ses pouvoirs extraordinaires, il bâtit un château magique au-dessus de la mine afin de la protéger des intrus. Ce château a de nombreux portails magiques et est gardé par une armée de monstres qui y furent emprisonnés. Parviendrez-vous à en trouver l'entrée? D'autres avant vous ont essayé, mais le château les a empêchés à chaque fois."



Monstre errant : Deux Squelettes

Notes

- (A) A chaque fois qu'un joueur franchit une porte dans cette quête, un puissant sortilège referme celle-ci derrière lui. Pour retourner sur ses pas, le joueur doit placer sa figurine devant le seuil de la porte et lancer 2 dés de déplacement. S'il obtient le ou les résultat(s) nécessaire(s) indiqué(s) sur la carte à proximité de la porte, il réussit à passer sinon la porte demeure fermée. Lorsqu'un personnage entre dans une pièce, le sortilège empêche les autres joueurs d'y rentrer. Lorsque les gardiens d'une pièce sont vaincus ou si le héros meurt, la porte par laquelle est entré le joueur s'ouvre.
- (B) Ce coffre à trésor renferme une note de Ollar expliquant qu'il n'y a jamais eu de mine d'or.
- (C) Ces guerriers du Chaos sont en fait des armures magiques et lancent un dé de combat de plus à l'attaque et à la défense.
Tout joueur cherchant un trésor trouvera la **Force Vive**. (Trésor de Quête)

Le Bastion du Chaos

"Les terres de l'est sont infestées d'Orcs et de Gobelins en maraude. L'Empereur a donné l'ordre qu'un groupe de Héros dignes de ce nom soit envoyé pour les anéantir. Les Orcs se sont réfugiés dans une forteresse souterraine connue sous le nom de "Bastion du Chaos". A leur tête se trouve une petite armée de Guerriers du Chaos appuyée par les maléfices d'un Sorcier. Il faut vous frayer un chemin pour entrer dans cette forteresse et éliminer tous les monstres que vous y rencontrerez. Vous recevrez une prime de plusieurs pièces d'or pour chaque monstre éliminé."



