

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

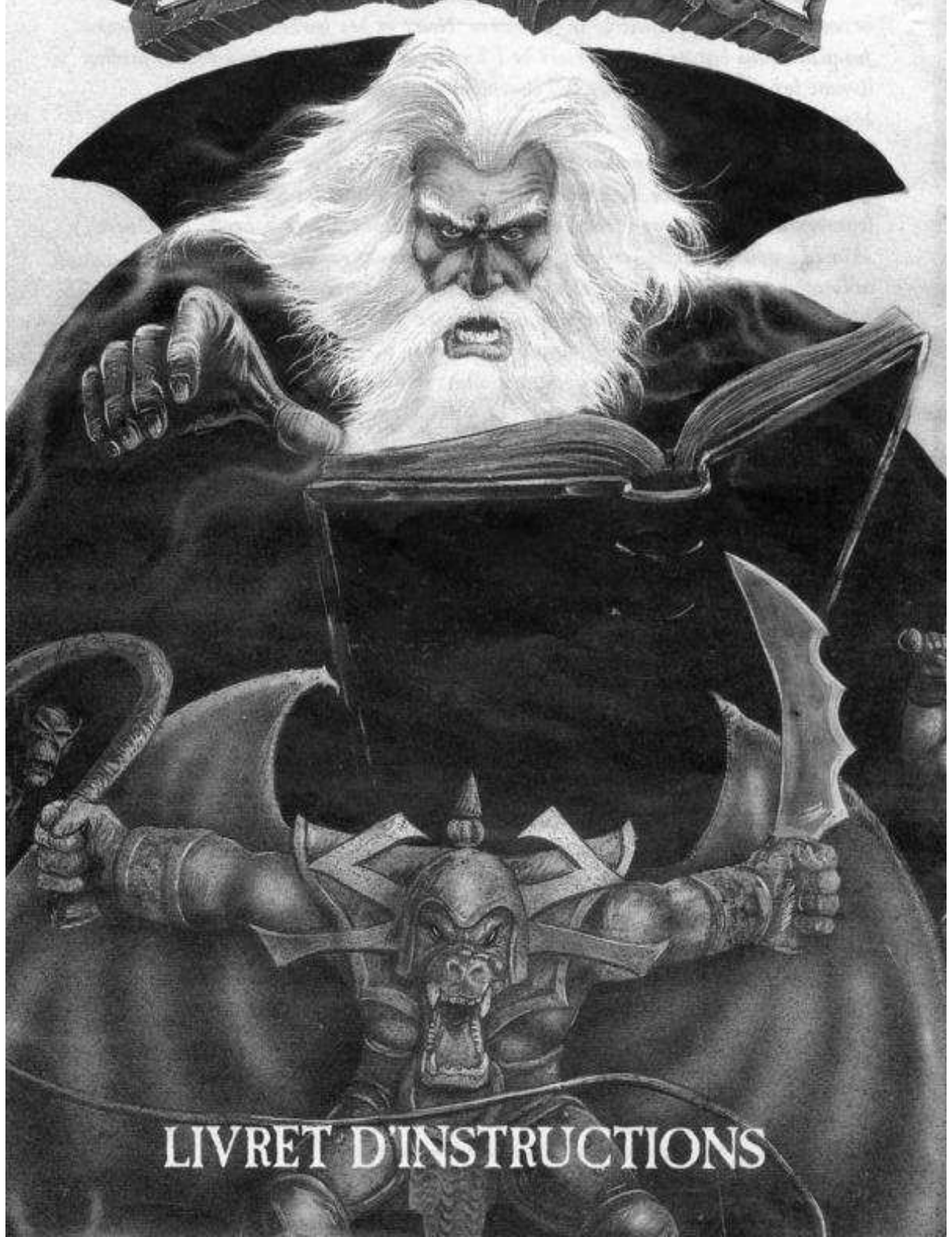
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



HERO QUEST



LIVRET D'INSTRUCTIONS

"Oyez la parole de Mentor, Gardien de Loretome, et je vous parlerai d'un temps révolu et de jours sombres au cours desquels l'Empire fut sauvé contre tout espoir. Car je redoute, en vérité, le retour imminent des ténèbres..."

"Les féroces légions de Morcar, Seigneur du Chaos, avaient tout balayé devant elles. Au spectacle de la Bannière Noire et des hordes massées du Chaos, jusqu'aux plus braves des guerriers de l'Empereur s'étaient enfuis à toutes jambes, livrant les terres aux ravages de l'ennemi et tous les hommes à un profond désespoir."

"C'est alors que survint un guerrier redoutable, Prince des Borderlands, qui répondait au nom de Rogar le Barbare. Comme avant lui les anciens rois des légendes, il arborait à son front un diamant scintillant appelé l'Etoile de l'Ouest. Ainsi l'espoir revint et les hommes sortirent de leurs refuges au sein des collines et des forêts pour se rallier à son étendard. Le rejoignirent également d'autres grands héros: Durgin, le brave guerrier Nain des Montagnes du bord du monde; Ladril, l'Elfe mage des lointaines contrées d'Athelorn, et Telor, l'Enchanteur dont les pouvoirs devaient sauver Rogar en maintes occasions."

"Pendant de nombreuses années, Rogar forma son armée en prenant soin d'éviter toute confrontation directe avec le général de Morcar avant que tout ne fût fin prêt: cela ne l'empêcha pas toutefois de harceler continuellement les troupes de ravitaillement de l'envahisseur et d'éliminer ce faisant nombre d'Ores et de Lutins."

"Enfin se leva le jour tant attendu par Rogar dont l'armée était maintenant forte et aguerrie. Posté au sommet des Monts, Ladril aperçut de loin les Hôtes Noirs et enjoignit Durgin de sonner du cor pour appeler chacun aux armes. Les troupes de Rogar s'abattirent sur l'ennemi de toutes parts et le combat fit rage. Beaucoup de créatures viles et d'hommes braves périrent ce jour-là. Pourtant, à la lueur décroissante du jour, ce furent les Ténèbres vaincues que l'on vit désertier le champ de bataille. La victoire, cependant, n'était pas absolue puisqu'il s'avéra que Morcar et son général avaient réussi à s'enfuir au-delà de la Mer des Claws d'où, maintenant encore, ils complotent leur revanche. Leurs plans seront bientôt prêts et l'Empire devra se trouver un nouveau Rogar. Mais où sont les héros d'aujourd'hui qui le valent? Il vous faudra beaucoup apprendre si vous souhaitez marcher sur les pas de Rogar et de ses compagnons. Je vous y aiderai dans la mesure de mes pouvoirs. Ce livre qui m'accompagne - Loretome - fut écrit au début des temps et tout ce qui jamais fut et sera y est consigné sur ses pages innombrables."

Grâce à lui, je peux vous guider dans votre quête, mais je me dois de ne pas intervenir de crainte qu'un péril plus grand encore ne s'abatte sur le Monde et que le Seigneur du Chaos triomphe à jamais."



HERO QUEST

Contenu du jeu

35 figurines:

31 monstres: 8 Orcs, 6 Lutins,
3 Fimirs, 4 Guerriers du Chaos, 1 Sorcier
du Chaos, 1 Gargouille, 4 Squelettes,
2 Zombis, 2 Momies;
et 4 Héros: 1 Enchanteur,
1 Elfe, 1 Nain, 1 Barbare.

1 Livre des Quêtes

1 plateau de jeu

1 écran triptyque cartonné

15 éléments de mobilier:

2 tables, 1 trône, 1 établi d'alchimiste,
3 coffres à Trésor, 1 tombe,
1 pupitre de sorcier, 2 bibliothèques,
1 chevalet, 1 cheminée, 1 râtelier d'armes,
1 buffet.

21 portes:

5 fermées et 16 ouvertes

8 carrés simples "case obstruée"/"piège:
éboulis de pierres"

2 carrés doubles "cases obstruées"

6 carrés "oubliettes"

1 carré "escalier"

4 carrés "porte secrète"

64 cartes de jeu:

3 "Sortilège du Feu", 3 "Sortilège de la Terre",
3 "Sortilège de l'Eau", 3 "Sortilège de l'Air",
5 "Trésor de Quête", 25 cartes "Trésor",
14 cartes "Equipement", 8 cartes "Monstre".

4 cartes "Personnage":

1 Elfe, 1 Enchanteur, 1 Nain, 1 Barbare

**1 bloc de feuilles de marque pour les
personnages**

2 dés ordinaires

4 dés spéciaux de combat

Les figurines en plastique représentant les monstres et les héros ont été spécialement conçues par "Citadel Miniatures".

Assemblage

Avant de commencer une partie de "Hero Quest", il est nécessaire d'assembler plusieurs éléments du jeu. Les instructions détaillées concernant l'assemblage se trouvent à l'intérieur du couvercle du coffret.

Introduction

Hero Quest est un jeu d'aventures qui se situe dans une contrée assiégée par les forces du Chaos. Mentor, le mystérieux sage doué de magie, a invité quatre aventuriers courageux à relever le défi de devenir des héros et de sauver le pays.

La règle du jeu est divisée en trois parties:

- Généralités,
- L'entraînement au jeu,
- Le jeu.

L'entraînement au jeu doit vous permettre de jouer une partie sans avoir à assimiler la totalité des règles. Une fois que vous aurez joué votre première quête, vous serez prêts pour apprendre le reste des règles et vous lancer dans les autres quêtes.

Généralités

Hero Quest est un jeu pour 2 à 5 joueurs dont l'un doit assumer le rôle de Morcar, le sorcier maléfique, et commander à son entourage de monstres. Ce joueur est désigné comme étant "**le joueur sorcier**". Les autres joueurs, quant à eux, commandent chacun l'un des quatre héros en puissance, à savoir l'Elfe, le Nain, l'Enchanteur et le Barbare. Ces joueurs sont désignés comme étant "**les joueurs personnages**". Chaque quête propose un nouveau challenge aux joueurs personnages.

Tout d'abord le joueur sorcier choisit une quête dans le Livre des Quêtes et lit aux joueurs le texte inscrit sur le parchemin. Ce texte indique aux personnages ce qu'ils doivent accomplir.

Ensuite le joueur sorcier place sur le plateau de jeu tous les éléments de la première pièce comme indiqué sur la carte. Cette première pièce contient l'escalier à partir duquel tous les joueurs commencent la partie. Les éléments des autres pièces et passages ne seront mis en place par le sorcier qu'au fur et à mesure des déplacements des joueurs. Le joueur à la gauche du joueur sorcier commence à jouer et le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pendant son tour, un joueur personnage peut se déplacer et accomplir une des 4 actions suivantes:

1. Attaquer un personnage ou un monstre,
2. Lancer un sortilège,
3. Chercher des portes secrètes ou des pièges,
4. Chercher des trésors.

