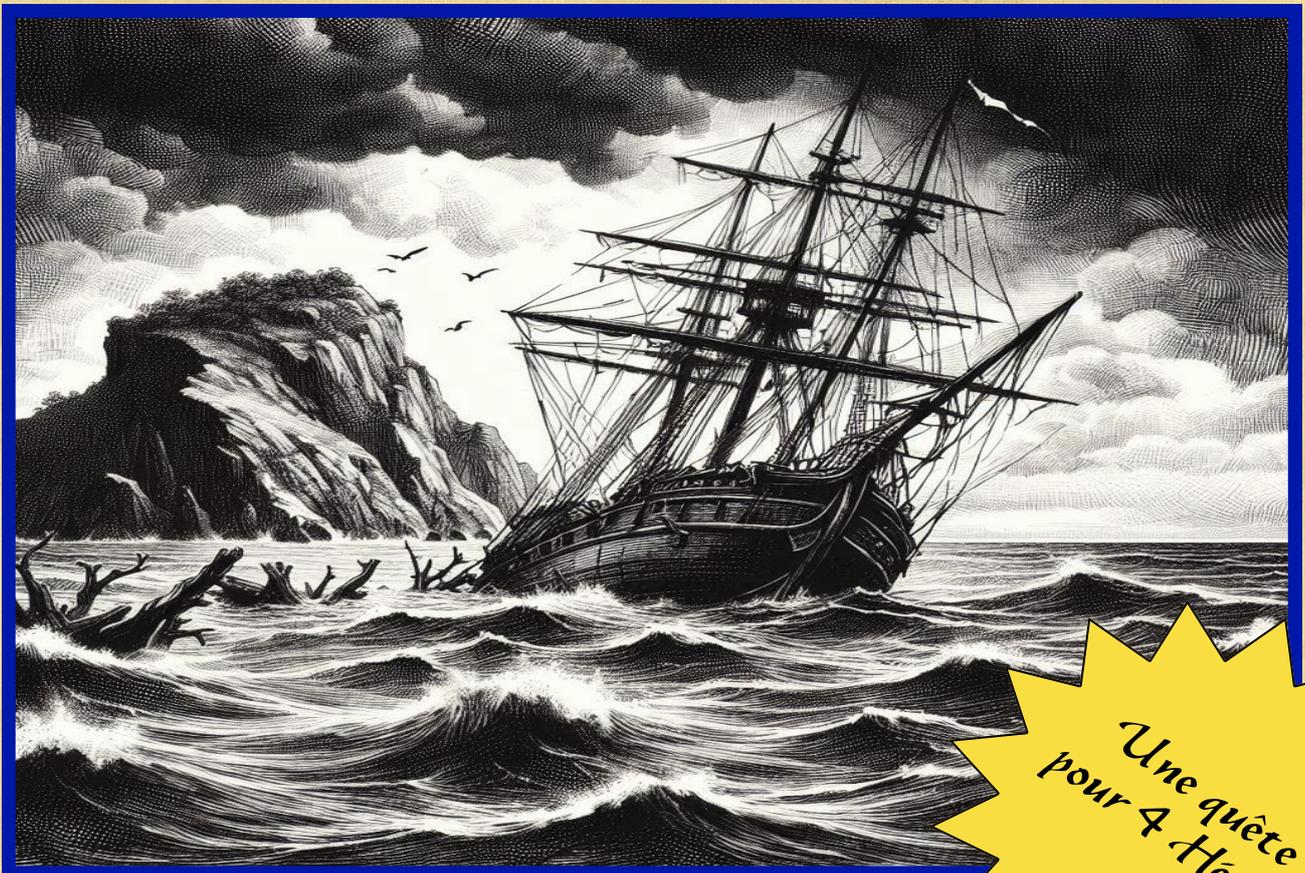


# HERO QUEST

Ye Olde Inn



## Naufragés!



Une quête  
pour 4 Héros.

Par Zeno

## Règles spéciales pour la quête Naufragés !

### 1 Les naufragés.

Les Héros se retrouvent échoués sur une île tropicale désolée et naufragés après une terrible tempête. Ils se réveillent sur une plage, endoloris, étourdis et mouillés... Et complètement perdus. Une fois qu'ils ont fait le point sur leur situation, ils se rendent compte que la plupart de leur équipement a coulé avec le navire avec les mercenaires qui les accompagnaient. Cette quête représente un défi pour les aventuriers vétérans et c'est une méthode sournoise pour soulager les Héros qui ont tendance à voyager avec tous les artefacts, jamais créés.

Les Héros parviennent à conserver jusqu'à 4 objets, en supposant qu'ils étaient sur leur feuille de personnage au début de quête :

- 1 artefact portable n'incluant pas d'armure (par exemple : bottes, brassards, capes, anneaux).
- 1 dague ou 1 dague de lancer magique et un groupe de 3 cartes de sorts de Héros.
- Des pièces/gemmes d'une valeur maximale de 100 pièces d'or.

Ces objets peuvent être répartis entre les Héros, mais le groupe de sorts, en tant qu'objet unique, doit être donné soit à l'Elfe, soit à l'Enchanteur. Si les joueurs choisissent les sorts Elfiques, ils doivent être donnés à l'Elfe. Les groupes de sorts restants sont perdus pour cette quête. Un groupe de débutants ne peut partager qu'une dague et 3 sorts. Tous les objets supplémentaires que les Héros auraient pu transporter sont perdus et rayés de leur feuille de personnage.

### 2 Combat à mains nues.

Les Héros sans armes peuvent toujours infliger des dégâts à un ennemi en lançant un seul dé de combat. Le barbare marque normalement des dégâts potentiels avec un crâne. Le Nain ou l'Elfe ont besoin d'un bouclier blanc pour marquer un coup potentiel. L'Enchanteur marque un coup potentiel avec un bouclier noir.

### 3 Points d'Esprit.

Lorsqu'un Héros atteint zéro point d'Esprit, il n'est pas mort mais en état de choc. (Un Héros ne peut pas descendre en dessous de zéro point d'Esprit.)

Il ne lance qu'un seul dé rouge pour se déplacer, attaque avec seulement 1 dé de combat et défend avec seulement 2 dés de combat. (les armures, les armes et la plupart des artefacts n'augmentent pas les dés d'attaque ou de défense lorsqu'un Héros est en état de choc, cependant, ils peuvent être temporairement augmentés par certains sorts et parchemins de sorts.)

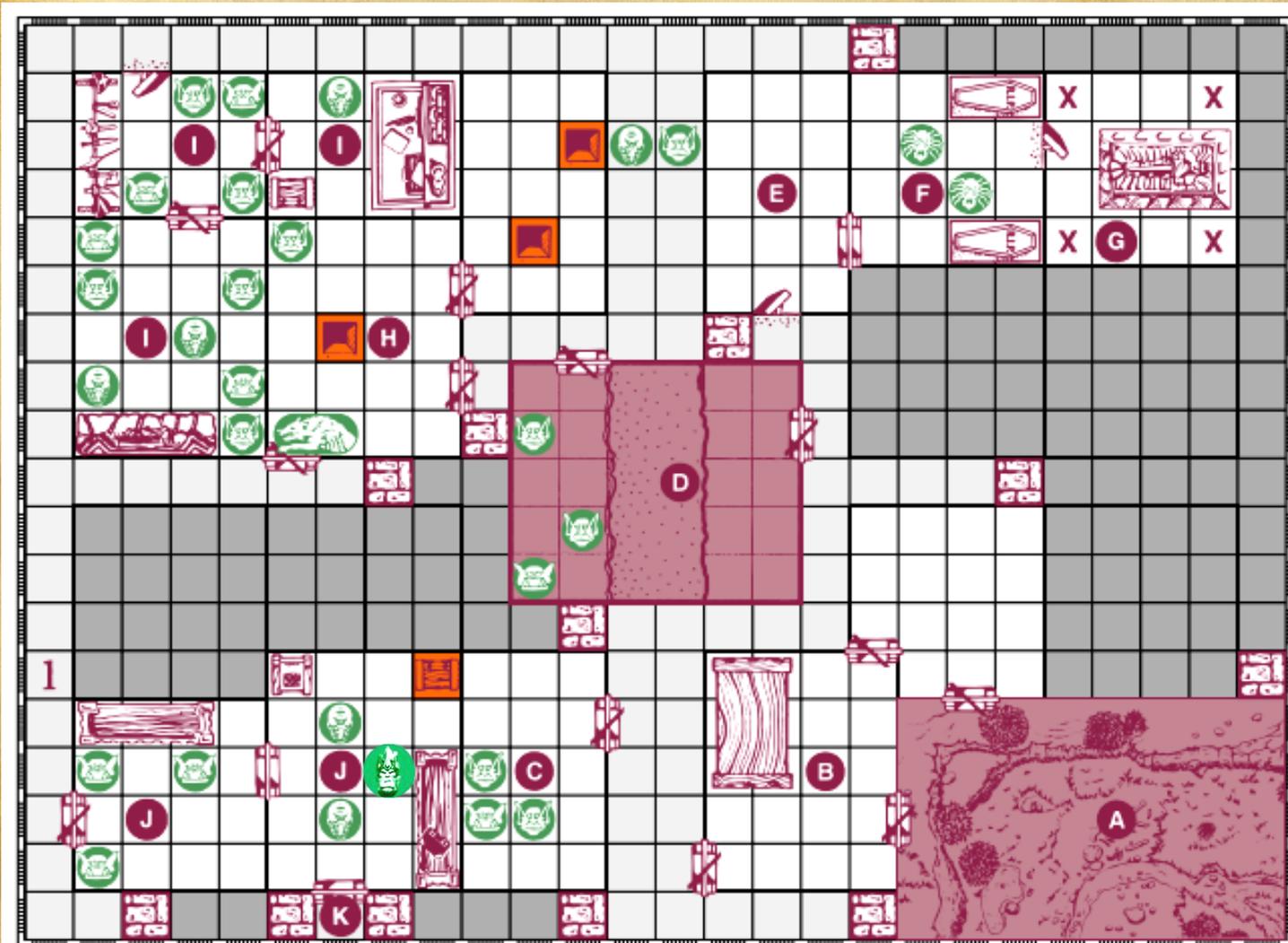
### 4. Jungle tropicale.