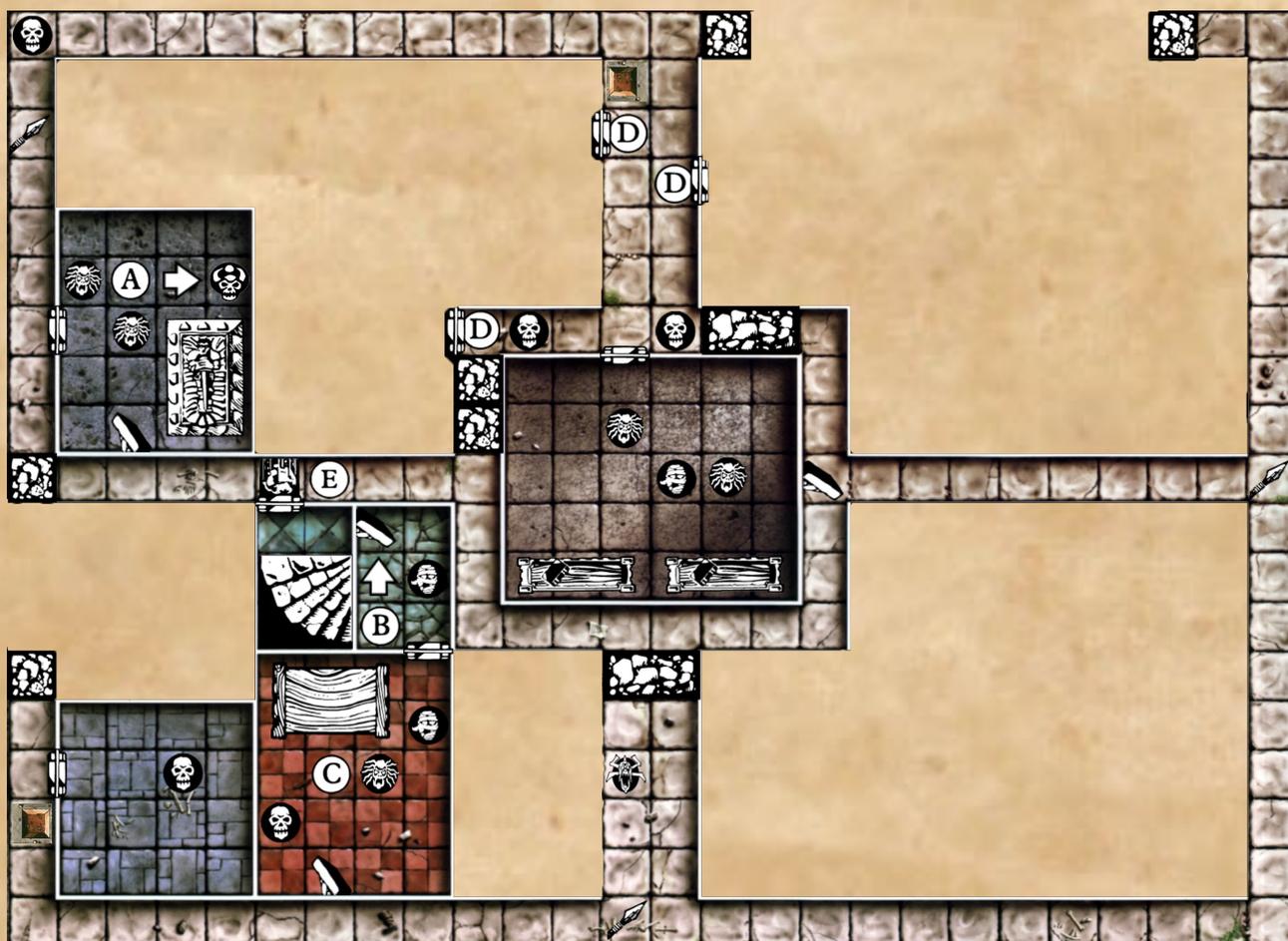
Monstre errant : Un Fimir

Notes

- (A) Voici l'armurerie. Beaucoup d'armes y sont rangées mais aucune n'est utilisable. Cependant si un joueur cherche un trésor, il trouvera un bouclier.
 - (B) Voici Terak, un Sorcier du Chaos qui oeuvre pour le Bastion du Chaos :
Attaque : 2 dés Point d'esprit : 5 Déplacement : 8 cases
Défense : 4 dés Points de vie : 4
Une fois par tour, il peut lancer un des sorts du Chaos suivants :
Rouille, Contrôle, Peur, Sommeil Profond et Boule de Feu.
Tout joueur cherchant un trésor trouvera le **Fléau des Orcs** et le **Manteau des Anciens**.
(Trésors de Quête)
 - (C) La Gargouille ne bougera pas et attaquera dès que le coffre à trésor sera ouvert interrompant le tour des joueurs. Le coffre contient la **Foudre Magique**. (Trésor de Quête)
- Prime** : 10 pièces d'or par Gobelin, 20 par Orc et 30 par Fimir ou Guerrier du Chaos éliminé.

Barak Tor - Sépulture du Seigneur Sorcier

"La guerre avec les Orcs de l'est se prépare et l'Empereur doit rallier le soutien des petits royaumes en vue d'un conflit imminent. A cette fin, il lui faut trouver l'ancienne Etoile de l'Ouest que portèrent les Rois des Légendes, ainsi que Rogar lorsqu'il affronta Morcar dans le temps passé. Celui qui trouvera ce diamant recevra 200 pièces d'or. Le joyau se trouve à Barak Tor, lieu de repos du Seigneur Sorcier. Ce dernier était également connu sous le nom de "Roi des Morts", serviteur tout puissant de Morcar que pourfendit autrefois le Fer de l'Esprit, seule arme contre laquelle il ne peut rien."