Le joueur peut choisir de se déplacer avant ou après avoir accompli une des 4 actions ci-dessus.

Au fur et à mesure que les joueurs progressent sur le plateau de jeu, le sorcier met en place les éléments qu'ils peuvent voir.

Comment déterminer ce qui est visible?

- Les figurines et les éléments de mobilier qui se trouvent dans la même salle que le joueur personnage sont considérés comme toujours visibles.
- Les éléments (figurines ...) qui se trouvent dans un passage ou une autre salle ne sont visibles que s'il est possible de tracer entre eux et le joueur personnage une ligne droite ininterrompue. Si cette ligne rencontre 1 mur ou 1 porte close, les éléments sont alors considérés comme invisibles.

Le joueur qui entre le premier dans une nouvelle salle ou un nouveau passage doit accorder un laps de temps suffisant au joueur sorcier afin que celui-ci consulte le Livre des Quêtes et place les monstres et éléments de mobilier.

Lorsque c'est son tour de jouer, le joueur sorcier peut déplacer une partie ou tous les monstres qui se trouvent sur le plateau à ce moment-là et attaquer un ou plusieurs joueurs de son choix. Comme les personnages, les monstres peuvent d'abord se déplacer puis attaquer ou le contraire.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs personnages aient été tués ou qu'un joueur survivant ait réussi à atteindre l'escalier et à s'échapper.

Choix des rôles

Les joueurs lancent à tour de rôle un dé ordinaire et celui qui obtient le plus grand nombre a la priorité du choix. Le rôle du sorcier maléfique devant être assumé, il reviendra au joueur qui est le dernier à choisir (si aucun autre joueur ne l'a déjà pris).

Dans l'éventualité où il y aurait moins de 5 joueurs, ceux-ci peuvent soit commander plus d'un personnage chacun, soit utiliser moins de 4 personnages. Cette alternative rendra le jeu plus difficile pour les joueurs personnages, mais ils seront moins nombreux à se partager les trésors.

I. Préparation du jeu

Chaque joueur personnage doit prendre:

- la figurine en plastique qui le représente, ainsi que la carte "personnage" correspondante et une feuille du bloc de marque.

Le joueur sorcier doit prendre:

- l'écran, le Livre des Quêtes et les cartes de jeu. Il doit également avoir à portée de mains tous les monstres, pièces carrées et éléments de mobilier.

Le joueur sorcier prend place derrière l'écran et dispose le plateau de jeu de façon à ce que les mots "**Hero Quest**" soient tournés vers lui. Il répartit ensuite les cartes selon les diverses catégories: Trésor, Monstre, Equipement, Sortilège et Trésor de Quête. Une fois mélangées, les cartes "Trésor" doivent être retournées et placées en paquet à la portée des joueurs personnages. Les cartes "Monstre" sont conservées derrière l'écran, faces visibles. Le joueur sorcier place le Livre des Quêtes et les autres cartes à côté du plateau de jeu.

Pour finir, chacun des joueurs personnages doit remplir sa feuille de marque selon les détails indiqués sur sa carte.

II. Eléments de jeu

1. Cartes "Personnage" et feuille de marque

Les cartes "Personnage" indiquent aux joueurs le nombre de dés à lancer et les feuilles de marque servent à tenir compte de la progression de chacun des personnages au cours de la partie. Sur chacune de ces cartes figurent une illustration du personnage, ainsi que les renseignements suivants:

a) Type de Personnage:

Ce renseignement est à recopier dans la case prévue à cet effet sur la feuille de marque. Ce peut être "Enchanteur", "Barbare", "Nain" ou "Elfe".

b) Corps:

Le chiffre donné est une indication de la force physique du personnage; il doit être recopié dans la case appropriée de la feuille de marque. Au cours de la partie, un personnage peut soit gagner, soit perdre des points de "Corps". Il importe donc de tenir le score à jour sur la feuille de marque. Si le total de ces points atteint zéro, le personnage est considéré comme mort. Les points de "Corps" perdus peuvent être guéris par la magie (sortilèges et potions), mais celle-ci ne saurait en aucun cas en ajouter au total initial.

c) Esprit:

Le chiffre donné est une indication de la sagesse du personnage; il doit être recopié dans la case appropriée de la feuille de marque. Au cours de la partie, un personnage peut soit gagner, soit perdre des points d'"Esprit" lorsqu'il jette ou qu'il reçoit un sortilège. Il importe donc de tenir le score à jour sur la feuille de marque. Si le total de ces points atteint zéro, le personnage est considéré comme mort. Les points d'"Esprit" prendront davantage d'importance dans une version plus complexe du jeu **Hero Quest**.

d) Autres renseignements:

Les autres renseignements inscrits sur la carte du personnage (Attaque, Défense, Déplacement) sont expliqués ultérieurement dans ce livret.

Chaque joueur doit maintenant songer à un nom pour son personnage et noter celui-ci dans la case prévue à cet effet sur sa feuille de marque. A titre d'exemple, l'Elfe peut s'appeler Ladril, le Nain Grugni, l'Enchanteur Zoltan et le Barbare Sigmar. Il revient à chacun des joueurs de choisir le nom qui lui semble le plus approprié à son personnage.

Finalement, dans le bouclier vierge représenté sur chaque feuille de marque, chaque joueur a le loisir d'inscrire un blason et une devise de sa création.



2. Le Livre des Quêtes

Le Livre des Quêtes est utilisé par le joueur sorcier et contient un certain nombre de quêtes. Elles se composent de 3 grandes parties:

Le parchemin:

Le texte inscrit sur le parchemin indique aux joueurs le but de leur quête ainsi que la récompense qu'ils recevront s'ils réussissent à la mener à bien. Ce texte doit être lu aux joueurs par le sorcier avant de commencer à jouer.

Le plan:

Il indique au sorcier comment les éléments doivent être disposés sur le plateau de jeu. Les symboles utilisés sur les plans sont expliqués sur l'écran du sorcier. Les symboles des monstres sont repris sur les cartes "monstre". Souvenez-vous que les éléments ne seront mis en place sur le plateau qu'au fur et à mesure des déplacements des joueurs.

Les notes:

Enfin, chaque quête comporte un certain nombre de notes. Elles sont destinées à indiquer au joueur sorcier ce qui se produit lorsqu'un joueur personnage arrive dans certaines pièces ou passages.

3. Les cartes "Monstre"

Celles-ci sont utilisées par le joueur sorcier. Il en existe une par type de monstre. Elles indiquent le nombre de dés à lancer au cours de la partie.

4. L'écran

Les symboles illustrés sur le Livre des Quêtes sont repris sur l'écran du sorcier. Sur cet écran sont également énoncées les règles concernant les trois différentes sortes de pièges. (Les pièges ne seront pas utilisés pour "l'entraînement au jeu").

Entraînement au Jeu

L'entraînement au jeu va vous permettre de jouer votre première quête "L'Épreuve" avec des règles simplifiées. Vous n'utiliserez pour cette quête que les cartes "Monstre".

I. Préparation

L'escalier vous permet d'entrer et de sortir de la forteresse. Il doit être placé dans la salle et à l'emplacement indiqué sur le plan. Chaque joueur personnage place sa figurine sur l'une des cases contiguës à l'escalier.

Le contenu de la salle de départ doit être mis en place au début de la partie. Toutes les portes sont fermées. Aucun élément se trouvant dans une autre salle ou passage ne doit être disposé sur le plateau de jeu avant d'être visible au personnage qui y pénètre.

II. Déroulement du jeu

Les joueurs se déplacent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre: le joueur assis à gauche du joueur sorcier commence la partie.

Lorsque c'est votre tour de jouer, vous pouvez à la fois vous déplacer et vous battre.

Selon votre choix, vous pouvez d'abord vous déplacer, puis vous battre, ou le contraire; mais vous ne pouvez en aucun cas amorcer votre déplacement, vous battre et finir ensuite votre déplacement.

Lorsque son tour arrive, le joueur sorcier déplace et attaque avec tous ou une partie de ses monstres à tour de rôle.

1. Les cases du plateau de jeu

Les cases du plateau de jeu correspondent à deux types de lieux: les salles et les passages. Les salles sont délimitées par des lignes blanches qui représentent les murs. Les passages sont représentés en gris clair et leur largeur peut varier d'une à deux cases.

Sur les cartes "personnage", il est indiqué le nombre de dés à lancer pour déterminer le nombre de cases de déplacement. Les personnages ne sont pas obligés d'effectuer le déplacement total indiqué par les dés.

Sur les cartes "monstre", il est indiqué le nombre maximum de cases de déplacement du monstre.

2. Mode de déplacement

Lorsqu'ils se déplacent, les personnages et les monstres ne peuvent pas:

- se déplacer en diagonale,
- passer deux fois par la même case,
- occuper une case qui l'est déjà. Ils peuvent toutefois traverser une case occupée si le joueur qui l'occupe le permet. Dans le cas contraire, ils devront prendre un autre chemin ou arrêter leur déplacement.

Remarque: Une case ne peut être occupée que par une seule figurine à la fois.

Quand un personnage ou un monstre a effectué son déplacement, il peut attaquer s'il ne l'a déjà fait. C'est ensuite le tour du joueur qui se trouve à la gauche de celui qui vient de jouer.



3. L'ouverture des portes

— Personnages et monstres ne peuvent entrer ou sortir d'une salle que par une porte ouverte.

— Les monstres ne peuvent pas ouvrir les portes.

— Pour ouvrir une porte il suffit de venir se placer sur la case qui est située devant elle. Un joueur n'est pas obligé d'ouvrir une porte s'il ne le souhaite pas. L'ouverture d'une porte ne compte pour rien dans le déplacement. Si celui-ci n'est pas terminé, il peut l'être une fois la porte ouverte.

— Dès qu'une porte est ouverte, le joueur sorcier doit placer dans la salle ou le passage en question tous les éléments indiqués sur le plan du Livre des Quêtes (à l'exception toutefois des pièges et portes secrètes). Une fois ouverte, une porte le reste durant toute la partie. Le joueur sorcier retire la pièce de jeu qui représente la porte fermée et la remplace par celle qui représente une porte ouverte.

Rappelez-vous qu'il n'est pas permis de passer deux fois par la même case au cours d'un même déplacement. Ceci signifie que le joueur qui franchit une porte lors d'un tour ne pourra la franchir que lors de son prochain tour.