La majeure partie de la carte est considérée comme une jungle tropicale dense, avec une végétation épaisse formant des murs et des couloirs représentant des pistes de jeu. La plupart des portes sont placées sur le plateau de jeu, déjà ouvertes, mais ne révèlent pas le contenu de la zone au-delà d'une porte ouverte, jusqu'à ce qu'un Héros se tienne sur la case, directement en face d'elle. Sauf mention contraire dans les notes de la quête, n'utilisez pas le paquet de cartes Trésor dans ces salles. Lancez plutôt 2 dés rouges et consultez le tableau à la page suivante :



Résultat des dés	Conséquence	Résultat des dés	Conséquence
2	Fièvre de la Jungle ! Le Héros lance un dé de Combat de moins pour l'attaque et la défense, mais toujours un minimum. Le mouvement tombe à un dé rouge. Le Héros perd un point d'Esprit et ne peut pas lancer de sorts, ni utiliser de parchemins de sorts. Si un Héros est déjà atteint de Fièvre de la Jungle et obtient à nouveau un 2 sur ce tableau, il ne perd qu'un point d'Esprit. Les effets de la Fièvre de la Jungle peuvent être supprimés par n'importe quel soin magique qui soigne au moins quatre points de corps à la fois (par exemple, Eau de guérison, Potion de guérison, mais pas les baies de guérison ci-dessous). Soigner la Fièvre de la Jungle restaure également les points d'Esprit à leur valeur de départ, quelle que soit la façon dont ils ont été perdus.	7	Un Héros prend la carte correspondante. Une roche volcanique polie repose sur le sol. Elle vaut 15 pièces d'or, mais vous pouvez choisir de la lancer à tout moment sur un monstre que vous pouvez voir (et la perdre) pour un dé de combat.
3	Vous trouvez une grosse tortue et vous en faites un repas. Chaque Héros gagne un point de Corps. Vous pouvez utiliser sa carapace comme bouclier (voir l'Armurerie dans le système de jeu pour cet objet ou voir carte), mais elle devient inutile si vous obtenez trois crânes ou plus, lors d'un jet de défense.	8	Monstre errant.
4	Les baies semblaient alléchantes, mais elles étaient toxiques ! Lancez deux dés de combat et perdez un point d'Esprit, si l'un d'entre vous obtient un crâne.	9	Un serpent venimeux vous mord ! Lancez deux dés de combat et perdez un point de Corps pour chaque crâne obtenu.
5	Vous parvenez à briser une branche d'arbre solide. Elle peut être utilisée comme gourdin (voir la carte ou l'Armurerie dans le système de jeu pour cette arme), mais elle devient inutile si vous obtenez un Bouclier noir sur un jet d'attaque.	10	Ah, de délicieuses baies. Vous en choisissez un nombre égal à un dé rouge. Chacune soigne un point corporel OU un point mental, mais vous ne pouvez les utiliser que pendant cette quête. Ces baies ne peuvent pas être utilisées pour soigner la Fièvre de la jungle. Imprimer plusieurs cartes fournies dans ce livret, pour les Héros.
6	Monstre errant.	11-12	L'une des huîtres que vous avez pêchée sur la plage pour une collation contient une perle d'une valeur de 100 pièces d'or ! Voir carte.

Un Héros, souffrant de la Fièvre de la Jungle, qui tombe à zéro Points d'Esprit est inconscient et doit être porté par un autre Héros. Le Héros affecté se déplace avec 1 dé rouge (ou 1 dé rouge divisé par 2 et arrondi au supérieur s'il se déplace déjà avec un dé rouge). Soigner les Points d'Esprit d'un Héros au-dessus de zéro supprime le choc ou l'état d'inconscience, mais ne guérit pas les autres effets de la Fièvre de la Jungle. Voir la carte fournie dans ce livret.



## *Naufragés!* Quête Heroquest

« Unngh ! Vous vous réveillez sur une plage déserte avec une douleur jusqu'aux os, le bruit des vagues martelant vos oreilles et du sable dans la bouche. Vous avez un souvenir flou d'un voyage à bord du navire « Majesty of the Empire » en mission pour l'Empereur lorsque la mère de toutes les tempêtes a frappé. Vous avez une brève et triste pensée pour ceux qui ont dû sombrer dans cet océan infernal et vous évaluez votre propre situation. Les autres Héros semblent également avoir échoué sur cette plage en un seul morceau, mais... Où êtes-vous ? Comment allez-vous revenir à la civilisation ? La question la plus urgente est peut-être, celle-là : allez-vous survivre dans cet endroit qui vous semble désert ? Et pourtant...

### NOTES :

- A** Posez la tuile de quête, fournie dans ce livret, sur la plateau de jeu. Les Héros commencent leur quête dans n'importe quel espace non-bordé de cette tuile. Cette tuile est considérée comme une salle qui peut être fouillée.
- B** C'est une clairière, la table représente une vieille bûche couverte de champignons. Le premier Héros à effectuer une recherche dans cette pièce met en colère un groupe de mille-pattes, nichés dans la bûche. Après cela, chaque Héros ou monstre qui entre dans la pièce ou qui termine son tour à l'intérieur, subit une attaque d'un dé de combat de la part des insectes contre lesquels il est possible de se défendre normalement. Les mille-pattes sont trop petits pour être attaqués par des armes, mais un sort qui fait des dégâts (par exemple, Boule de feu ou Djinn) nettoiera définitivement leur nid.
- C** Le premier Héros à chercher un trésor trouve une épée courte sur le corps de l'Orc. (Voir carte ou l'armurerie dans le système de jeu pour cette arme.)

**D** Cette zone est traversée par une rivière boueuse. Posez la tuile fournie dans ce livret, sur le plateau de jeu. Pour la traverser, les Héros doivent commencer leur tour sur un bord, puis lancer un dé de combat.

- Sur un bouclier noir, ils sautent avec succès sur la case directement en face. (Un Héros avec l'artefact Bottes de lapin réussit le saut sur n'importe quel objet, sauf sur un bouclier noir et un Héros buvant une potion de dextérité réalise automatiquement un succès). Quand leur déplacement se termine, ils peuvent attaquer n'importe quel monstre à portée.

- Si un Bouclier Blanc ou un Crâne est obtenu, ou si un autre Héros ou un monstre occupe l'espace d'atterrissage, le Héros termine son tour dans la rivière directement devant sa case de départ. Lors de son prochain tour, le Héros peut sortir de la boue vers une case adjacente et terminer son mouvement. Un Héros ne peut pas tenter de sauter la rivière, s'il y a déjà un autre Héros dans la rivière, adjacent à lui.

Les monstres feront tout ce qu'ils peuvent pour rendre les choses difficiles aux Héros, tout en restant de leur côté de la rivière. Ils occuperont des espaces d'atterrissage potentiels pour essayer de forcer les Héros à entrer dans la rivière. Ils lanceront des pierres sur les Héros du côté opposé (lancez un dé de combat et considérez un résultat Bouclier Blanc comme une attaque réussie qui peut être défendue normalement). Ils attaqueront les Héros dans la rivière. Les Héros dans la rivière attaquent et défendent avec un dé de combat de moins que la normale (le minimum). Un Héros peut rester dans la rivière aussi longtemps qu'il le souhaite pour qu'un espace adjacent s'ouvre. Le premier Héros à chercher un trésor, trouvera une vieille arbalète défectueuse (voir carte) sous un buisson de l'autre côté de la rivière. Il lui manque sa corde et il n'y a pas de carreaux à trouver.

**E IMPORTANT : NE PLACEZ PAS DE PORTE DANS CETTE SALLE ET N'AUTORISEZ AUCUNE FOUILLE AVANT QUE LES HÉROS N'AIENT COUPE LES RONCES !**

Posez la tuile des ronces, fournie dans ce livret. La zone devant eux est remplie d'une épaisse étendue de ronces, contrairement à la végétation, qu'ils ont vue sur l'île, jusqu'à présent. Elle est particulièrement épaisse, placée ici comme une barrière. Ils peuvent se frayer un chemin à travers elle, mais ils doivent se méfier de leurs longues épines

Un Héros se déplaçant en traversant les ronces, doit lancer 3 dés de combat. Pour chaque crâne obtenu, il perd un point de Corps. Une fois ceci terminé, placez la porte sur le plateau de jeu et les recherches peuvent être effectuées normalement. Une inscription est gravée sur le fronton de la porte dans une langue inconnue des Héros. La porte, contrairement aux autres est fermée et coincée. Chaque Héros peut tenter un jet de 1 dé rouge pour l'ouvrir - le Barbare ou le Nain réussit sur un 5 et un 6, l'Elfe ou l'Enchanteur sur un 6 seulement. Si toutes les tentatives échouent, la porte ne peut être ouverte qu'en lançant l'un des sorts suivants : Boule de Feu, Feu du Courroux ou Djinn.

**F** Cette pièce sent le moisi avec juste un soupçon de charogne. C'est une crypte ou un tombeau. Ce que vous avez d'abord pris pour des tas de vieux chiffons se lève lentement et s'approche de vous avec des yeux rouges et brillants ! Ces Zombies ont 2 points de corps, et un Héros qui subit des dégâts par leurs attaques, rate son prochain tour (exactement comme si un sort de tempête avait été lancé).

Chacun des cercueils est piégé par un piège à lance. Si un Héros cherche un trésor avant de les désarmer, il déclenche les deux pièges. Le premier Héros à chercher un trésor, trouve 50 pièces d'or et une dague dans un des deux cercueils. (Voir carte ou l'armurerie dans le système de jeu, pour cette arme.) Utilisez le paquet de cartes Trésor pour les recherches dans cette pièce.