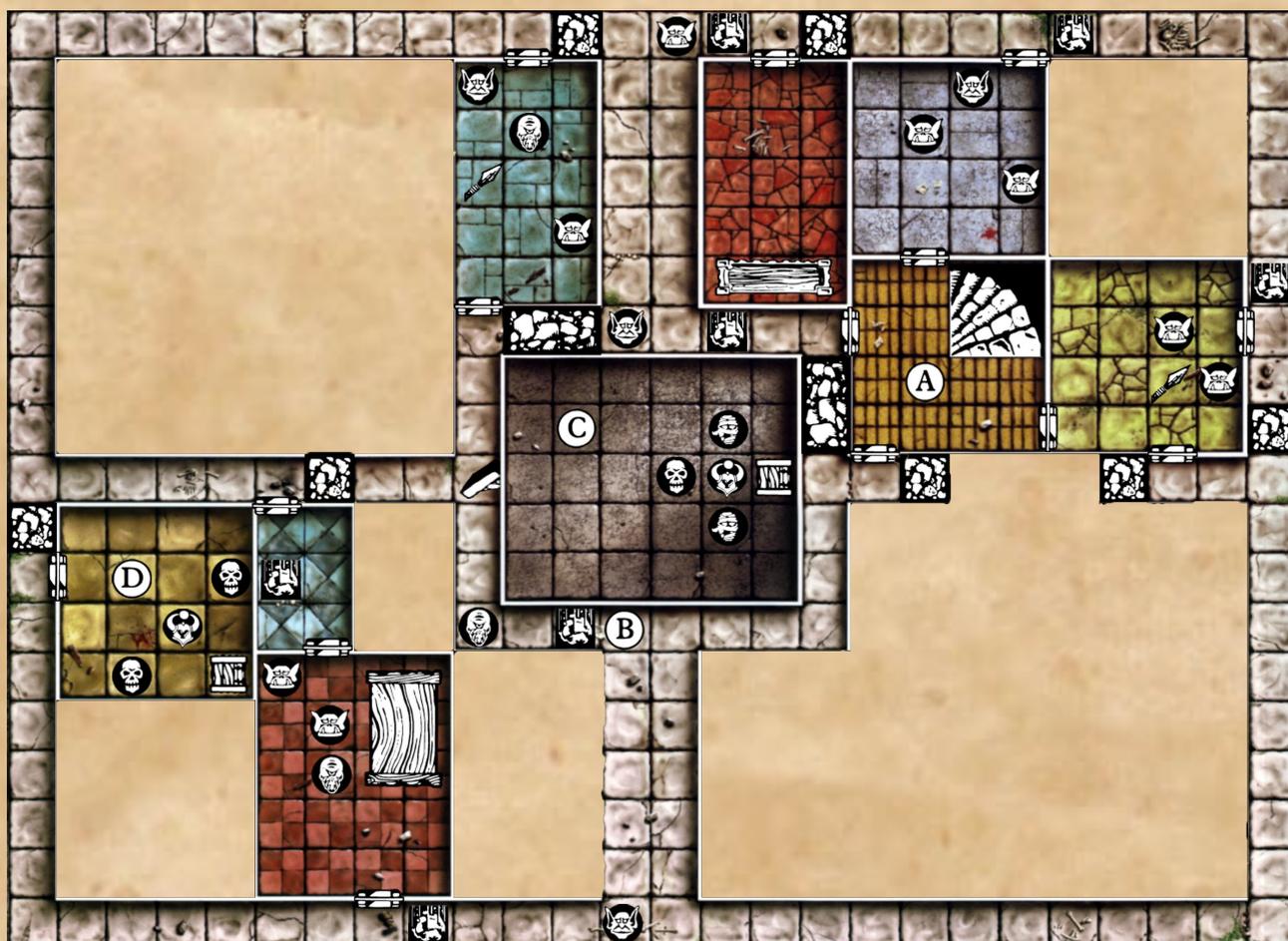
Notes

Monstre errant : Un Squelette

- (A) Voici la tombe du Seigneur Sorcier. Celui ci en sera délivré dès qu'un joueur entrera dans la salle. Placez le alors sur la case marquée d'une croix. Invincible, le Seigneur Sorcier peut lancer tous les sorts du Chaos et un mort vivant de votre choix peut sortir de sa tombe à chaque tour. Lisez ceci aux joueurs : Une voix ténébreuse retentit soudain :
" Vous avez brisé le sceau magique qui retenait prisonnier le Seigneur Sorcier. Le voici désormais revenu à la vie et il vous faut le fuir. Seul le Fer de l'Esprit peut l'atteindre."
Attaque : 2 dés Points d'esprit : 4 Déplacement : une case
Défense : - Points de vie : -
- (B) Cette porte secrète ne peut être découverte que depuis la salle marquée de la note B au terme d'une recherche Trésor. Le joueur découvrira alors des runes sur le mur que seul le Nain peut déchiffrer au prix d'une action. La porte secrète s'ouvrira à la lecture de ses runes.
- (C) L'étoile de l'ouest est sur la table. Tout joueur cherchant un trésor la trouvera.
- (D) Ces portes sont fausses et ne peuvent en aucun cas être ouvertes.
- (E) Le plafond s'effondre après le passage du dernier joueur bloquant toute retraite.