4. Carré représentant une case obstruée

Ces carrés doivent être placés conformément au plan fourni dans le Livre des Quêtes, dès qu'ils deviennent visibles à un joueur personnage. Ils indiquent l'emplacement d'un mur nouvellement érigé ou l'endroit où le plafond s'est effondré. Ni les personnages ni les monstres ne peuvent traverser une case obstruée.

5. Les monstres

Au cours d'une quête, il peut arriver que vous ayez déjà utilisé tous les monstres d'un certain type. Si vous en avez besoin, vous pouvez réutiliser un monstre qui a été éliminé du jeu. Si tous les monstres d'un même type sont sur le plateau, vous pouvez utiliser un autre monstre, du moment qu'il est de la même couleur.

6. Le combat

Un combat se déroule en deux temps: attaque et défense.

a) Attaque:

Pour attaquer un monstre ou un personnage, vous devez vous trouver sur une case qui jouxte la sienne. Mais vous ne pouvez en aucun cas attaquer en diagonale.

Exemple: L'Elfe peut attaquer à partir de l'une ou l'autre des cases où il est représenté sur le dessin ci-contre. Mais il ne peut pas attaquer s'il se trouve sur l'une des cases marquées d'un "X".



Pour attaquer, il faut lancer un ou plusieurs dés de combat spéciaux (illustrés de boucliers et de crânes). Le nombre de dés qu'il convient de lancer est indiqué sur les cartes "personnage" et sur les cartes "monstre" en face de la rubrique "Attaque":
— vous obtenez au moins un crâne: votre adversaire doit se défendre (voir ci-après),
— vous n'obtenez aucun crâne: l'attaque est vaine et votre adversaire n'a pas besoin de se défendre.

b) Défense:

Pour se défendre contre une attaque lancée, le joueur doit jeter un ou plusieurs dés de combat spéciaux, conformément au nombre indiqué dans la rubrique "Défense" sur sa carte "personnage" ou sur sa carte "monstre".

Un joueur personnage se défend avec des boucliers blancs, alors qu'un monstre a besoin de boucliers noirs et ronds. Chaque bouclier indiqué sur les dés annule un crâne obtenu par l'attaquant.

Une fois que le résultat de la défense est déterminé, le joueur qui a subi l'attaque doit mettre à jour son total de points de "Corps": c'est à dire un point en moins par crâne non annulé (par un bouclier). Dès qu'un total de points de "Corps" atteint zéro, le personnage est considéré comme mort. Etant donné que tous les monstres ne disposent que d'un seul point de "Corps", il suffit d'un seul crâne non annulé par un bouclier noir pour les éliminer.

Les personnages et monstres considérés comme morts doivent être immédiatement retirés du jeu. Tout l'équipement ou l'or que détenait le personnage mort peut être récupéré par un autre personnage s'il entreprend des recherches dans la même pièce ou le même passage.

De même le sorcier peut réclamer l'équipement et l'or. Pour cela, il doit à son prochain tour déplacer un monstre dans le passage ou à la pièce où le personnage a été tué. Le monstre ne peut pas utiliser l'or ni l'équipement récupérés, ces éléments sont donc retirés du jeu pour la quête en cours.

L'attaquant doit maintenant se déplacer s'il ne l'a déjà fait, et c'est ensuite le tour du joueur qui se trouve à sa gauche.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs personnages aient été tués ou qu'un joueur survivant ait réussi à remplir la mission décrite sur le parchemin puis à atteindre l'escalier.

L *e Jeu*

Vous êtes maintenant prêts à vous lancer dans l'aventure et le moment est venu pour vous d'apprendre le reste des règles.

I. Les sortilèges

1. Les cartes

Répartissez les 12 cartes de sortilèges en quatre séries, correspondant chacune à un aspect différent de l'énergie magique, à savoir: magie de la Terre, magie de l'Eau, magie de l'Air et magie du Feu.

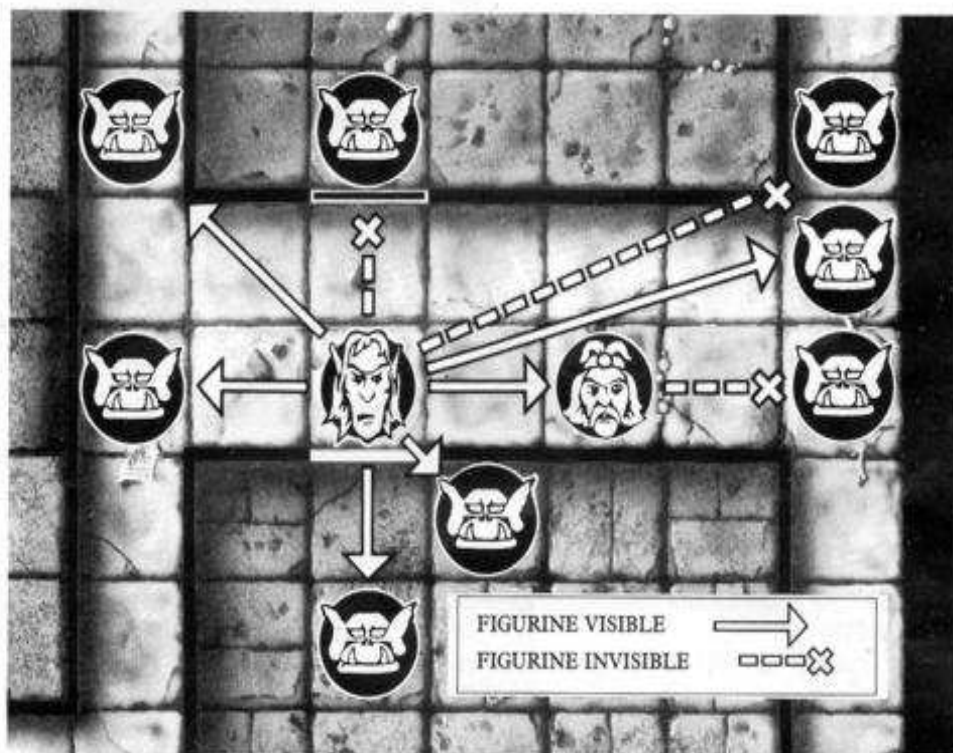
Chaque série comprend trois cartes de sortilèges. Au début d'une partie, l'Enchanteur a droit à 3 séries, soit 9 cartes, et l'Elfe à 1, soit 3 cartes. La répartition se fait de la façon suivante: l'Enchanteur choisit une série, puis c'est au tour de l'Elfe de choisir la sienne, après quoi l'Enchanteur prend les deux séries restantes.



2. Comment jeter un sortilège?

Lorsque c'est à leur tour de jouer, l'Enchanteur et l'Elfe peuvent jeter un sortilège au lieu d'attaquer. Il suffit pour cela qu'ils se conforment à leurs cartes sortilèges. Ceci peut se faire avant ou après le déplacement. Il n'est toutefois pas permis d'amorcer un déplacement, puis de jeter un sortilège et de finir ensuite ce déplacement.

Les sortilèges peuvent être jetés aux monstres ou aux personnages à condition qu'il soit possible de tracer entre eux et le jeteur de sortilège une ligne droite ininterrompue. Si cette ligne rencontre une autre figurine, un mur ou une porte close, la cible est alors considérée comme invisible.



Remarques:

- Si un joueur personnage tente de jeter un sortilège à une figurine qui lui est invisible, le sortilège n'aura aucun effet et sera perdu.
- Le jeteur de sortilège peut toujours se jeter un sortilège à lui-même.
- Chaque sortilège ne peut être jeté qu'une seule fois au cours d'une même quête.
- Que le sortilège ait été jeté ou perdu, la carte doit être mise de côté et ne peut plus servir durant la partie en cours.

II. Les recherches

Les personnages peuvent toujours entreprendre des recherches plutôt que d'attaquer ou de jeter un sortilège. Ces recherches peuvent s'effectuer avant ou après un déplacement.

Important:

- Les recherches ne peuvent toutefois être entreprises si le personnage se trouve à côté d'un monstre ou si un monstre occupe la même salle ou est visible dans un passage.

— Les monstres n'entreprennent jamais de recherches.

— Une salle entière, ou toutes les cases visibles d'un passage peuvent être fouillées au cours d'un seul tour.

Les joueurs doivent préciser au joueur sorcier la nature de ce qu'ils cherchent. Ce peut être soit des portes secrètes et des pièges, soit un trésor. S'il y a effectivement quelque chose à trouver, le joueur sorcier doit le révéler en se conformant au Livre des Quêtes. Toutefois, si l'objectif des recherches est un trésor, ni les portes secrètes ni les pièges ne seront révélés, et vice versa.

1. Portes secrètes

Les carrés représentant les portes secrètes seront placés sur le plateau de jeu quand un joueur personnage les aura découvertes au cours de ses recherches. Une fois découvertes, les portes secrètes restent ouvertes durant toute la partie.

2. Pièges

Chaque fois qu'un personnage arrive sur une case piégée ou ouvre un coffre piégé, sans avoir auparavant entrepris de recherches, le joueur sorcier doit révéler le piège.

a) Oubliette:

Tout joueur qui tombe dans une oubliette perd automatiquement un point de "Corps". Placez le carré "oubliette" sur la case correspondante. Un joueur tombé dans une oubliette peut attaquer ou se défendre mais il lance 1 dé de moins que normalement. Il ne peut pas entreprendre de recherches. A son prochain tour, il peut toutefois se déplacer de nouveau normalement.

Une oubliette représente un obstacle sur le plateau de jeu. Un joueur peut tenter de sauter par dessus. Il faut pour cela que son déplacement soit suffisamment long pour lui permettre d'arriver de l'autre côté. Il faut également que la case située de l'autre côté de l'oubliette soit libre. Tout joueur ou monstre qui entreprend de sauter par-dessus une oubliette doit lancer un dé de combat. Si le dé indique un crâne, le malchanceux tombe dans l'oubliette et perd un point de "Corps"; s'il indique un bouclier, le saut est réussi et il peut continuer son déplacement. Les cases occupées par l'oubliette comptent comme des cases normales pour tout déplacement.



b) Eboulis de pierre:

Tout personnage qui traverse une telle case piégée déclenche un éboulis de pierres. Placez le carré "piège: éboulis de pierres" sur la case correspondante ou la case marquée d'une flèche. Tout monstre ou personnage se trouvant sur cette case doit lancer trois dés de combat. La victime perd un point de "Corps" par crâne obtenu sur les dés, puis va se placer sur une case adjacente non occupée. Si elle ne peut trouver refuge sur une case adjacente, elle périt sous l'éboulis de pierres.