**G** Lorsque le premier Héros cherche un trésor dans cette salle, un Squelette apparaît à chaque X et se déplace immédiatement pour attaquer le Héros le plus proche possible. Si un Héros occupe actuellement un espace contenant un X, le Squelette apparaîtra aussi près que possible à cet endroit. Il s'agit d'un piège magique qui ne peut pas être recherché ou désamorcé. Une fois les Squelettes éliminés, un Héros qui cherche un trésor trouve un casque, une épée large et un collier en argent d'une valeur de 100 pièces d'or sur un squelette mort, à l'intérieur du sarcophage. (Voir l'Armurerie dans le système de jeu pour ces objets.) Utilisez le paquet de cartes Trésor pour les recherches dans cette salle.

**H** Dites aux Héros que le Gobelin isolé semble terrorisé devant le Loup Géant. Le Gobelin semble très jeune. Si aucun Héros n'est adjacent au Loup Géant lorsque c'est le tour de Zargon, il attaque le Gobelin. Le Gobelin n'attaque jamais. Si un Héros attaque le Gobelin, il est tué instantanément et les Héros découvrent en fait qu'il s'agit d'un enfant Orc qui se nomme Jabrik. Si un Héros tue le Loup Géant avant que l'enfant ne soit tué, l'enfant Orc s'accroche à la jambe du Héros et refuse de se séparer de lui. L'enfant révèle automatiquement tous les pièges à fosse sur lesquels les Héros sont sur le point de marcher.

### Loup Géant

Mouvement	Attaque	Défense	Corps	Esprit
9	4	3	3	1

Le premier Héros à la recherche d'un trésor trouve un étrange collier sur le cadavre du Loup géant. Il s'agit d'un objet de fortune fabriqué à partir d'une corde d'arbalète enroulée autour d'un cristal de roche valant 25 pièces d'or.

**I** **Option A** : si les Héros ont, avec eux, l'enfant Orc de la zone H, placez la porte secrète menant à la zone I sur le plateau de jeu, lorsque le premier Héros se déplace à côté d'elle (s'il ne l'a pas déjà découverte). L'enfant court vers la porte lorsqu'elle est révélée, l'ouvre et essaie d'attirer son "champion" à l'intérieur avec lui. Si un Héros entre, il découvre un village tribal, astucieusement caché, pour apparaître de l'extérieur comme un monticule à la végétation épaisse. Les Orcs et les Gobelins qui entourent l'enfant saluent les Héros chaleureusement, puis l'enfant disparaît au milieu d'eux (enlever sa figurine du plateau). Un Fimir d'apparence âgée, celui qui est près de la table de l'Alchimiste, s'approche de vous et se présente comme Grum, le Chaman tribal. Il vous remercie d'avoir sauvé le jeune Jabrik et vous invite à rester pour une fête. Si les Héros décident d'accepter l'offre de Grum, placez tous les autres monstres et meubles des 3 pièces. Pendant le festin, Grum vous explique l'histoire de la tribu. Utilisez un Fimir pour représenter Grum.

Il y a plusieurs décennies, la tribu des Orchidées bleues fut capturée par des serviteurs de Zargon pour être utilisée comme esclaves. Ils quittèrent le navire alors qu'ils se dirigeaient vers l'un de ses bastions, jurant de se noyer plutôt que de servir Zargon. Miraculeusement, ils trouvèrent cette île, survécurent et même prospérèrent ici. Ils apprirent à préparer de nombreux élixirs à partir de l'abondance de plantes médicinales. Mais plus récemment, une bande de pirates a commencé ses opérations, depuis l'île.

L'île est, en effet, proche des voies de navigation, et les boucaniers utilisent une goélette rapide pour attaquer les voyageurs égarés. Leur capitaine, une brute épaisse, nommée Haggletooth, garde un loup vicieux comme animal de compagnie, d'où les récents pièges à fosse creusés dans la zone où ils rassemblent leurs médicaments.

Si les Héros parvenaient à s'occuper des pirates, cela soulagerait grandement la tribu et ils pourraient enfin vivre paisiblement.



**I** (Suite) La tribu offre, ensuite, ce qui suit aux Héros alliés :

1 Tout Héros, atteint de la Fièvre de la Jungle, est soigné et ses Points d'Esprit sont restaurés à leur valeur de départ

2 Si les Héros ont l'arbalète de la salle D et la corde de la salle H, Grum leur donne un carquois de carreaux. Les Héros ont maintenant une arbalète fonctionnelle. (Voir l'Armurerie dans le Système de jeu pour cette arme.)

3 Chaque Héros reçoit un Gourdin. (Voir l'Armurerie dans le Système de jeu pour cette arme.)

4 Les Héros peuvent acheter toutes les potions de la boutique de l'Alchimiste du Livre de quêtes de la Forteresse de Kellar à la moitié du prix normal.

5 Un Gobelin peut être engagé par chaque Héros comme Mercenaire, s'il accepte d'attaquer les pirates. Les Gobelins fonctionnent exactement comme les monstres décrits dans le Système de jeu, sauf qu'ils peuvent attaquer en diagonale et porter une baie de guérison (non échangeable) qui soigne 1 Point de Corps. Ils demandent 25 pièces d'or chacun, pour leur service.

6 Grum médite avec l'Elfe et l'Enchanteur, leur permettant de gagner chacun 1 groupe de sorts : l'un peut prendre les sorts d'Air et l'autre les sorts d'Eau. Si le groupe de sorts, choisi au début de la quête en faisait déjà partie, le lanceur de sorts peut récupérer tous les sorts déjà lancés et utilisés. Si l'Elfe a pris des sorts au début de la quête et qu'il n'appartenait à aucun de ces groupes, ou si l'Elfe a été tué, l' Enchanteur peut potentiellement gagner les 6 sorts.

Si les Héros acceptent de combattre les pirates, la tribu leur donne 2 potions de guérison qui soignent jusqu'à 4 points de corps, chacune.

7 Si les Héros ont sauvé Jabrik et qu'ils n'en ont pas déjà une, Grum leur offrira son bien le plus précieux : la Cape du sorcier. (Voir la carte Artefact correspondante dans le système de jeu.)

**Option B** : si les Héros n'ont pas réussi à sauver Jabrik, la tribu les attaque, une fois qu'ils auront ouvert la porte secrète (salle I près du couloir). Chaque monstre possède une baie pour récupérer un point de Corps et tous les monstres attaquent en diagonale.

### Grum

Mouvement	Attaque	Défense	Corps	Esprit
6	2	4	3	5

**Grum possède 2 baies de guérison, peut attaquer en diagonale et peut lancer les sorts de Héros suivants : Sommeil, Tempête, Eau de guérison.**

**Option C** : si les Héros renoncent, en finalité, à attaquer, alors, Grum s'approche de la foule, soigne les monstres blessés avec des sorts ou des potions, explique aux Héros qu'ils ne sont pas des esclaves de Zargon et les invite au festin comme pour la première option. Après la fête, La tribu, ensuite, quitte les lieux pour aller dormir. Enlevez les figurines des salles I du plateau de jeu.

**La seule différence de résultat est que les Héros ne reçoivent qu'une seule potion de guérison, s'ils acceptent de combattre les pirates et ne reçoivent pas la Cape du sorcier.**



Si vous avez choisi l'option B et que la tribu entière est décimée, les Héros peuvent fouiller les salles normalement, mais au lieu du paquet de cartes Trésor ou du jet décrit dans les règles spéciales, chaque Héros doit lancer 1 dé de combat et 1 dé rouge. Consultez ensuite le tableau suivant :

Dé de Combat	Dé rouge	Résultat
	1-3	Bâton (Voir l'Armurerie dans le système de jeu pour cette arme).
	4-6	Monstre errant.
	1	Potion de restauration (voir le livre de quêtes de la Forteresse de Kellar, la boutique de l'alchimiste).
	2	Antidote au venin (voir le livre de quêtes de la Forteresse de Kellar, la boutique de l'alchimiste).
	3	Potion de bataille (voir le livre de quêtes de la Forteresse de Kellar, la boutique de l'alchimiste).
	4	Potion de dextérité (voir le livre de quêtes de la Forteresse de Kellar, la boutique de l'alchimiste).
	5-6	Vous vous tordez la cheville et perdez 1 point de Corps.
	1	Cape du sorcier (voir la carte d'artefact correspondante dans le système de jeu principal).
	2	Vous trouvez 20 carreaux d'arbalète. Si vous avez également l'arbalète et la corde cassées, vous pouvez créer une arbalète fonctionnelle. (Voir l'Armurerie dans le système de jeu pour cette arme).
	3	Potion de guérison (restaure jusqu'à 4 points de corps).
	4-5	Un serpent venimeux vous mord. Lancez 2 dés de combat et perdez 1 point de Corps pour chaque crâne obtenu.
	6	La fièvre de la jungle (voir la règle spéciale à la page 1).

Les Héros ne peuvent pas chercher de trésor dans ces salles.

**J** Les Héros s'approchent d'une grande entrée de grotte située sur le flanc d'une colline, et des cris gutturaux peuvent être entendus à l'intérieur. Dès qu'un Héros franchit la case « 1 », située dans le couloir, il déclenche une alarme. Placez un Orc dans la salle J, celui-ci se déplace immédiatement, pour prévenir Haggletooth d'un danger imminent, au lieu d'attaquer.

Lorsque cela se produit, placez tous les meubles et les monstres des salles J sur le plateau de jeu. Tous les monstres s'activent immédiatement et jouent leur tour, avant que les autres Héros n'aient franchi la case « 1 ». Si le Loup géant de la zone H n'a pas été tué auparavant, il est également placé dans la salle où se situe l'Ogre Haggletooth. Les Fimirs sur le plan, sont des gardiens et protègent Haggletooth, l'Ogre qui est le Capitaine des pirates. Les Fimirs se défendent avec 4 dés de combat et peuvent attaquer en diagonale. Haggletooth a 5 points de Corps et peut attaquer en diagonale, également.

**J** (suite) Lorsque les pirates ont été tués, le Héros qui cherche à ouvrir le coffre dans la salle arrière, perd un point de Corps à cause d'une goupille empoisonnée sur la serrure. Il trouve néanmoins, 175 pièces d'or à l'intérieur. Une fouille dans l'une des deux salles, révèle une cotte de mailles sur l'un des Fimirs et une épée longue sur l'autre. (Voir l'Armurerie dans le système de jeu pour ces objets.) Si le Loup géant a été tué dans ces salles, cette recherche donne également le collier comme décrit dans la zone « H ».