La Quête du Fer de l'Esprit

"Le Seigneur Sorcier que vous avez réveillé risque de constituer une sérieuse menace pour l'Empereur dans le conflit à venir. Il convient donc de l'éliminer avant qu'il ne lance son armée de Morts Vivants à l'assaut des forces de l'Empereur. Vous devez tout d'abord découvrir le Fer de l'Esprit, car seule cette arme ancienne peut l'atteindre. Jadis forgée par les Nains des Monts du bord du monde, puis, refroidie dans les Eaux de la Fontaine des Elfes de Lebin, cette épée repose désormais dans les ruines d'un temple ancien où il vous faudra la chercher."



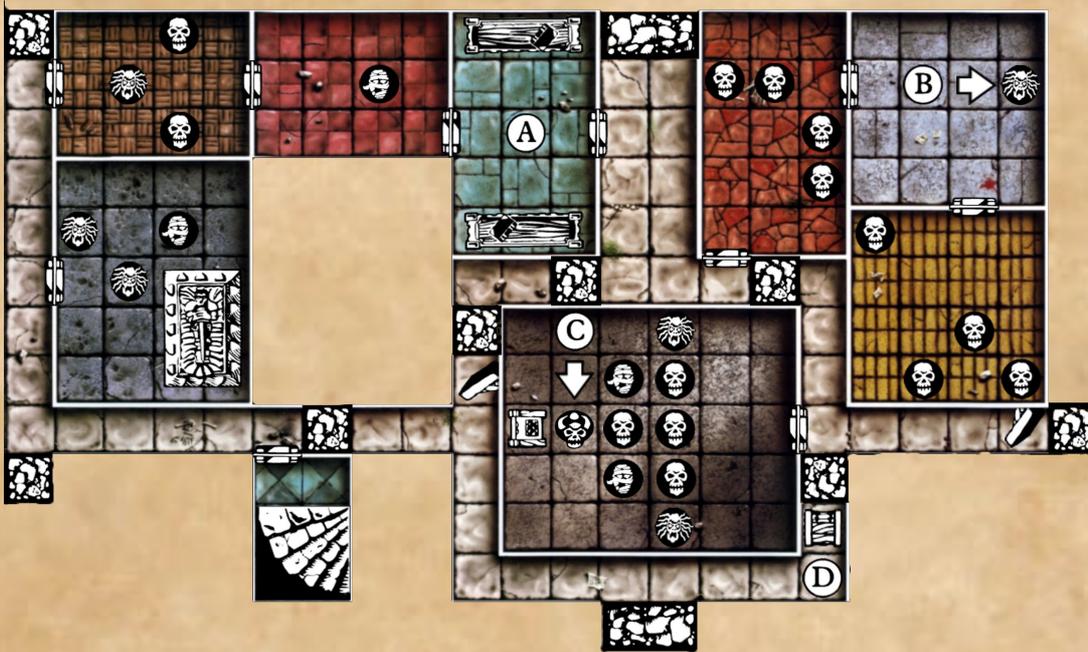
Monstre errant : Un Guerrier du Chaos

Notes

- (A) Dans cette quête, les cases où figurent des chutes de pierres indiquent les endroits où le plafond est dangereux. Tout joueur qui vient se placer sur l'une de ces cases doit lancer un dé. Si celui-ci indique un 4, un 5 ou un 6, le joueur perdra un point de vie par suite d'effondrement du plafond. Toutefois, si ce joueur est équipé d'un casque, il ne perdra un point de vie que si le dé indique 6. Les chutes de pierres n'affectent pas les monstres qui sont suffisamment habitués à ces passages pour les éviter. Ces chutes de pierres ne sont pas représentées sur le plateau de jeu par des jetons "pièges/éboulis de pierres".
- (B) Ceci est un éboulis de pierres qui ne peut être détecté et désamorcé.
- (C) Ce coffre à trésor contient le **Fer de l'Esprit**. (Trésor de Quête)
- (D) Ce coffre à trésor contient 200 pièces d'or.