Remarque: Quand un piège éboulis de pierre a été révélé par des recherches, il peut être désamorcé et retiré par le Nain ou tout autre personnage en possession de la carte "Trousse à outils".

c) Piège hérissé de lances:

Tout joueur qui tombe dans un piège hérissé de lances doit lancer un dé de combat et perd un point de "Corps" s'il obtient un crâne. Ce type de piège n'affecte que le premier joueur qui met le pied sur cette case.

Une fois découverts, les pièges hérissés de lances sont toujours désarmés, aussi n'existe-t-il pas de carré les représentant.



3. Trésors

Certaines quêtes fournissent des renseignements sur des trésors particuliers qui peuvent être découverts au terme de recherches. Si un personnage entreprend de rechercher un trésor dans la bonne salle ou dans le bon passage, le joueur sorcier doit se conformer aux instructions données dans le Livre des Quêtes. Si aucun trésor n'est mentionné dans la salle ou le passage livré aux recherches, le personnage doit prendre la première carte sur la pile de cartes "Trésor" retournée sur la table. Lorsqu'un joueur a découvert un trésor dans une salle, le coffre est alors vide et les autres joueurs, s'ils font des recherches, devront tirer une carte "Trésor".

Les monstres ne peuvent déplacer les trésors.

a) Cartes "Trésor":

— Certaines cartes "Trésor" offrent de l'or ou des bijoux. Le personnage qui découvre l'un de ces trésors doit en consigner la valeur sur sa feuille de marque puis cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la quête.

— D'autres cartes "Trésor" offrent une potion magique. Le joueur qui tire une telle carte peut soit l'utiliser immédiatement, soit la conserver et l'utiliser plus tard à n'importe quel moment de la partie. (Après utilisation, la carte sera mise de côté pour cette partie).

— Certaines cartes "Trésor" n'offrent rien d'autre que pièges ou monstres errants. Le texte de ces cartes doit être lu à haute voix et les instructions énoncées doivent être suivies immédiatement. Cette carte est ensuite replacée dans la pile des cartes "Trésor" et les cartes sont mélangées. Chaque quête contenue dans le Livre précise au joueur sorcier la nature du monstre à utiliser lorsqu'une telle carte est découverte.

Si les cases contiguës à celle du joueur qui a tiré la carte sont toutes occupées, le joueur sorcier peut placer le monstre errant sur n'importe quelle case libre dans la même pièce ou le même passage. Il ne peut cependant pas attaquer un autre personnage.

Si tous les monstres du type requis sont déjà sur le plateau de jeu, le joueur sorcier peut au besoin utiliser un autre monstre de son choix à condition toutefois que celui-ci soit de la même couleur que celui qui aurait dû être utilisé.

b) Cartes "Trésor de Quête":

Il existe cinq cartes spéciales "Trésor de Quête": Le Sceptre du Rappel, l'Épée magique Fléau des Orcs, le Talisman de Lore, l'Armure de Borin et le Fer de l'Esprit. Il est important de ne pas mélanger ces cartes avec les cartes "Trésor" ordinaires. Leur utilisation est précisée dans le Livre des Quêtes.

Cartes "Équipement":

● Achat d'armes:

Si un personnage survit à une Quête, un joueur peut décider de le conserver et de l'utiliser à nouveau lors de quêtes ultérieures. Si tel est le cas, ce joueur peut conserver toute carte "Trésor de Quête" en sa possession et consacrer tout trésor consigné sur sa feuille de marque à l'achat d'un meilleur équipement (armure, armes ou autres). Il n'est cependant pas permis de conserver les cartes "Trésor" ordinaires.

Il existe une carte pour chaque pièce d'équipement. Tout joueur qui souhaite s'en porter acquéreur doit choisir une carte, déduire le montant de l'article acheté et prendre note des avantages que lui procure ce nouvel équipement. La lance, le gourdin et la dague, par exemple, autorisent le personnage qui les possède à attaquer en diagonale.

Remarques:

— Un personnage ne peut pas acheter d'équipement s'il n'a pas assez d'argent pour le faire.

— L'argent peut être accumulé et conservé d'une quête à l'autre.

● Projectiles:

Certaines armes peuvent être lancées, tout comme l'arbalète peut tirer. Dans les

deux cas, la procédure pour le lancer des dés de combat en vue d'attaquer ou de se défendre reste la même.

Remarques:

— La cible doit être visible, comme lorsqu'il s'agit de jeter un sortilège.

— Il n'y a pas de portée maximum pour un tir d'arbalète ou un lancer de projectile: ni l'un ni l'autre ne sont possibles si le personnage se trouve sur une case contigüe à celle qu'occupe la cible.

III. Les Quêtes

Tout comme pour "L'Épreuve", chacune de ces quêtes comporte une introduction imprimée sur parchemin que le joueur sorcier lit à haute voix aux autres joueurs. Il lui faut également prendre connaissance des notes qui précisent, par exemple, la cachette de certains trésors spéciaux, la puissance d'un monstre ou certaines règles qui s'appliquent à cette quête en particulier. Les quêtes doivent être jouées dans l'ordre du Livre.

1. Comment aborder une quête

D'une manière générale, les personnages abordent une quête depuis la salle où se trouve l'escalier. Pour certaines quêtes, le départ peut être différent.

Les quêtes seront abordées de la même façon que l'Épreuve. Le contenu de la salle de départ doit être mis en place au début de la partie à l'exception des pièges ou portes secrètes.

2. Fin d'une quête

On considère que les personnages sont arrivés avec succès au terme d'une quête s'ils ont réussi à atteindre les objectifs décrits dans les passages imprimés sur parchemin et lus à haute voix par le joueur sorcier au début de la partie. Afin de se retrouver en lieu sûr, les personnages doivent se rendre sur les escaliers (pour sortir du donjon).

Remarque: Les monstres ne peuvent jamais être placés sur les escaliers.

Si les personnages ne sont pas parvenus jusqu'aux escaliers (ils se sont fait tuer) la partie est gagnée par le joueur sorcier. Bien entendu, les joueurs personnages survivants (et/ou de nouveaux joueurs) peuvent toujours tenter leur chance une nouvelle fois sur la même quête, mais dans ce cas le joueur sorcier repartira avec son effectif complet de monstres.

Devenir un Champion

Si un joueur utilise le même personnage d'une quête à l'autre, il peut prétendre au statut convoité de Champion. Chaque fois qu'un personnage arrive avec succès au terme d'une quête, il note le nom de celle-ci dans la case "Missions accomplies" de la feuille de marque. Si un personnage réussit à mener à bien trois quêtes, l'Empereur reconnaissant le fera Champion et lui remettra 500 pièces d'or supplémentaires qui pourront être consacrées à l'achat d'un meilleur équipement.

Sommaire

	Page		Page
Contenu du jeu	3	6. Combat	
Introduction	4	a) Attaque	
Généralités	4	b) Défense	
I. Préparation du jeu	5	Le jeu	10
II. Eléments de jeu	5	I. Les Sortilèges	10
1. Cartes "Personnage" et feuille de marque		1. Les cartes	
a) Type de personnage		2. Comment jeter un sortilège	
b) Corps		II. Les Recherches	11
c) Esprit		1. Portes secrètes	
d) Autres renseignements		2. Pièges	
2. Le Livre des Quêtes		a) Oubliettes	
3. Les cartes "Monstre"		b) Eboulis de pierres	
4. L'Ecran		c) Pièges hérissés de lances	
Entraînement au jeu	7	3. Trésors	
I. Préparation du jeu		a) Cartes "Trésor"	
II. Déroulement du jeu	7	b) Cartes "Trésor de Quête"	
1. Les cases		c) Cartes "Equipement"	
2. Mode de déplacement		- Achat d'armes	
3. L'ouverture des portes		- Projectiles	
4. Carrés représentant une case obstruée		III. Les Quêtes	15
5. Les Monstres		1. Comment aborder une Quête	
		2. Fin d'une Quête	
		Devenir un Champion ..	15



HERO QUEST™



Livre des Quêtes

SOMMAIRE

Introduction	p.2
Quête-00-L'Arène Magique	p.3
Quête-01a-Le Labyrinthe	p.4
Quête-01b-L'épreuve	p.5
Quête-02-La délivrance de Sir Ragnar	p.6
Quête-03-Le Seigneur de la Guerre des Orcs	p.7
Quête-04-L'or du Prince Magnus	p.8
Quête-05-Le Labyrinthe de Melar	p.9
Quête-06-L'Héritage du Seigneur de la Guerre des Orcs	p.10
Quête-07-L'Enchanteur Perdu (le Chasseur de Pierres)	p.11
Quête-08-Le Mage du Feu	p.12
Quête-09-Course Contre la Montre (Le Piège)	p.13
Quête-10-Le Château des Mystères	p.14
Quête-11-Le Bastion du Chaos	p.15
Quête-12-Barak Tor - Sépulture du Seigneur Sorcier	p.16
Quête-13-La Quête du Fer de l'Esprit	p.17
Quête-14-Retour à Barak Tor	p.18
Conclusion	p.19
Description des Monstres	p.20

Le feu brûle à belles flammes dans lâtre, 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. Mentor se dirige lentement vers la cheminée.