**K** Ce passage mène à une crique abritée où est amarrée une goélette. Les Héros ont enfin trouvé un moyen potentiel de quitter l'île !

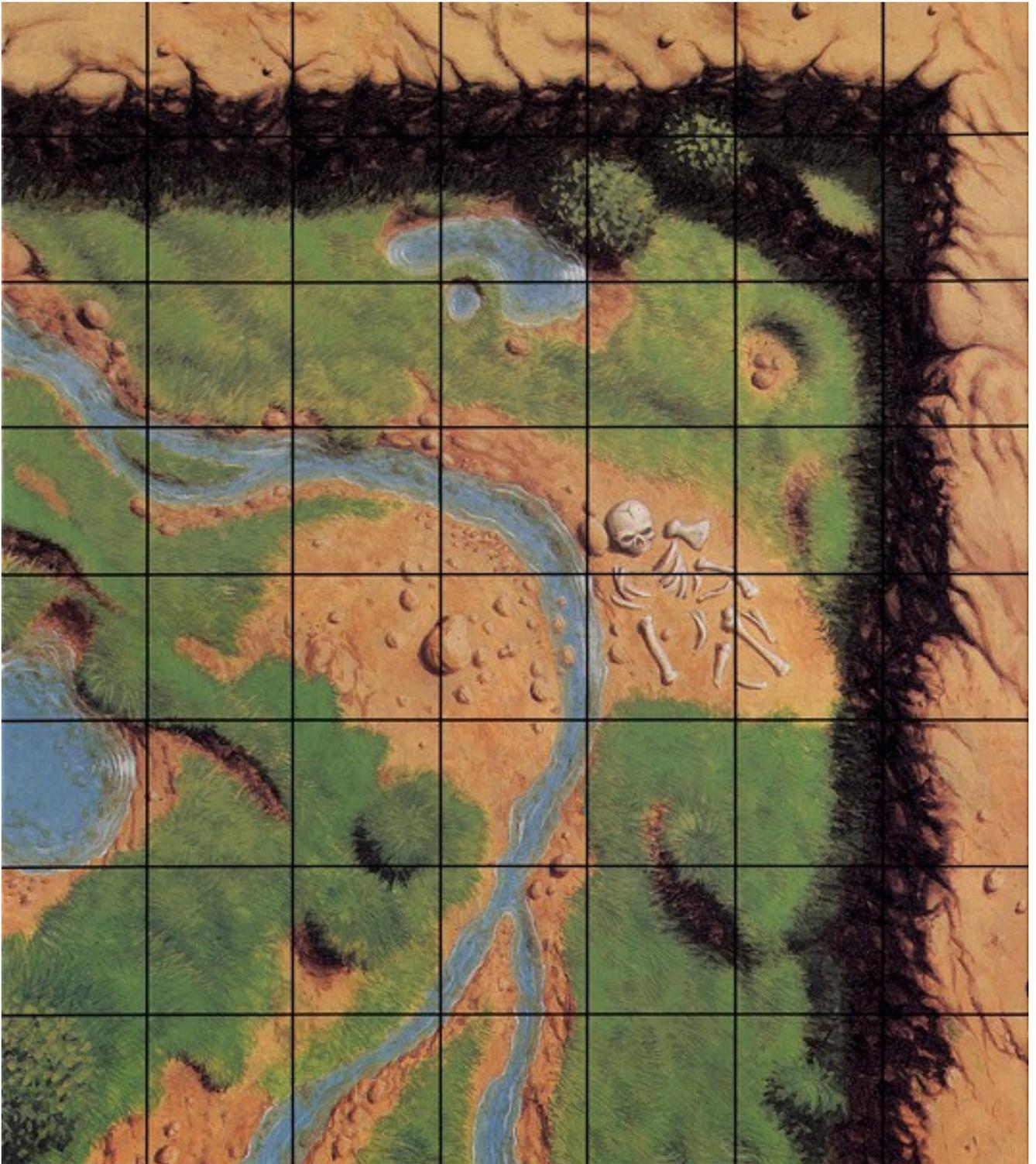
Lisez la conclusion qui suit :

**REMARQUE** : Si les Héros ont festoyé avec Grum et sa tribu, lisez le premier paragraphe. S'ils n'ont jamais rencontré les Orchidées bleues ou s'ils ont massacré la tribu (quel déshonneur pour les Héros ! Quelle ignominie !), lisez uniquement le deuxième paragraphe.

Avant de partir, Grum et le reste des Orchidées bleues vous disent au revoir et vous remercient de les avoir libérés des déprédations des pirates. Ils vous donnent à chacun, une potion du livre de quêtes de la boutique d'alchimiste de la Forteresse de Kellar et vous offrent leurs bénédictions pour un voyage sans encombre. Ce sont sans aucun doute, les amis les plus étranges que vous ayez jamais rencontrés au cours de vos aventures.

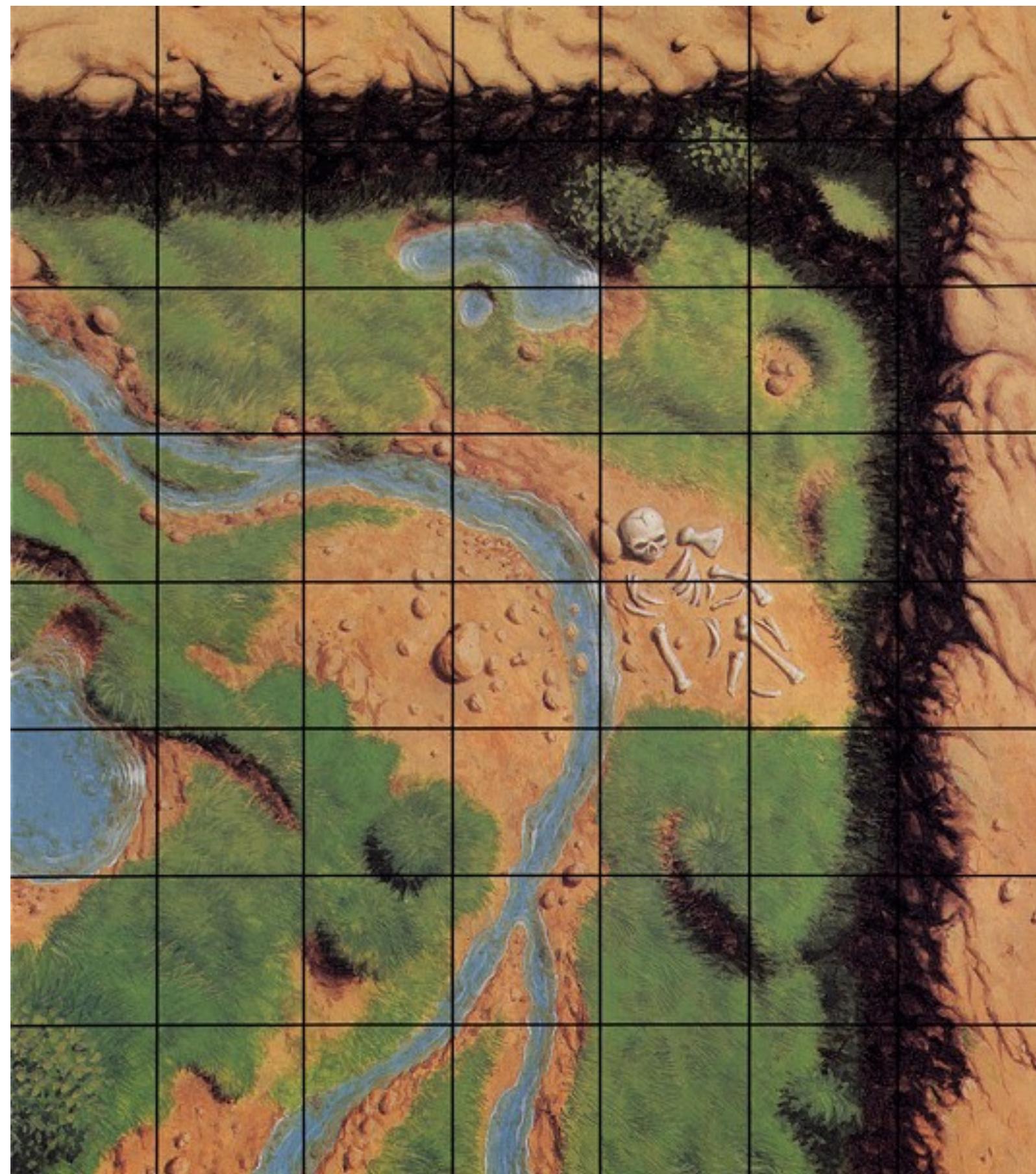
La goélette est étonnamment facile à contrôler, car elle a été conçue pour un petit équipage dans les eaux côtières, et non pour de longs voyages en haute mer. Il ne faut pas longtemps avant qu'un navire marchand vous aperçoive, en agitant une bannière blanche de trêve et vous récupère, mais pas avant que vous ne découvriez 200 pièces d'or dans la cale du navire à partager entre vous. Vous ressentez cependant du remord et de la honte pour avoir éliminé Grum et sa tribu. Pourvu que cela n'arrive pas aux oreilles de Mentor qui le bras très long... Il pourrait vous jeter en prison pour cette odieuse forfaiture... Après ces aventures très éprouvantes sur l'île, le voyage de retour vers les terres de l'Empereur s'avère plutôt ennuyeux. Vous remerciez les dieux d'être encore vivants, en supposant que l'un d'eux doit être le patron des tourments.