Retour à Barak Tor

"Maintenant que vous voici en possession du Fer de l'Esprit, il vous faut retourner à Barak Tor et en finir avec le Seigneur Sorcier. L'Empereur déjà chevauche à la rencontre des Orcs de l'est qu'il affrontera au Col du Feu Noir. Si vous échouez dans votre entreprise, le Seigneur Sorcier lèvera son armée de Morts Vivants et surprendra les forces de l'Empereur par l'arrière. Plus rien alors ne saurait empêcher les Forces du Chaos d'asservir la contrée..."



Monstre errant : Une Momie

Notes

- (A)** Une fois la porte de droite franchie par tous les personnages, une voix ténébreuse retentit : " Vous allez échouer sombres misérables."
A partir de maintenant un mort vivant peut entrer dans le donjon par les escaliers et ce, jusqu'à la mort du Seigneur Sorcier.
- (B)** Si ce zombi est attaqué, la porte sud de la pièce s'ouvre immédiatement.
- (C)** Le Seigneur Sorcier ne peut être blessé qu'avec le Fer de l'Esprit. Il peut lancer 2 sorts par tour.
Attaque : 5 dés Points de vie : 6 Déplacement : 10 cases
Défense : 6 dés Points d'esprit : 5 Possède tous les sort du Chaos
Le Seigneur Sorcier disparaît dans un nuage de fumée noire s'il est vaincu et tous les Héros survivant seront sacrés Champions à leur retour. Ils recevront 500 pièces d'or chacun.
- (D)** Ce coffre à trésor contient l'**Anneau des Sages**. (Trésor de Quête)

"Vous avez bien agi. Et pourtant, il semble que votre tâche ne fait que commencer car de gros nuages sombres s'accumulent aux frontières de l'Empire..."

"Chevauchant à la tête de son armée, l'Empereur se dirigeait vers le Col du Feu Noir dont le périlleux chemin relie l'Empire aux Borderlands. Jamais de mémoire d'homme on n'avait vu pareille armée ! Plus grande encore que celle de Rogar !

Quand ils eurent pris position dans les plaines herbeuses situées au pied du chemin de montagne, les hommes attendirent. Avant la tombée de la nuit, le ciel soudain s'obscurcit et un grand vent se leva. Des cris et des hurlements à vous glacer le dos résonnèrent en écho depuis le sommet des monts, terrifiant les chevaux et remplissant de peur hommes et elfes confondus."

"Puis ce fut le premier assaut. Devalant le flanc des monts comme s'il s'était agi de vulgaires pentes et non de parois quasi verticales, les troupes de Morcar s'abattirent sur les défenseurs de l'Empire. On eut dit un sombre raz de marée contre lequel pourtant, chacun maintint sa position avec une vaillance qui aurait pu laisser présager une victoire."

"Mais c'était compter sans les maléfices de Morcar. Celui-ci, debout sur une haute corniche surplombant le champ de bataille, déclencha les foudres de ses pouvoirs magiques. Des éclairs jaillirent du bout de ses doigts et d'énormes boules de feu explosèrent parmi les défenseurs. Des douzaines de brèches s'ouvrirent et l'ennemi s'y rua en hurlant de plaisir."

"La Garde du Jugement dernier — force d'élite des Chevaliers du Chaos — choisit ce moment pour faire son entrée. L'armée de l'Empereur du coup céda et beaucoup d'hommes s'enfuirent. Seuls les gardes personnels de l'Empereur s'acharnèrent à défendre leur position et nombre d'entre eux firent sacrifice de leur vie pour assurer sa retraite."

"Ce qui reste de cette armée se terre désormais dans le Karak Varn qui était autrefois l'ancien bastion des Nains. Les hommes n'ont toutefois pas de quoi tenir un long siège. Aussi, nous faut-il agir vite si nous voulons sauver l'Empereur et son armée."