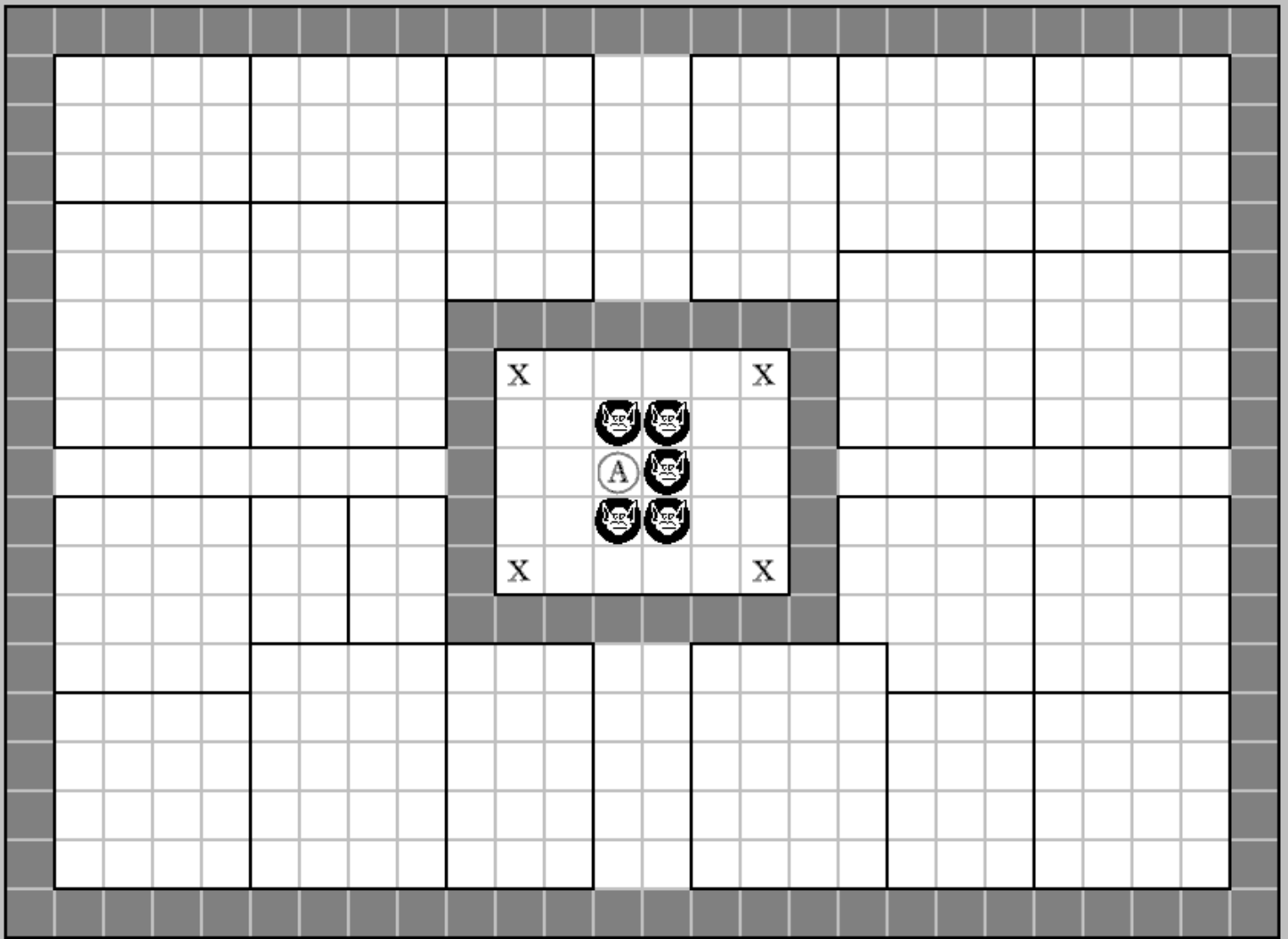
"Mes amis, votre apprentissage est maintenant terminé. Toutefois, vous n'êtes pas encore des Héros, car il vous reste à faire vos preuves. Mais laissez-moi tout d'abord vous entretenir de Zargon... (NdT : Morcar en Europe)

"Il y a bien des siècles, Zargon était mon apprenti. Travailleur acharné, il assimilait vite. Cependant, l'impatience le dévorait et il souhaitait apprendre une magie plus puissante. 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 Zargon n'en pouvait plus d'attendre et, chaque nuit, forçait la porte de mon étude pour y lire mes livres de sorts. Les secrets qu'ils recélaient étaient en vérité bien grands et Zargon s'enfuit quand 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! 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 grand peine à contrer. Plusieurs jours durant nous nous battîmes ainsi, mais Zargon 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 pansa ses plaies et peaufina ses dons, invoquant d'anciennes puissances avec lesquelles il pourrait renverser l'Empire.

"Il me faut veiller sur Zargon et évaluer la force de sa magie. Les puissances exhortées par Zargon nous anéantiront tous si je relâche ma vigilance. Les légions de Zargon 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 Régions limitrophes ont subi leur assaut. Oui, l'Empire doit se trouver des Héros pour le défendre et c'est à cette fin que je vous ai formés.

"Chacun d'entre vous doit mener à bien 14 Quêtes (3 dans la version européenne). Celui qui y parviendra sera proclamé Champion du Royaume et adoubé Chevalier Impérial. Alors, mais seulement alors, serez-vous véritablement en passe de devenir Héros. Voilà, je vous parlerai de nouveau à votre retour - si jamais vous revenez..."



Quête 0 - L'Arène Magique

"Avant d'accomplir les missions du Livre des Quêtes, Mentor met à votre disposition une arène magique pour vous entraîner tant aux déplacements qu'à l'art du combat. Utilisez pour cette lutte à mort le plateau de jeu (voir les Notes pour le placement des figurines). Le joueur à gauche de Zargon commence la partie. Le dernier survivant de cette lutte - Héros ou Monstre - en sera le vainqueur."

NOTES:

A- L'Enchanteur & l'Elfe choisissent leurs Sortilèges.

Chaque Héros place sa figurine dans un coin de la salle centrale.

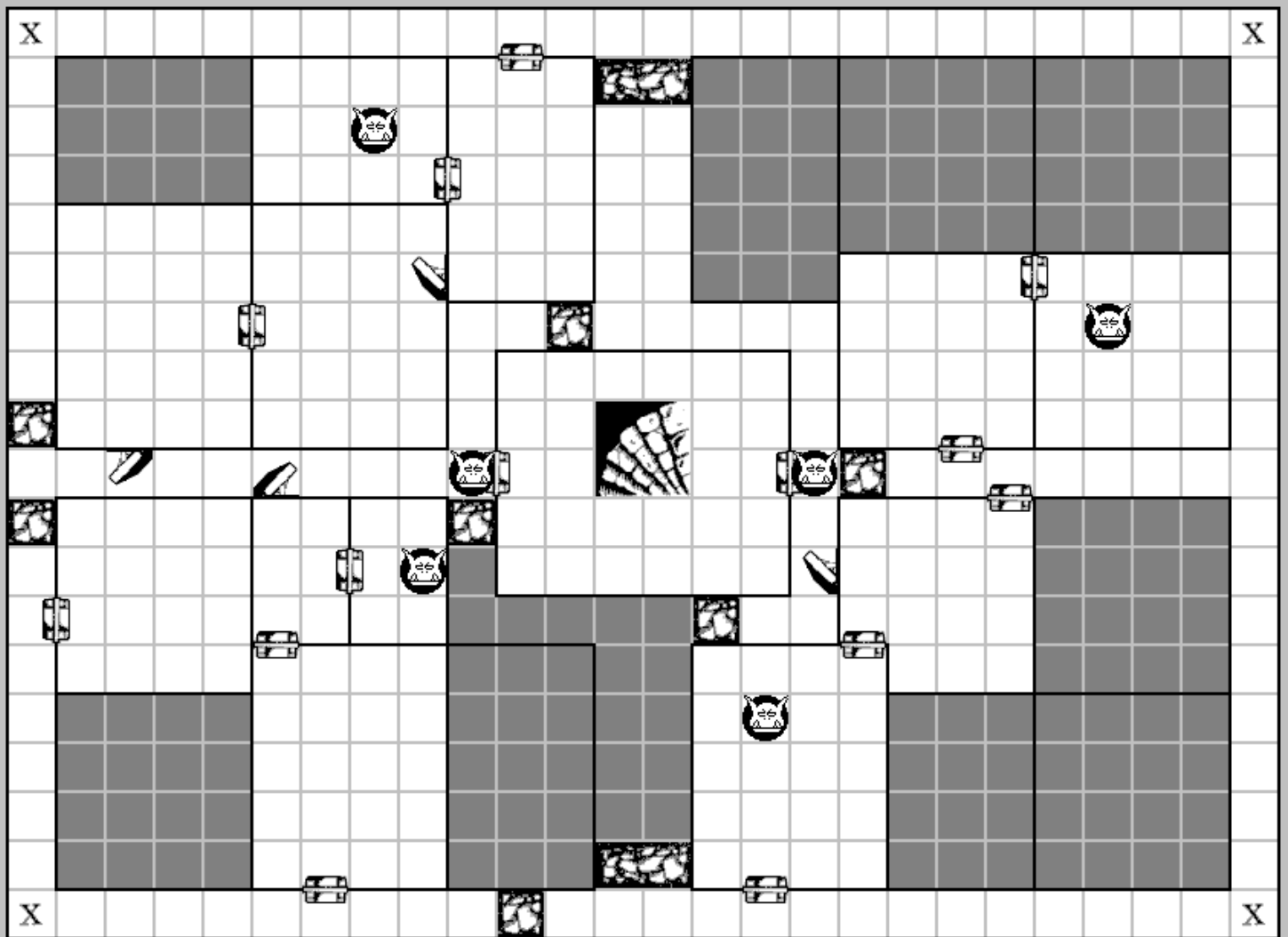
Zargon place ensuite 5 Gobelins sur les cases de son choix dans la même salle.



Au terme de ce combat, la magie de l'Arène restitue à chacun des personnages sa force initiale. Toutes les blessures sont guéries. Il importe de s'entraîner dans l'Arène autant de fois que nécessaire pour se sentir à l'aise dans la peau du Héros.

(Edition Européenne ©1989)

Monstre Errant: Aucun !



Quête 1(a) - Le Labyrinthe

"Voici votre dernière épreuve avant que vous ne vous embarquiez véritablement. Veillez à bien utiliser tous les dons que je vous ai enseignés. Il vous faudra tenter de sortir de ce labyrinthe où plusieurs monstres ont été placés. Méfiez-vous d'eux, car ils feront tout pour vous nuire. Celui qui sortira le premier de cette épreuve recevra 100 po à titre de récompense. Cet argent pourra servir à l'achat d'équipement pour les aventures à venir."

NOTES:

Au début de la partie, disposez sur le plateau tous les éléments que les Héros peuvent voir.
Rappelez-vous de ne placer les portes secrètes que lorsqu'un Héros les cherche.