**Tuile de quête, format HeroQuest 1989-90**





**Tuile de quête, format HeroQuest 2021-22**





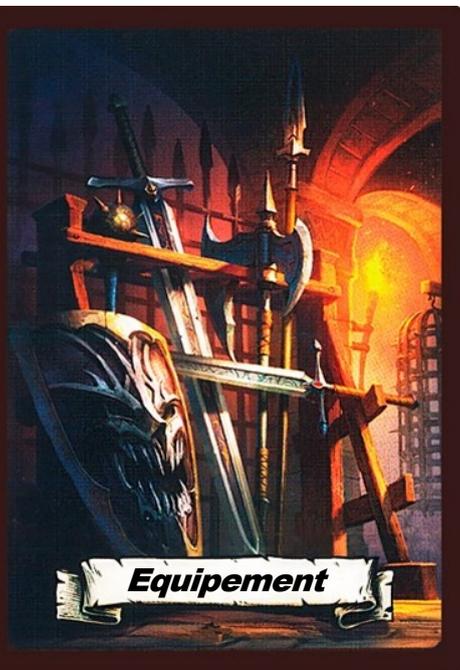
## Gourdin



**Arme** - Ce Gourdin vous permet de lancer un dé de Combat en attaque et vous pouvez attaquer en diagonale.

elle devient inutile si vous obtenez un Bouclier noir sur un jet d'attaque.

**Prix : 100 pièces d'or.**



## Bouclier

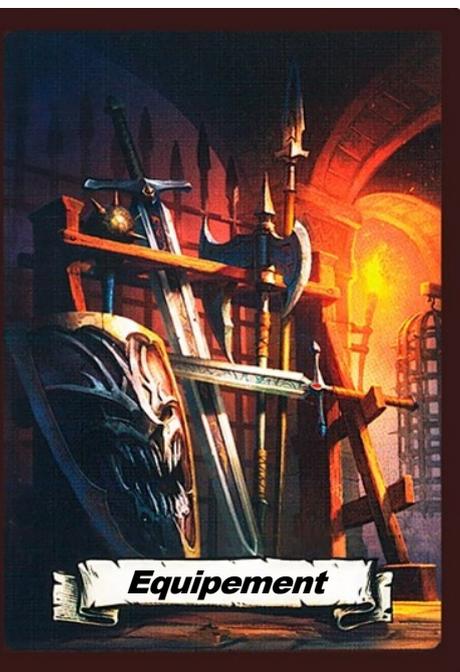
### Carapace de tortue



**Armure** - Cette carapace de tortue, utilisée comme bouclier à une main, vous donne 1 dé de défense supplémentaire.

elle devient inutile si vous obtenez 3 crânes ou plus, lors d'un jet de défense.

**Prix : 150 pièces d'or.**



## Perle d'huître



Vous avez trouvé une huître pour une collation. Vous y trouvez, en l'ouvrant, une perle d'une valeur de 100 pièces d'or !

**Prix : 100 pièces d'or.**

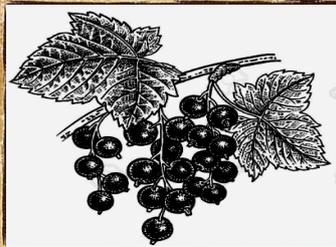


## Fièvre de la Jungle

- Le Héros lance un dé de combat de moins pour l'attaque et la défense, mais toujours 1 minimum.
- Le mouvement tombe à 1 dé rouge.
- Le Héros perd 1 point d'Esprit et ne peut pas lancer de sorts, ni utiliser de parchemins de sorts.
- Si un Héros déjà atteint de Fièvre de la Jungle obtient à nouveau un 2 sur le tableau, il ne perd que le point d'Esprit.
- Les effets de Fièvre de la Jungle peuvent être supprimés par n'importe quel soin magique qui soigne au moins 4 points de corps à la fois (par exemple, Eau de guérison, Potion de guérison, mais pas par les baies de guérison).
- Soigner la Fièvre de la Jungle restaure également les points d'Esprit à leur valeur de départ, quelle que soit la façon dont ils ont été perdus.



## Baies délicieuses de la jungle



Vous en choisissez un nombre égal à 1 dé rouge. Chacune soigne 1 point corporel OU 1 point mental, mais vous ne pouvez les utiliser que pendant cette quête. Ces baies ne peuvent pas être utilisées pour soigner la fièvre de la jungle.

Prix : 150 pièces d'or.



## Roche volcanique

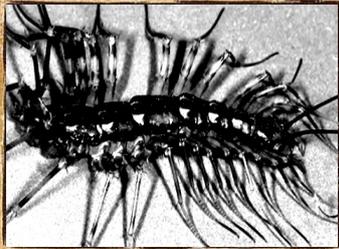


Une roche volcanique polie repose sur le sol. Vous pouvez choisir de la lancer à tout moment sur un monstre que vous pouvez voir (et la perdre) pour 1 dé de combat.

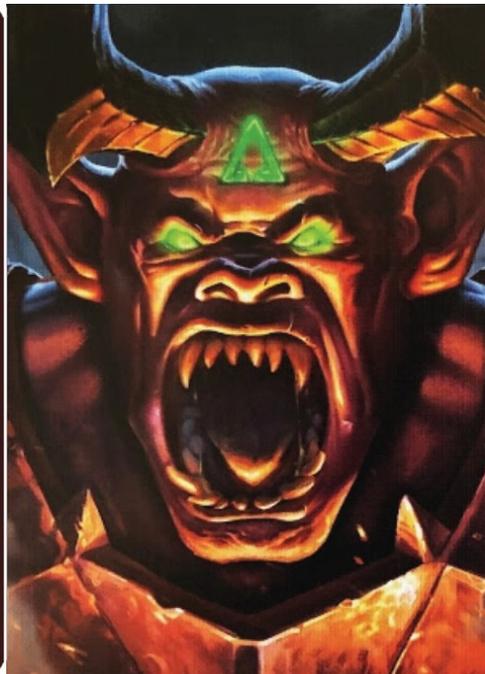
Prix : 15 pièces d'or.



## Nid de Mille pattes



Chaque Héros ou monstre qui entre dans la Salle où se situe un nid de Mille pattes ou qui termine son tour à l'intérieur, subit une attaque d'un dé de combat de la part des insectes contre lesquels il est possible de se défendre normalement. Les mille-pattes sont trop petits pour être attaqués par des armes, mais un sort qui fait des dégâts (par exemple, Boule de feu ou Djinn) nettoie définitivement leur nid.



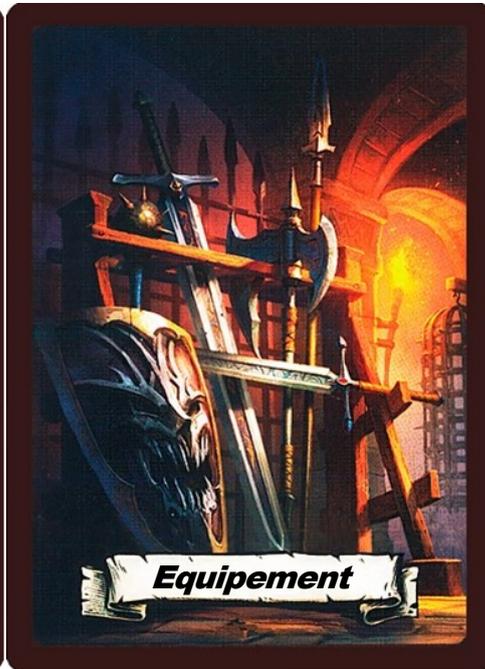
## Epée courte



**Arme-** permet de lancer deux dés de combat, en attaque.

**Prix : 150 pièces d'or.**

**Ne peut pas être utilisé par l'Enchanteur.**



**Equipement**

## Arbalète défectueuse

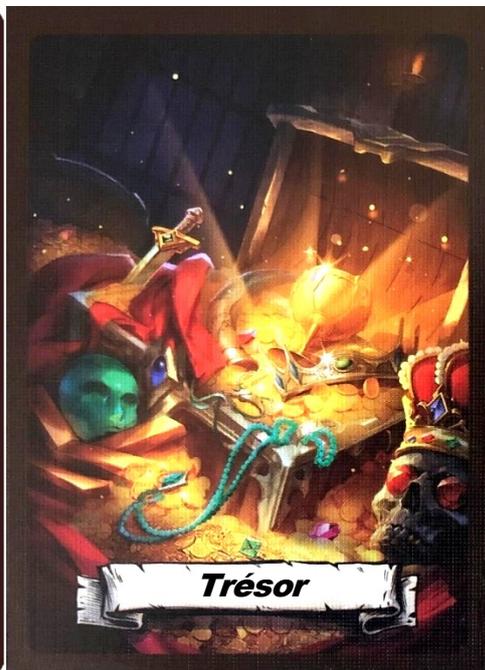


**Arme-**Cette Arbalète est une arme à deux mains. Elle vous donne 3 dés de Combat pour une attaque à distance.

Cette arme nécessite des flèches et une corde pour fonctionner (voir cartes Carquois et Corde d'arbalète).

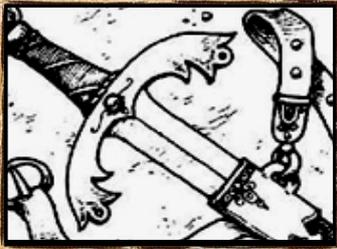
**Prix : 150 pièces d'or.**

**Non utilisable par l'Enchanteur.**



**Trésor**

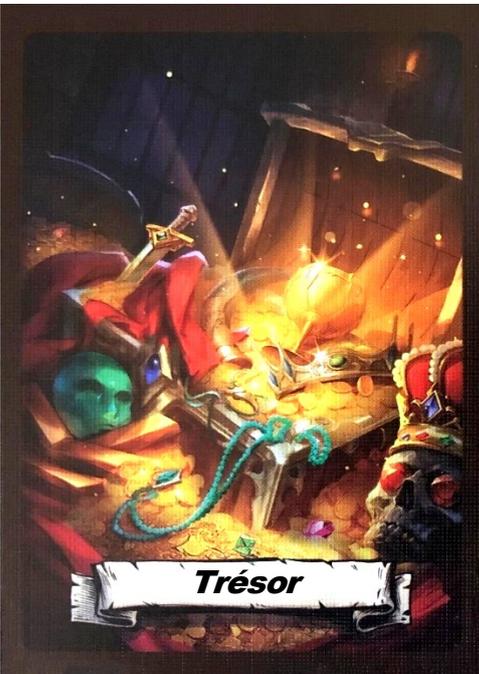
## Epée large



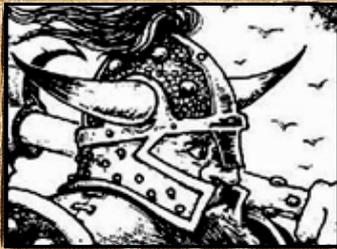
**Arme** - Cette Epée large vous permet de lancer 3 dés de Combat en attaque et vous pouvez attaquer en diagonale.