"Il y a en outre un autre mal à vaincre en la personne du seigneur Sorcier revenu à la vie. Lui aussi dispose de pouvoirs magiques que je ne soupçonnais pas et qui l'ont protégé contre le Fer de l'Esprit. Seulement blessé, il est parvenu à regagner son ancienne retraite dans les Montagnes Noires. Mais il aura bientôt récupéré assez de forces pour prendre une nouvelle fois la tête de ses légions de Damnés."

"L'Empire a donc plus que jamais besoin de vous. Je ne peux moi-même agir contre ces dangers car il me faut aller à la rencontre de Morcar et m'efforcer d'affaiblir ses pouvoirs. Aussi, mes amis, ne me reste-t-il plus qu'à prendre congé de vous. Faites attention surtout. Adieu..."

Guide

d'Identification

En noir & blanc ce sont les illustrations des plans de quête

Piège éboulis de pierres



Piège Oubliette



Piège hérissé de lances

Aucun
jeton



Murs



Porte secrète



Escaliers



Fourniture



Bibliothèque



Buffet



Pupitre de sorcier



Tombeau



Coffre à trésor



Table



Etabli d'alchimiste



Porte



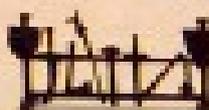
Trône



Chevalet



Cheminée



Râtelier d'armes

Précisions sur les règles :

Les portes secrètes

Si un personnage découvre une porte secrète, celle-ci s'ouvre immédiatement.

Le Maître de jeu doit placer les éléments de mobilier et les monstres ainsi révélés.

Si le personnage qui fouille a une trousse à outils, il lance un dé de combat comme s'il s'agissait d'un piège. S'il obtient un crâne on considère qu'il a enclenché l'ouverture de la porte secrète accidentellement et le maître de jeu place les éléments de mobilier et les monstres ainsi révélés.

S'il obtient un bouclier noir, il relance le dé.

S'il obtient un bouclier blanc, sa tentative réussit, le maître de jeu n'ouvre pas la porte secrète mais la place simplement sur le plateau de jeu comme s'il s'agissait d'une porte fermée.

Le mobilier

Le mobilier d'une pièce listé ci-dessous ne gêne pas pour le lancer d'un sort ou d'une attaque à distance :

les tables, le trône, les coffres à trésor, la tombe, le chevalet, le pupitre de sorcier et l'établi d'alchimiste.

Les potions & armes

Lorsque c'est son tour, un personnage peut boire une seule potion ou utiliser un objet spécial ou changer d'arme en plus de son déplacement et de son action principale.

Remarque sur les tours de jeu : absence de monstre

Lorsqu'aucun monstre n'est visible sur le plateau de jeu, le maître de jeu lance les 2 dés rouges lors de son tour et s'il obtient 2 ou 12, il peut faire entrer un monstre errant dans le donjon dans la salle de départ des héros (les escaliers en général) ou par la porte d'entrée.

(pour les extensions essentiellement)

Remarque sur les morts vivants

Les morts vivants ont tous 0 point d'esprit.

Cela signifie qu'ils ne sont pas affectés par les sortilèges demandant le lancer de dé(s) par point d'esprit.

Remarque sur un trésor de quête : l'armure de Borin

Le trésor de quête "l'armure de Borin" comprend un casque.

Le port de cette armure spéciale ne peut donc être combiné avec un casque de l'armurerie.

Remarque sur une carte trésor : l'élixir de vie

Un personnage revenu à la vie avec l'élixir de vie regagne tous ses points perdus.

Précisions sur les règles :

Remarque sur un équipement : La corde

Utiliser la corde est une action.

Elle permet de traverser une oubliette ou une fosse sans risque mais une fois fixée elle est défaiscée de l'équipement.

Cependant, elle reste en place jusqu'à la fin de la quête et peut être utilisée par tous les héros et hommes d'armes. Traverser une telle case piégée comme une oubliette ou une fosse à l'aide d'une corde compte double.

Ainsi pour se rendre d'un bord à l'autre, le joueur comptera la ou les cases piégée(s) 2 fois.

Si le joueur n'a pas assez de déplacement et reste bloqué au dessus de l'oubliette ou de la fosse, on considère qu'il a raté son saut et tombe au fond de celle ci subissant les dégâts comme s'il était tombé directement dans le piège correspondant.

Remarque sur les pièges

Lorsqu'un joueur recherche des pièges, le joueur Sorcier lui indique le ou les cases piégées mais en aucun cas la nature de ceux ci. Ils ne sont pas non plus désamorçés par un telle recherche.