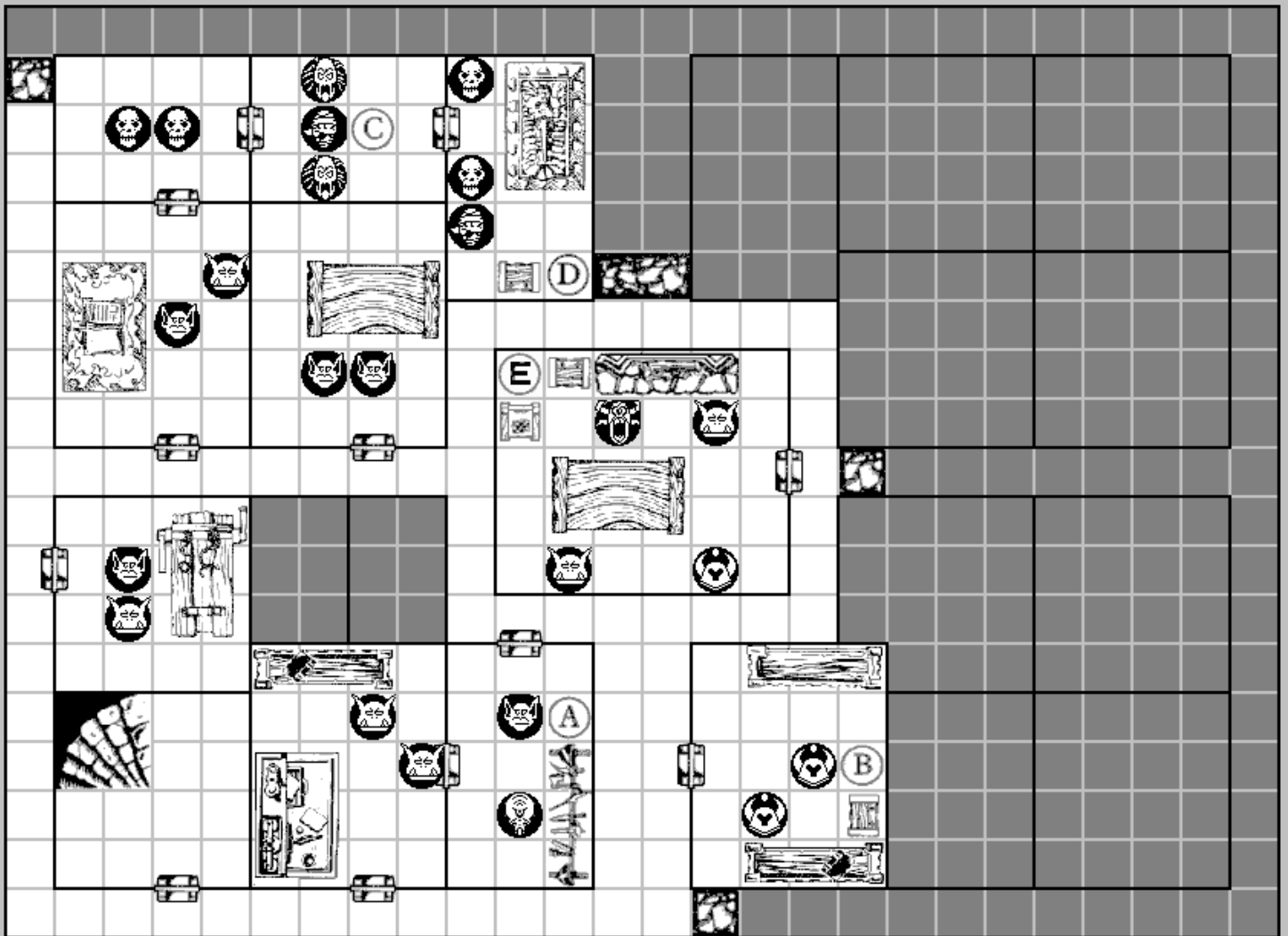
Les "X" indiquent le point de départ de chaque Héros.

Lorsque c'est votre tour de jouer, vous pouvez déplacer une partie ou tous les monstres qui se trouvent sur le plateau. Vous ne pouvez toutefois déplacer les monstres qui n'ont pas encore été disposés.

(Quête 1 de l'Édition ©1989)



Monstre Errant: 1 Orc



Quête 1 (b) - L'Épreuve

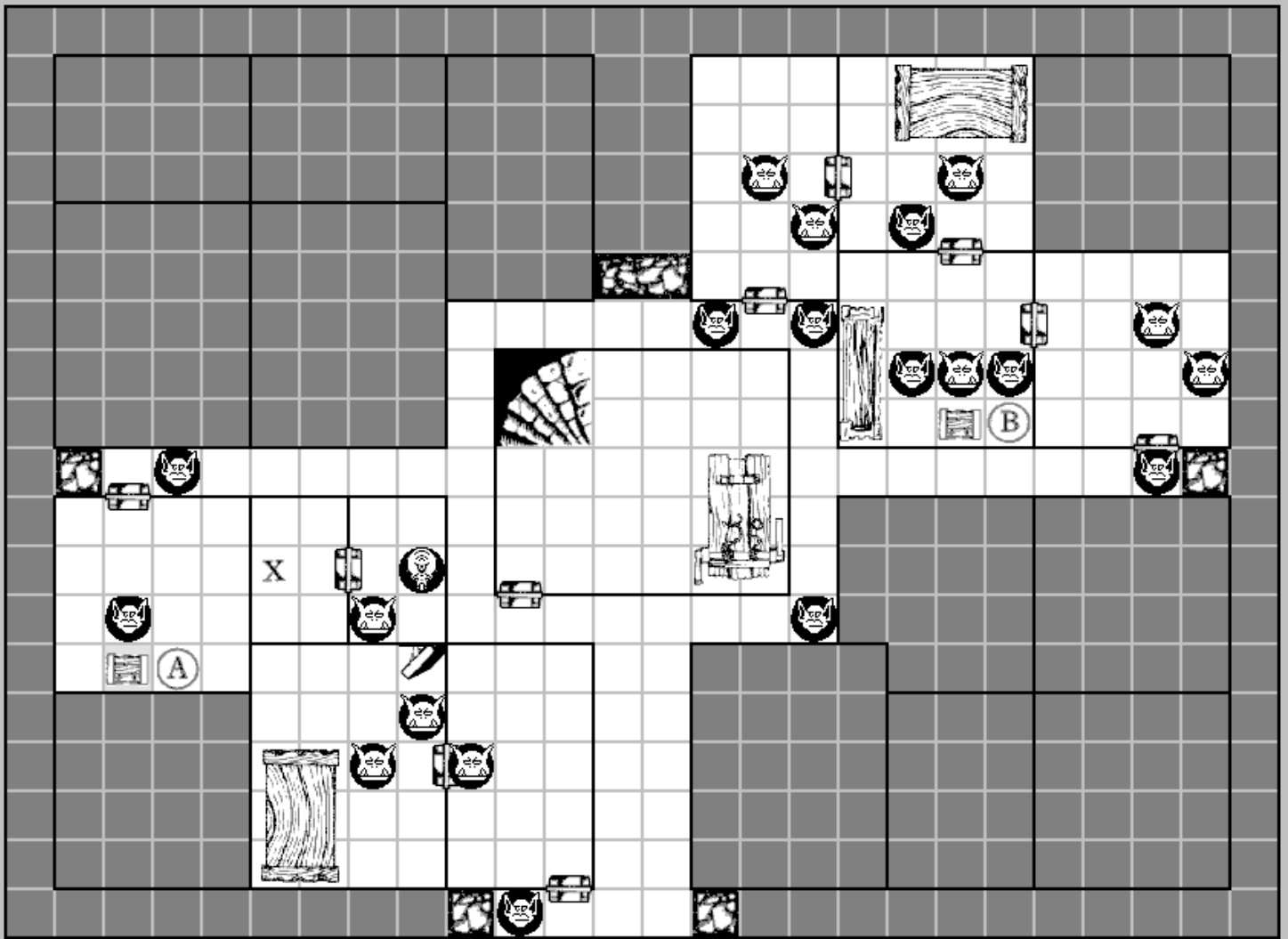
"Mes amis, vous avez beaucoup appris. Le temps est venu maintenant de votre première épreuve. Vous devez d'abord pénétrer dans les catacombes qui abritent la tombe de Fellmarg, et détruire Verag, l'infecte Gargouille qui s'y cache. Votre tâche ne sera pas facile, et vous devrez œuvrer ensemble pour survivre. Ceci est votre premier pas sur le chemin qui fera de vous des Héros... Avancez prudemment, mes amis."

Zargon, vous pouvez dire aux joueurs qu'il n'y a ni piège ni porte secrète dans cette première Quête. Toutefois, vous devriez aussi les prévenir que c'est une aventure difficile. C'est pour leur démontrer que leurs chances de survie dépend essentiellement de leur collaboration. (Quête 1 de l'Édition ©1990)

NOTES:

- A Les armes de ce râtelier sont toutes rouillées ou brisées. Il n'y a rien ici que les Héros puissent récupérer.
- B Ce coffre est vide.
- C Cette Momie est la Gardienne de la Tombe de Fellmarg et était autrefois un puissant guerrier. Pour attaquer elle lance 4 Dés de Combat au lieu de 3.
- D Le premier Héros qui cherche un trésor trouvera 84 po dans ce coffre.
- E Verag est ici ! Le premier Héros qui cherche un trésor trouvera 120 po dans ce coffre.

Monstre Errant: 1 Orc



Quête 2-La Délivrance de Sir Ragnar

"Sir Ragnar, l'un des chevaliers les plus puissants de l'Empereur, a été enlevé. On a toutes les raisons de croire qu'il est 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 240 po à celui qui le délivrera. Cette récompense pourra être partagée entre plusieurs aventuriers, mais elle ne sera pas accordée si Sir Ragnar périt durant l'évasion."