**Prix : 250 pièces d'or.**

**Non utilisable par l'Enchanteur.**



## Casque



**Armure** - Ce Casque vous permet de lancer un dé supplémentaire en défense.

**Prix : 125 pièces d'or.**

**Non utilisable par l'Enchanteur.**



## Collier en argent

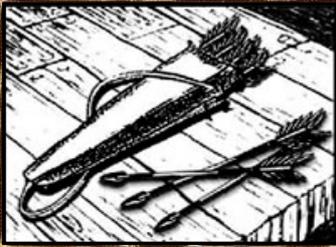


En fouillant minutieusement, vous trouvez un collier en argent d'une valeur de 100 pièces d'or.

**Prix : 100 pièces d'or.**



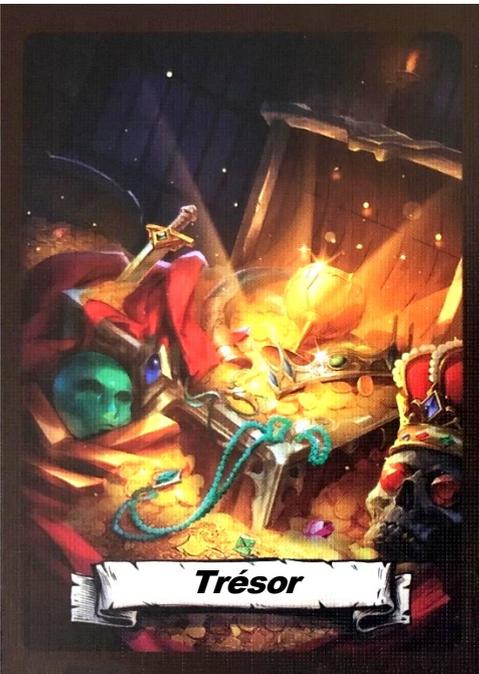
## Carquois



**Accessoire** - Ce carquois est rempli de carreaux et vous permet de tirer à l'arbalète de manière illimitée.

**Prix : 250 pièces d'or.**

**Non utilisable par l'Enchanteur.**



## Arbalète



**Arme** - Cette arbalète est une arme à deux mains. Vous pouvez tirer à distance sur des cibles ennemies avec 3 dés de Combat. Vous ne pouvez pas tirer sur une cible adjacente à vous

**Non utilisable par l'Enchanteur.**

**Prix : 350 pièces d'or.**

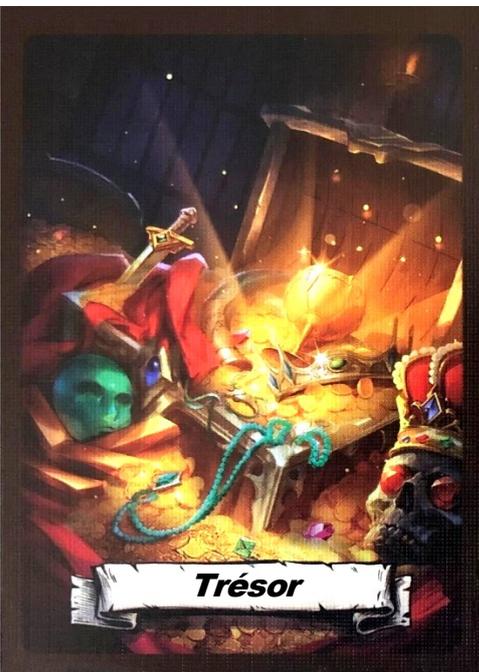


## Corde d'Arbalète



Vous trouvez un étrange collier. Il s'agit d'un objet de fortune fabriqué à partir d'une corde d'arbalète, enroulée autour d'un cristal de roche valant 25 pièces d'or.

**Prix : 25 pièces d'or.**



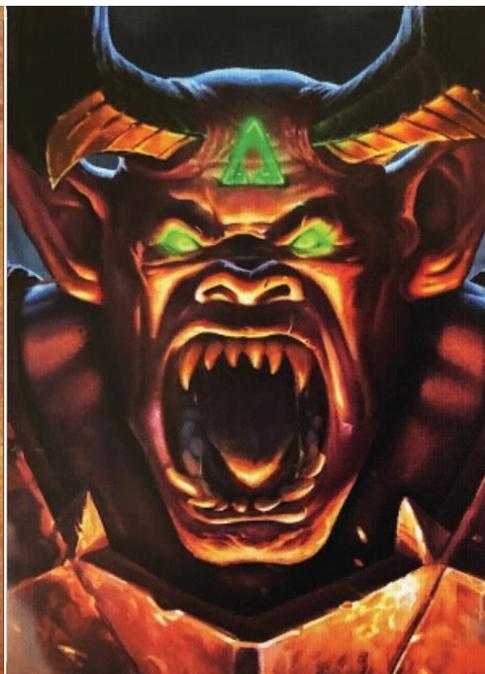
**Enfant Orc Jabrik**



Mouvement	Attaque	Défense	Point de Corps	Point d'Esprit
8	0	0	3	1

Jabrik révèle tous les pièges à fosses.

© 2024 <https://Heroquest-revival.com>

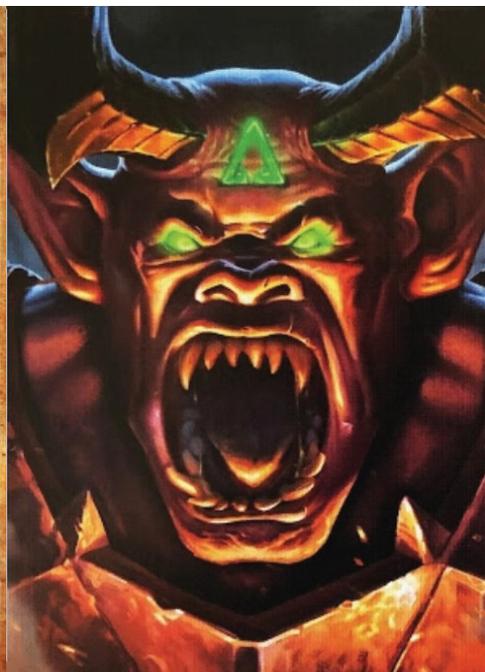


**Loup géant**



Mouvement	Attaque	Défense	Point de Corps	Point d'Esprit
9	4	3	3	1

© 2024 <https://Heroquest-revival.com>



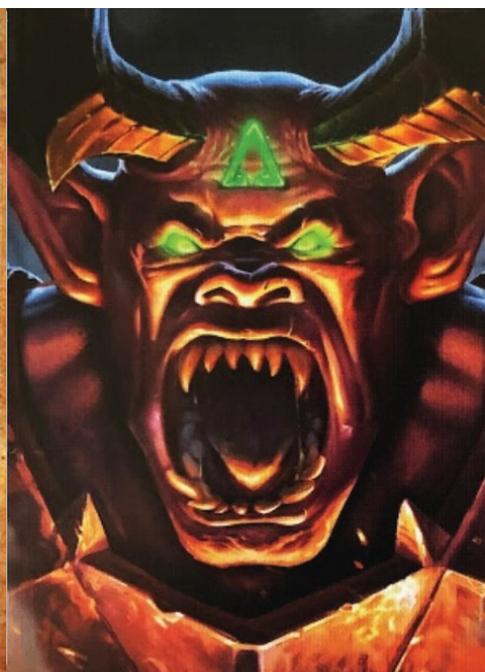
**Grum**



Mouvement	Attaque	Défense	Point de Corps	Point d'Esprit
6	2	4	3	5

Grum a 2 baies de guérison, attaque en diagonale et lance, une fois par quête, les sorts de Chaos : Sommeil profond, Tempête maléfique, Restaurer le Chaos.