C'est au joueur de se souvenir ensuite des cases piégées et d'en tenter -en étant sur une case adjacente- le désamorçage.

Les monstres ne déclenchent jamais les pièges.

Cependant, lorsqu'un piège est visible comme une oubliette, une fosse etc ils doivent se conformer aux mêmes règles que les héros pour les franchir.

Le statut de héros

Les héros gagnent 500 pièces d'or s'ils réussissent 3 quêtes et sont sacrés Champions mais ce, qu'une seule fois.

Remarque sur le sortilège du chaos : Fuite

Si aucun emplacement n'est précisé sur la carte pour faire réapparaître la figurine utilisant ce sortilège, le maître de jeu peut la placer à n'importe quel endroit déjà exploré du plateau de jeu.

Remarque sur la recherche Trésor

La recherche trésor ne peut être effectuée que dans une pièce.

Le premier joueur a en faire la recherche tire une carte "Trésor" à moins qu'une note spéciale sur le plan de la quête indique autre chose.

S'il s'agit d'une potion ou d'or, il doit le noter immédiatement sur sa carte personnage.

Toutes les cartes "Trésor" sont défaiscées puis mélangées à nouveau pour la prochaine partie.

Il n'y a qu'un trésor par pièce : le premier joueur même s'il obtient une carte "Piège" ou

"Monstre Errant" ôte ainsi la possibilité aux autres de chercher des trésors dans ce même lieu.

HERO QUEST

Règles du jeu de base refaites par HeroQuest France.
HeroQuestFrance@hotmail.fr

Les Monstres

Gobelins

Ces créatures vertes de peau sont petites et cruelles. En dépit de leur taille et de leur absence de force brutale, les Orcs ont asservi un grand nombre de tribus de Gobelins et c'est pourquoi on les rencontre souvent ensemble.



Orcs

Les Orcs s'apparentent aux Gobelins mais sont beaucoup plus grands et beaucoup plus puissants que ces derniers. Ils forment le gros des troupes de Morcar. Ce sont des guerriers sauvages et brutaux qui ne se plaisent que dans la cruauté et le massacre.

Les Orcs ne doivent jamais être sous-estimés.



Fimirs

Ces créatures cyclopes aux apparences de lézard sont encore plus fortes que les Orcs. On les voit souvent à la tête de petites bandes d'Orcs et de Gobelins.

Cependant, mêmes seuls, ils représentent un danger considérable.



Guerriers du Chaos

Il s'agit d'hommes devenus monstres et esclaves des ténèbres. Revêtus d'une lourde armure, ils disposent souvent d'armes auxquelles le Seigneur du Chaos a conféré des pouvoirs magiques.

Ces guerriers redoutables sèment la terreur chez tous leurs ennemis, à l'exception des plus braves, (ou des plus inconscients)



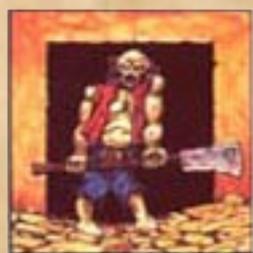
Squelettes

Restes animés de guerriers morts depuis longtemps, les Squelettes forment le gros de l'armée des Morts Vivants. Lents mais implacables, ils sont souvent contrôlés par la magie du Chaos.

Zombis

A l'instar des Squelettes, les Zombis sont des cadavres animés par la magie. Seuls les en différencient quelques restes de chair putride et lambeaux de muscles ici et là accrochés à leurs os.

Leurs mouvements sont lents et mal assurés. Une odeur infecte d'outre-tombe les accompagne où qu'ils aillent.



Momies

Embaumées et préservées grâce à quelque art secret et magique, les Momies sont contrôlés par des forces surnaturelles plus puissantes encore que celles qui animent les Zombis et les Squelettes. Il est d'ailleurs très difficile de les vaincre dans les combats au corps à corps.



Gargouilles

Ces créatures immondes sont elles aussi le fruit de la magie du Chaos. Ce sont, par essence, des statues de pierre de grands monstres auxquelles des arcanes rituelles ont donné vie. Leur "peau" de pierre les rend très difficiles à blesser lors des combats.