NOTES:

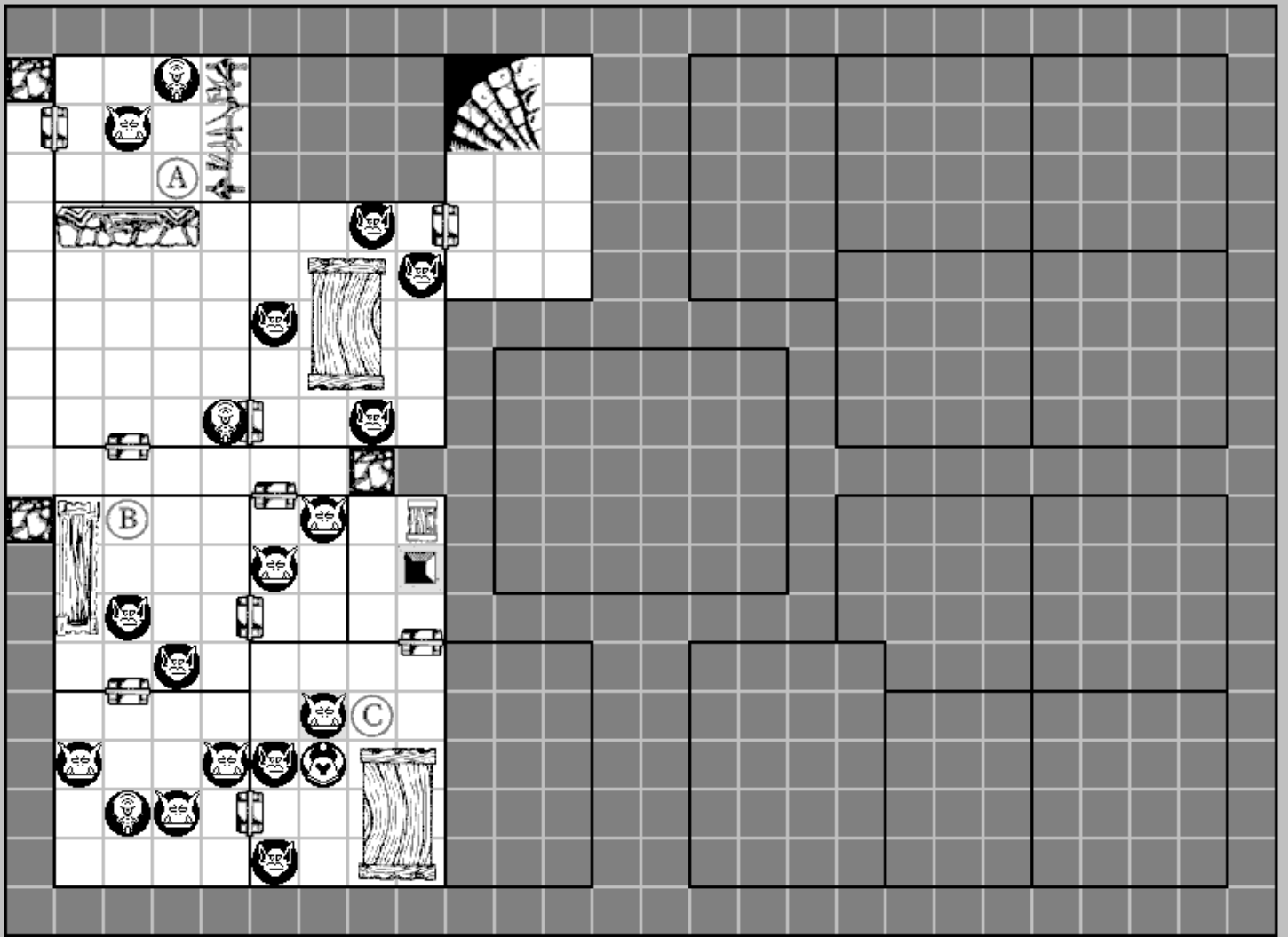
A. Le coffre est piégé avec une aiguille empoisonnée. Si un Héros cherche un trésor avant que le piège ne soit désarmé, il perdra 1 Point de Corps. Le coffre est vide.

B. Le premier Héros qui cherche un trésor dans la salle trouvera 60 po à l'intérieur de ce coffre. Il trouvera aussi 1 Potion de Guérison pouvant restituer jusqu'à 4 Points de Corps perdus.

X. DÉCOUVERTE DE SIR RAGNAR. Lorsque Sir Ragnar est trouvé, l'alerte est sonnée. Utilisez la figurine de Sorcier du Chaos pour représenter Sir Ragnar. Placez sur le plateau TOUS les monstres, portes et meubles restants. Toutes les portes sont maintenant ouvertes. Sir Ragnar doit être déplacé par le Héros qui a ouvert la porte de sa cellule. Ce Héros joue d'abord son tour normalement, et jette ensuite 1d6 pour déplacer le chevalier blessé. Sir Ragnar doit arriver sain et sauf à l'escalier pour obtenir la récompense. (Les Héros ne peuvent pas chercher de trésor dans la cellule). Sir Ragnar ne peut pas attaquer, mais peut lancer 2 dés de Défense. Il lui reste 2 Points de Corps.



Monstre Errant: 1 Orc



Quête 3-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 pour responsable de l'enlèvement de Sir Ragnar. Les Héros recevront une récompense de 180 po à partager s'ils mettent fin aux jours de ce misérable. Tout trésor se trouvant dans le repaire de Ulag leur reviendra également."

NOTES:

A. Voici l'armurerie des Orcs. Le premier Héros à chercher un trésor trouvera 1Bâton.

B. Le premier Héros à chercher un trésor trouvera 24 po et 1 Potion de Guérison (pouvant restituer jusqu'à 4 Points de Corps perdus) dans le buffet.

X. ULAG (ORC) :

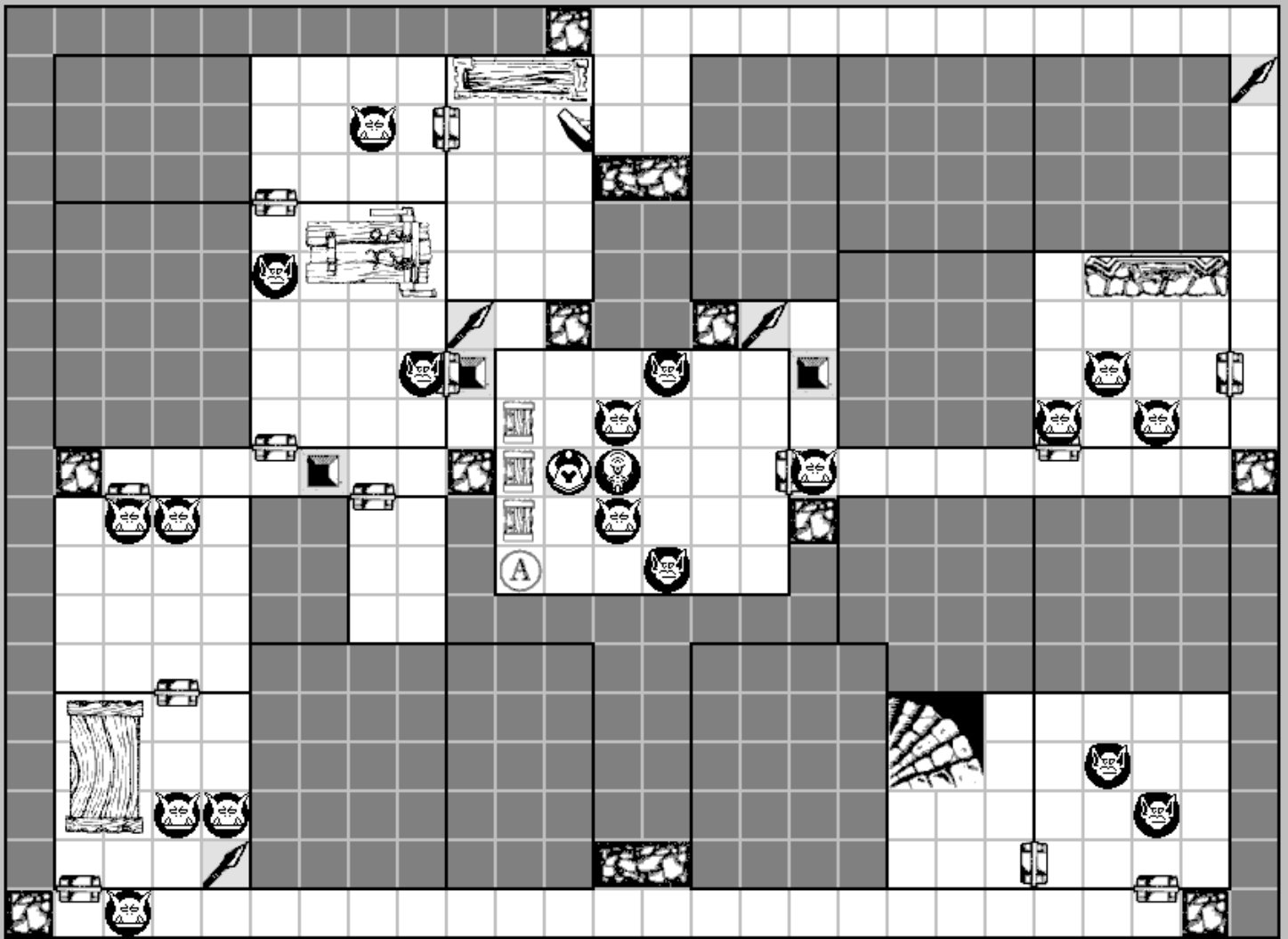
Utilisez la figurine Orc armé de la grande épée pour représenter Ulag.

Ulag a les caractéristiques suivantes :

Déplacement 10 / Attaque 4 / Défense 5 / Corps 2 / Esprit 3



Monstre Errant: 1 Orc



Quête 4-L'Or du Prince Magnus

"Trois coffres à trésor ont été dérobés lors de leur acheminement au palais de l'Empereur. On a offert une récompense de 250 po à n'importe quel groupe de Héros qui récupérerait les coffres et TOUT leur contenu d'or. Les voleurs présumés sont une bande d'Orcs dont la tanière se situe dans les Montagnes Noires. Ils ont à leur tête Gulthor, un Guerrier du Chaos."

NOTES:

- A. Voici les trois coffres. Ils sont marqués du sceau royal du prince.
 Un Héros peut seulement porter un coffre à la fois.
 Un Héros portant un coffre ne peut lancer qu'1 dé de Déplacement.