© 2024 <https://Heroquest-revival.com>



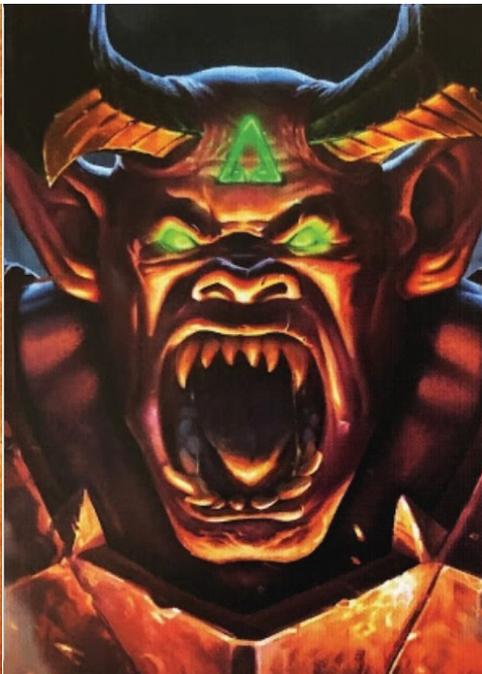
**Gardien Fimir**



2024 <https://Heroquest-revival.com>

Mouvement	Attaque	Défense	Point de Corps	Point d'Esprit
6	3	4	2	3

**Coup de queue : attaque une 2ème fois avec 2 dés de Combat.**



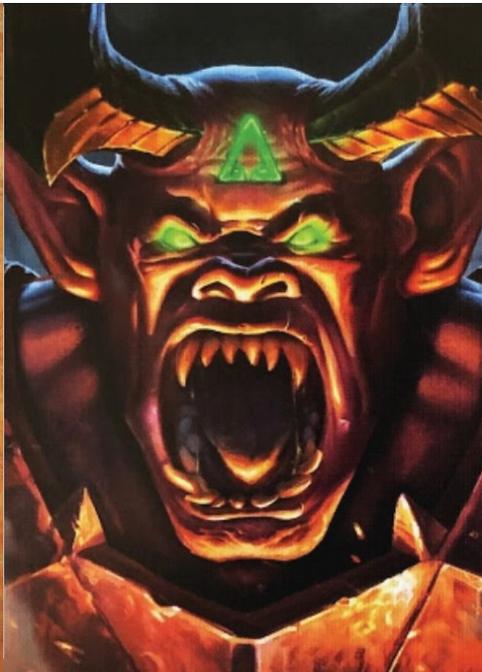
**Haggleteooth**



2024 <https://Heroquest-revival.com>

Mouvement	Attaque	Défense	Point de Corps	Point d'Esprit
4	6	6	5	5

**Attaque en diagonale.**



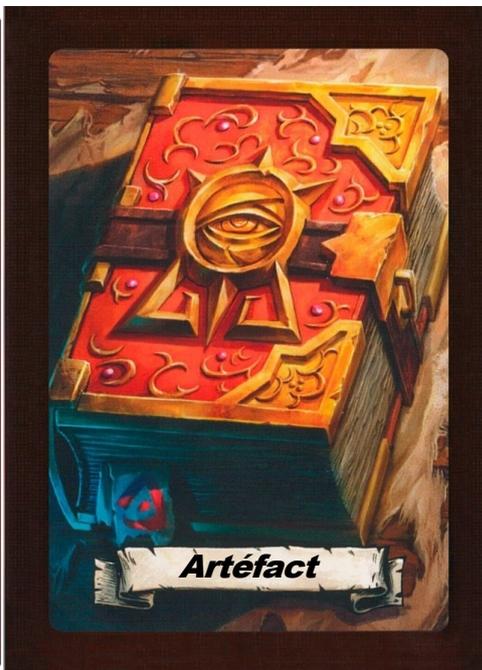
**Cape de protection**



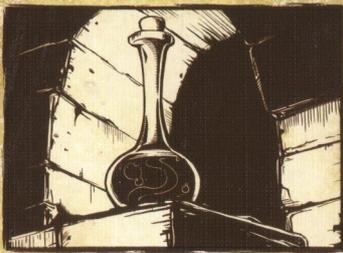
**Armure**– Cette cape de protection vous donne un dé supplémentaire en défense.

**Utilisable uniquement par l'Enchanteur.**

**Prix : 600 pièces d'or.**

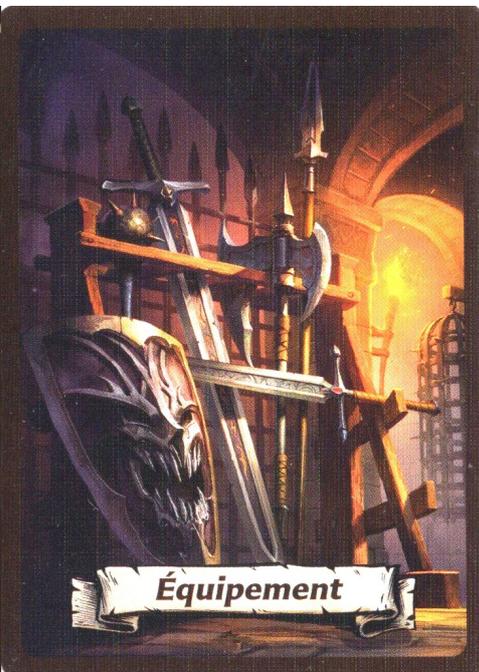


### Potion de dextérité



Ce liquide pétillant ajoute 5 cases à votre lancer de dés pour votre prochain déplacement ou vous garantit un saut réussi par-dessus une oubliette. Si vous achetez plusieurs de ces potions, vous ne pouvez en utiliser qu'une seule par tour.

**100 pièces d'or**

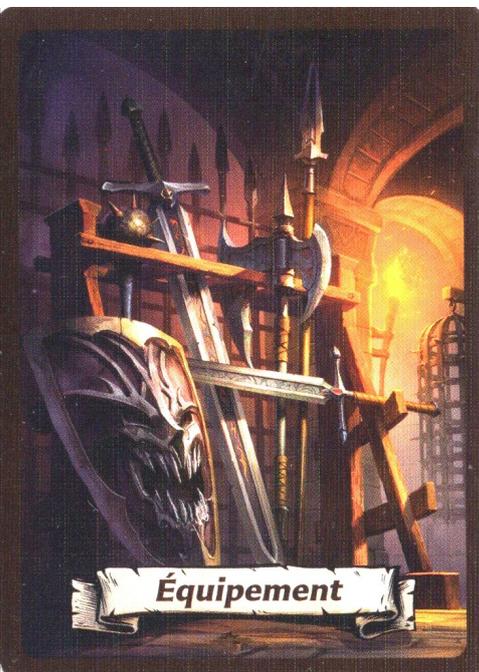


### Potion de rétablissement

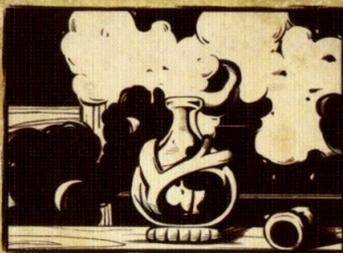


En buvant ce liquide brun et mousseux, vous regagnez 1 point de vie perdu et 1 point d'esprit perdu. Bien agréable après un combat éprouvant !

**500 pièces d'or**

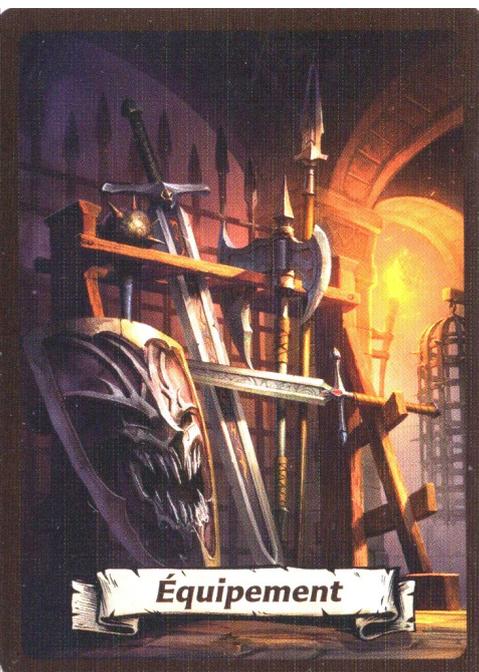


### Potion de combat



Si vous obtenez un résultat vraiment mauvais sur vos dés d'attaque, vous pouvez boire cette potion rouge sang et relancer 1 fois tous vos dés d'attaque.

**200 pièces d'or**

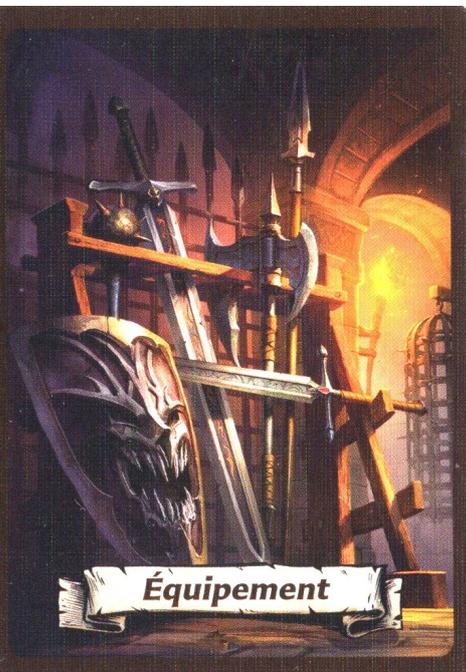


## Anti-venin



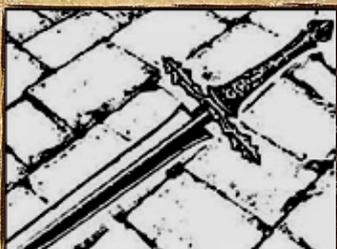
Cette mixture bouillonnante a un goût horrible mais elle guérit jusqu'à 2 points de vie de dégâts causés par une aiguille ou une fléchette empoisonnée.

**300 pièces d'or**



**Équipement**

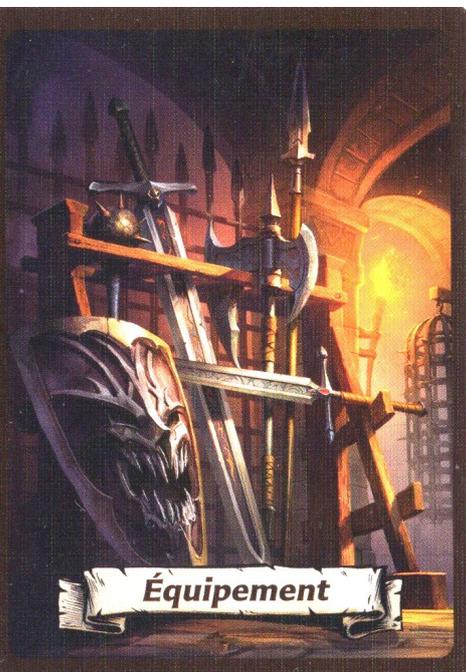
## Epée longue



**Arme**– Cette Longue Epée vous permet de lancer 3 dés de Combat en attaque et vous pouvez attaquer en diagonale.

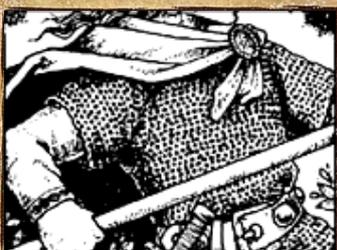
Prix :350 pièces d'or.

**Non utilisable par l'Enchanteur.**



**Équipement**

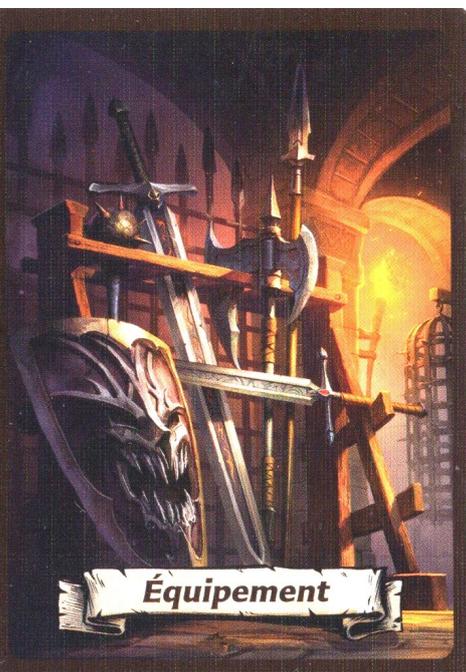
## Cotte de mailles



**Armure**– Cette Cotte de mailles vous permet de lancer un dé supplémentaire en défense.

Prix :250 pièces d'or.

**Non utilisable par l'Enchanteur.**



**Équipement**

### *Gourdin*



Ce Gourdin vous permet de lancer un dé de Combat en attaque et vous pouvez attaquer en diagonale.

Prix : 100 pièces d'or.

ARME



### *Bouclier carapace de tortue*



Cette carapace de tortue, utilisée comme bouclier à une main, vous donne 1 dé de défense supplémentaire.

elle devient inutile si vous obtenez 3 crânes ou plus, lors d'un jet de défense.

Prix : 150 pièces d'or.



### *Perle d'huître*



Vous avez trouvé une huître pour une collation. Vous y trouvez, en l'ouvrant, une perle d'une valeur de 100 pièces d'or !

Prix : 100 pièces d'or.



### Fièvre de la jungle

- Le Héros lance un dé de combat de moins pour l'attaque et la défense, toujours 1 minimum.
- Le mouvement tombe à 1 dé rouge.
- Le Héros perd 1 point d'Esprit et ne peut pas lancer de sorts, ni utiliser de parchemins de sorts.
- Si un Héros déjà atteint de Fièvre de la Jungle obtient à nouveau un 2, il ne perd que le point d'Esprit.
- Les effets de Fièvre de la Jungle peuvent être supprimés par n'importe quel soin magique qui soigne au moins 4 points de corps à la fois (par exemple, Potion de guérison, mais pas par les baies de guérison).
- Soigner la Fièvre de la Jungle restaure également les points d'Esprit à leur valeur de départ, quelle que soit la façon dont ils ont été perdus.



### Baies délicieuse



Vous en choisissez un nombre égal à 1 dé rouge. Chacune soigne 1 point corporel OU 1 point mental, mais vous ne pouvez les utiliser que pendant cette quête. Ces baies ne peuvent pas être utilisées pour soigner la fièvre de la jungle.

Prix : 150 pièces d'or.



### Roche volcanique



Une roche volcanique polie repose sur le sol. Vous pouvez choisir de la lancer à tout moment sur un monstre que vous pouvez voir (et la perdre) pour 1 dé de combat.

Prix : 15 pièces d'or.



### Nid de Mille pattes



Chaque Héros ou monstre qui entre dans la Salle où se situe un nid de Mille pattes ou qui termine son tour à l'intérieur, subit une attaque d'un dé de combat de la part des insectes contre lesquels il est possible de se défendre normalement. Les mille-pattes sont trop petits pour être attaqués par des armes, mais un sort qui fait des dégâts (par exemple, Boule de feu ou Djinn) nettoie définitivement leur nid.



### Epée courte



L'épée courte permet de lancer deux dés de combat en attaque. .

Coût 150 pièces d'or.

**Ne peut pas être utilisé par l'Enchanteur.**

ARME



### Arbalète défectueuse



Cette Arbalète vous donne 3 dés de Combat pour une attaque à distance. Vous ne pouvez pas utiliser cette arme contre un ennemi adjacent à votre figurine. Cette arme nécessite des flèches (voir carte Carquois) et une corde d'arbalète pour fonctionner.

**Non utilisable par l'Enchanteur.**

Prix : 150 pièces d'or.

ARME



### *Epée large*



Cette Epée large vous permet de lancer 3 dés de Combat en attaque et vous pouvez attaquer en diagonale.

Prix : 250 pièces d'or.

**Non utilisable par l'Enchanteur.**

ARME



### *Casque*



Ce Casque vous permet de lancer un dé supplémentaire en défense.

Prix : 125 pièces d'or.

**Non utilisable par l'Enchanteur.**

PROTECTION



### *Collier en argent*



En fouillant minutieusement, vous trouvez un collier en argent d'une valeur de 100 pièces d'or.

Prix : 100 pièces d'or.



### Carquois



Ce Carquois est rempli de carreaux et vous permet de tirer à l'arbalète de manière illimitée.

Prix : 250 pièces d'or.

**Non utilisable par l'Enchanteur**

ACCESSOIRE



### Arbalète



Cette Arbalète vous donne 3 dés de Combat pour une attaque à distance. Vous ne pouvez pas utiliser cette arme contre un ennemi adjacent à votre figurine. Cette arme nécessite des carreaux (voir carte Carquois).

**Non utilisable par l'Enchanteur.**

Prix : 350 pièces d'or.

ARME 



### Corde d'arbalète



Vous trouvez un étrange collier. Il s'agit d'un objet de fortune fabriqué à partir d'une corde d'arbalète, enroulée autour d'un cristal de roche, valant 25 pièces d'or.

Prix : 25 pièces d'or.



**Enfant Orc Jabrik**



Mouvement	Attaque	Défense	Point de Corps	Point d'Esprit
8	2	1	1	2

Jabrik révèle tous les pièges à fosses.

© 2024 <https://Heroquest-revival.com>



**Loup géant**



Mouvement	Attaque	Défense	Point de Corps	Point d'Esprit
9	4	3	3	1

© 2024 <https://Heroquest-revival.com>



**Grum**



Mouvement	Attaque	Défense	Point de Corps	Point d'Esprit
6	2	4	3	5

Grum a 2 baies de guérison, attaque en diagonale et lance, une fois par quête, les sorts de Chaos : Sommeil profond, Tempête maléfique, Restaurer le Chaos.

© 2024 <https://Heroquest-revival.com>



**Gardien Fimir**



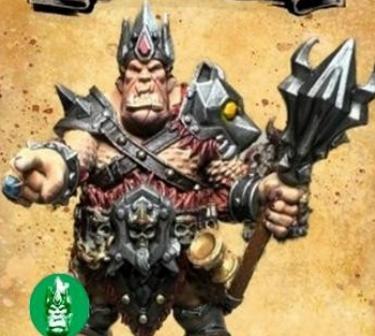
Mouvement	Attaque	Défense	Point de Corps	Point d'Esprit
6	3	4	2	3

Coup de queue : attaque une 2ème fois avec 2 dés de Combat.  
Attaque aussi en diagonale.

©2024 <https://Heroquest-revival.com>



**Haggletooth**



Mouvement	Attaque	Défense	Point de Corps	Point d'Esprit
4	6	6	5	5

Attaque en diagonale.

©2024 <https://Heroquest-revival.com>



**Cape de protection**



Cette cape de protection vous donne un dé supplémentaire en défense.

**Utilisable uniquement par l'Enchanteur.**

Prix : 600 pièces d'or

ARMURE



### *Cotte de mailles*



Cette Cotte de mailles vous permet de lancer un dé supplémentaire en défense.

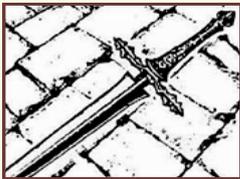
Prix : 250 pièces d'or.

**Non utilisable par un Héros doté de capacités magiques.**

PROTECTION



### *Épée Longue*



Cette Longue Épée vous permet de lancer 3 dés de Combat en attaque et vous pouvez attaquer en diagonale.

Prix : 350 pièces d'or.

**Non utilisable par l'Enchanteur.**

ARME



### *Potion de Bataille*



Si vous avez un jet de dés d'attaque vraiment "faible", vous pouvez boire cette potion rouge sang. Il vous permet de relancer une fois tous vos dés d'attaque..



Coût: 200 PO



### Potion de Dextérité



Ce liquide pétillant ajoute 5 cases de mouvement à votre prochain jet de dé ou garantit 1 saut de fosse réussi.  
Vous ne pouvez en utiliser qu'un par tour.



Coût: 100 PO



### Antidote au poison



Ce breuvage bouillonnant a un mauvais goût, mais soigne jusqu'à 2 points de corps de dégâts causés par des aiguilles empoisonnées ou des fléchettes empoisonnées uniquement.



Coût: 300 PO



### Potion de rétablissement



En buvant ce liquide brun et mousseux, vous regagnez un point de Corps et un point d'Esprit.  
Bien agréable après un combat éprouvant.



Coût: 500 PO



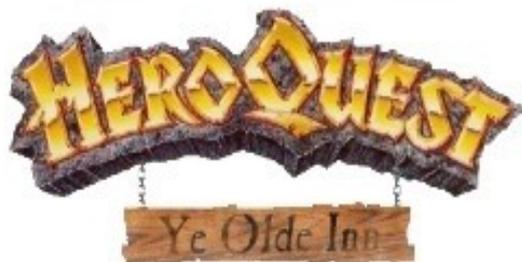




HeroQuest et le logo HeroQuest sont des marques déposées de Milton Bradley Corporation, une filiale de Hasbro, ©2009, en association avec Games Workshop ©1988-1993. Hasbro/Avallon Hill. Tous droits réservés. L'utilisation de son thème et de ses images dans ce document n'est pas destinée à remettre en cause ou à menacer leur droit d'auteur. Ce document est mis à disposition exclusivement pour un usage privé à domicile et il n'est pas autorisé de le modifier ou de le vendre, en tout ou en partie, à des fins lucratives.

Cartes et icônes générées avec HeroScribe. Remerciements spéciaux à :  
Couverture avec l'aimable autorisation de Les Edwards , © 2009  
Icônes supplémentaires avec l'aimable autorisation de Derfel Link.  
© 2009 Derfel Link Quest.  
Recréé avec l'autorisation de Zeno

Ce fichier est autorisé à être hébergé sur le(s) site(s) Web suivant(s) :



Traduction française, rédaction, maquette et confection des cartes :  
<https://www.heroquest-revival.com> 2024.