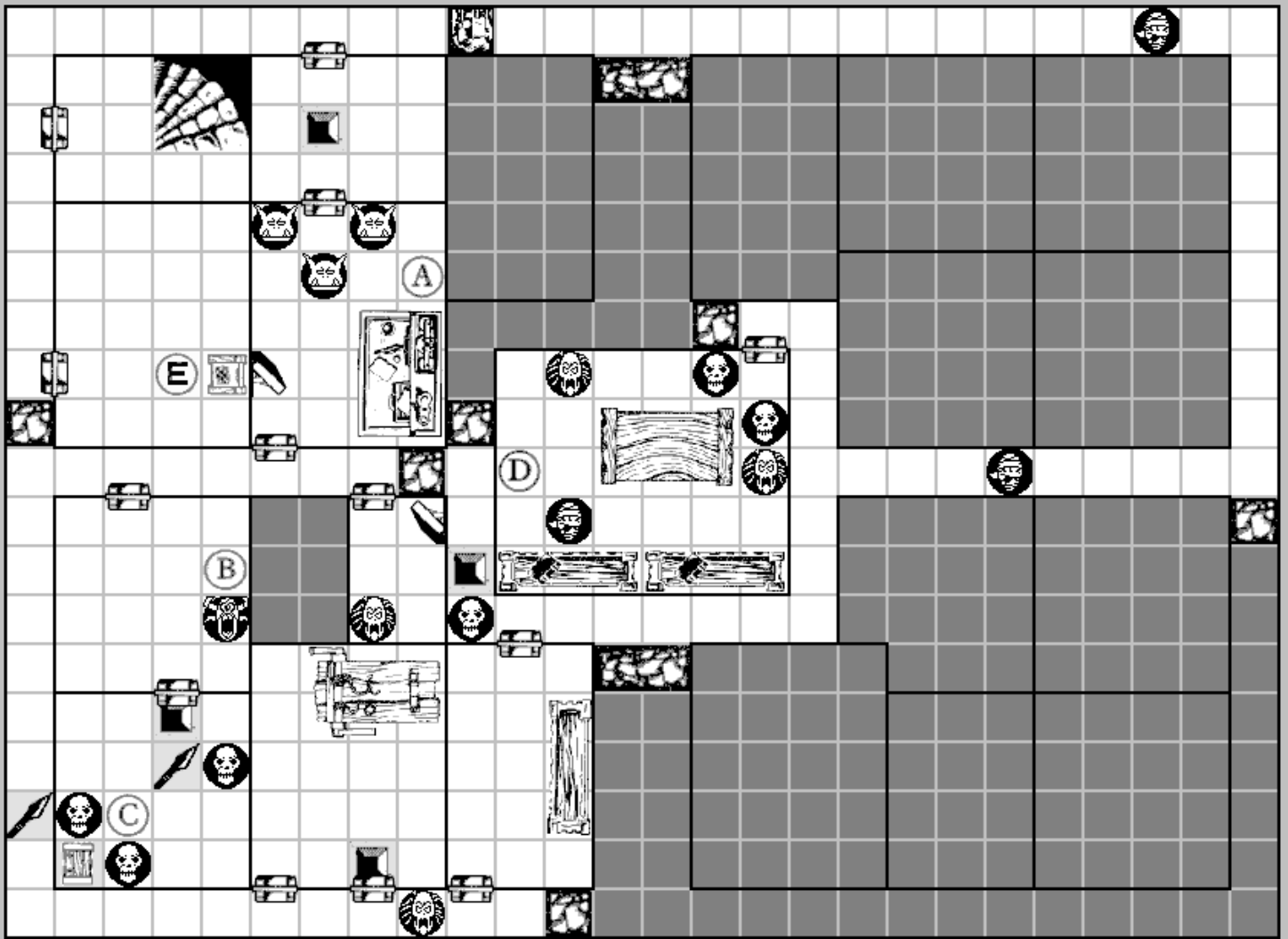
Les Héros ne peuvent pas garder l'or contenu dans les coffres à trésor.

Option : Si un Héros décidait de garder l'or du Prince Magnus au lieu de le retourner (250 à 350 po par coffre) il se mettrait hors la loi et ne pourrait plus prétendre au statut de Champion.

X. GULTHOR (GUERRIER DU CHAOS)



Monstre Errant: 1 Fimir



Quête 5-Le Labyrinthe de Melar

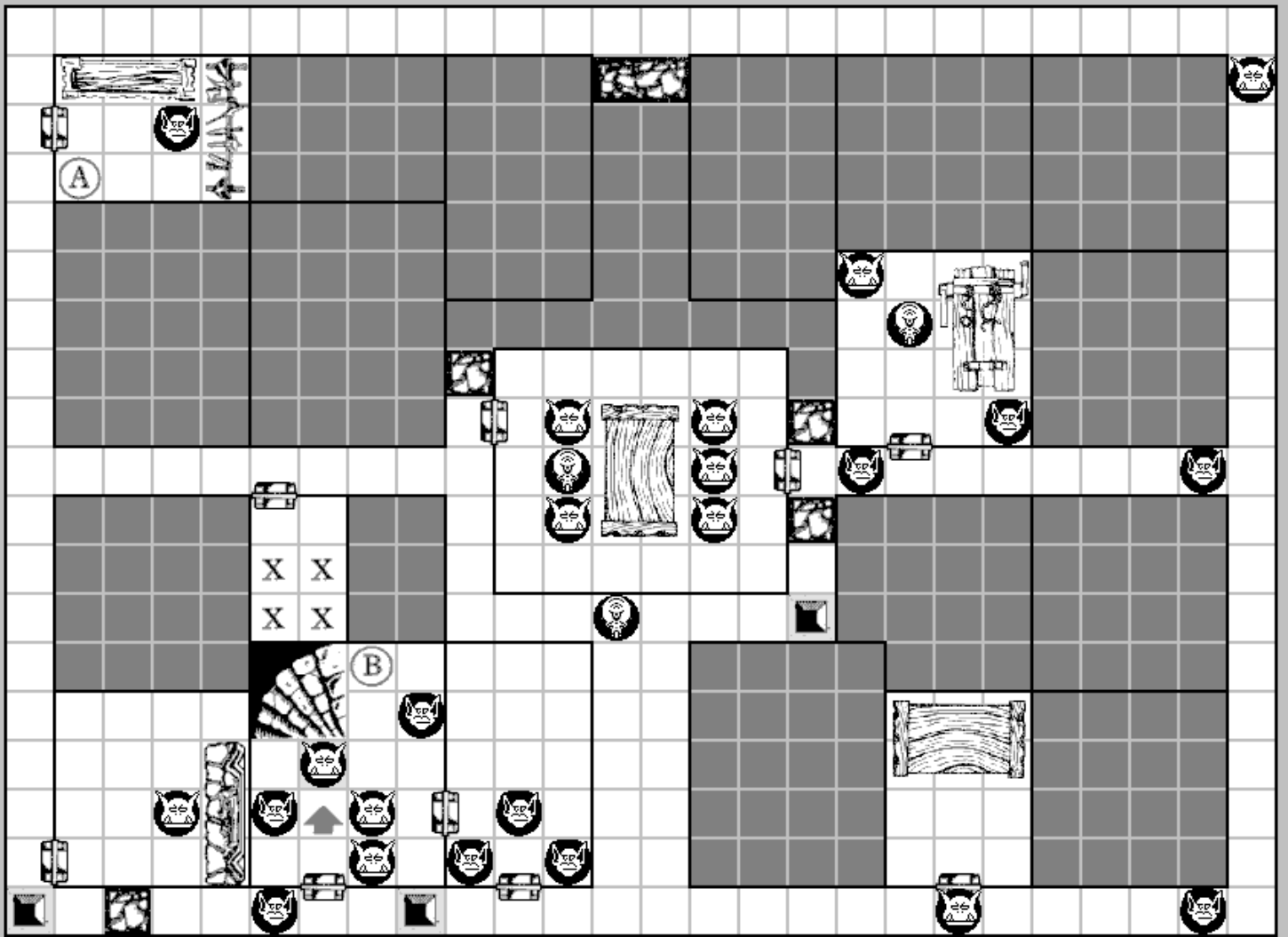
"Il y a longtemps, un enchanteur puissant du nom de Melar créa un Talisman de Connaissance dont les pouvoirs conféraient à son détenteur une meilleure compréhension de la magie. De crainte que les alliés de Zargon ne le lui volent et s'en servent, Melar aurait caché ce Talisman dans son laboratoire, au coeur de son labyrinthe. Ce dernier est parsemé de pièges et surveillé par de terribles gardiens. On prétend même qu'il est hanté par tous ceux qui auraient convoité le Talisman et péri sans y parvenir."

NOTES:

- A. Le premier Héros à chercher un trésor trouvera une flasque à moitié remplie sur l'établi d'alchimiste. C'est 1 Potion de Guérison qui reconstituera jusqu'à 2 Points de Corps perdus.
- B. Cette chambre contient une Gargouille qui semble être statufiée. La Gargouille ne se déplacera pas en premier, et prendra vie seulement quand les Héros auront ouvert la porte qui mène à la salle suivante. La Gargouille ne peut être blessée tant qu'elle ne s'est ni déplacée ni livrée à une attaque sur un Héros.
- C. Le coffre est un piège rempli de gaz toxique! Si un Héros cherche un trésor avant que le piège ne soit désarmé, il perdra 2 Points de Corps. Le coffre contient aussi 144 po. Il n'y a aucun autre trésor dans la salle.
- D. Le premier Héros qui cherche un trésor trouvera le Talisman de Connaissance (Talisman de Lore). Son utilisation est décrite sur la Carte Artefact correspondante.
- E. Si un Héros cherche des portes secrètes, il ne trouvera rien de chaque côté du mur. Cependant, si un Héros cherche un trésor, il trouvera la Clef de Melar. En touchant la clef, elle disparaîtra et le trône glissera de côté pour révéler une porte secrète!



Monstre Errant: 1 Zombi



Quête 6-L'Héritage du Seigneur de Guerre des Orcs

"Grak, l'infâme descendant de Ulag, a juré vengeance contre les meurtriers de son père. Au terme de plusieurs longs mois de recherche, il a finalement retrouvé votre trace (les 4 Héros) et vous a fait tomber dans une embuscade. Vous voici donc prisonniers dans ses cachots tandis qu'il se creuse la cervelle pour vous infliger le pire châtiement qui soit. Profitant toutefois du sommeil de votre gardien, vous parvenez à crocheter la serrure de votre geôle avec un vieil os de rat. Mais il vous faut maintenant retrouver votre équipement et sortir de là."

NOTES:

Les héros commencent leur quête sur les cases marquées d'un « X ». Ils ne peuvent pas chercher de trésor dans leur cellule. L'équipement (armes, armure, potions, sorts, etc.) de tous les Héros ayant été confisqué, ils devront le retrouver pour s'en servir. Un Héros sans armes ni lance 1 dé d'Attaque & 2 dés de Défense.

A. L'équipement des Héros est stocké dans le buffet de cette salle. Dès qu'un Héros y cherche un trésor, l'équipement est trouvé. Chaque Héros encore en vie doit entrer dans la salle pour récupérer ses biens. L'Enchanteur et l'Elfe peuvent de nouveau jeter des Sorts une fois qu'ils entrent à la salle et réclament leurs pouvoirs magiques.

Option : Le premier Héros qui trouve l'équipement peut décider de donner ou de vendre tout ou partie de celui-ci aux autres Héros se trouvant dans la même salle ou le même corridor. Par contre, il ne lui est possible ni de garder ni d'utiliser les Cartes Sort à moins qu'il ne soit l'Enchanteur ou l'Elfe !

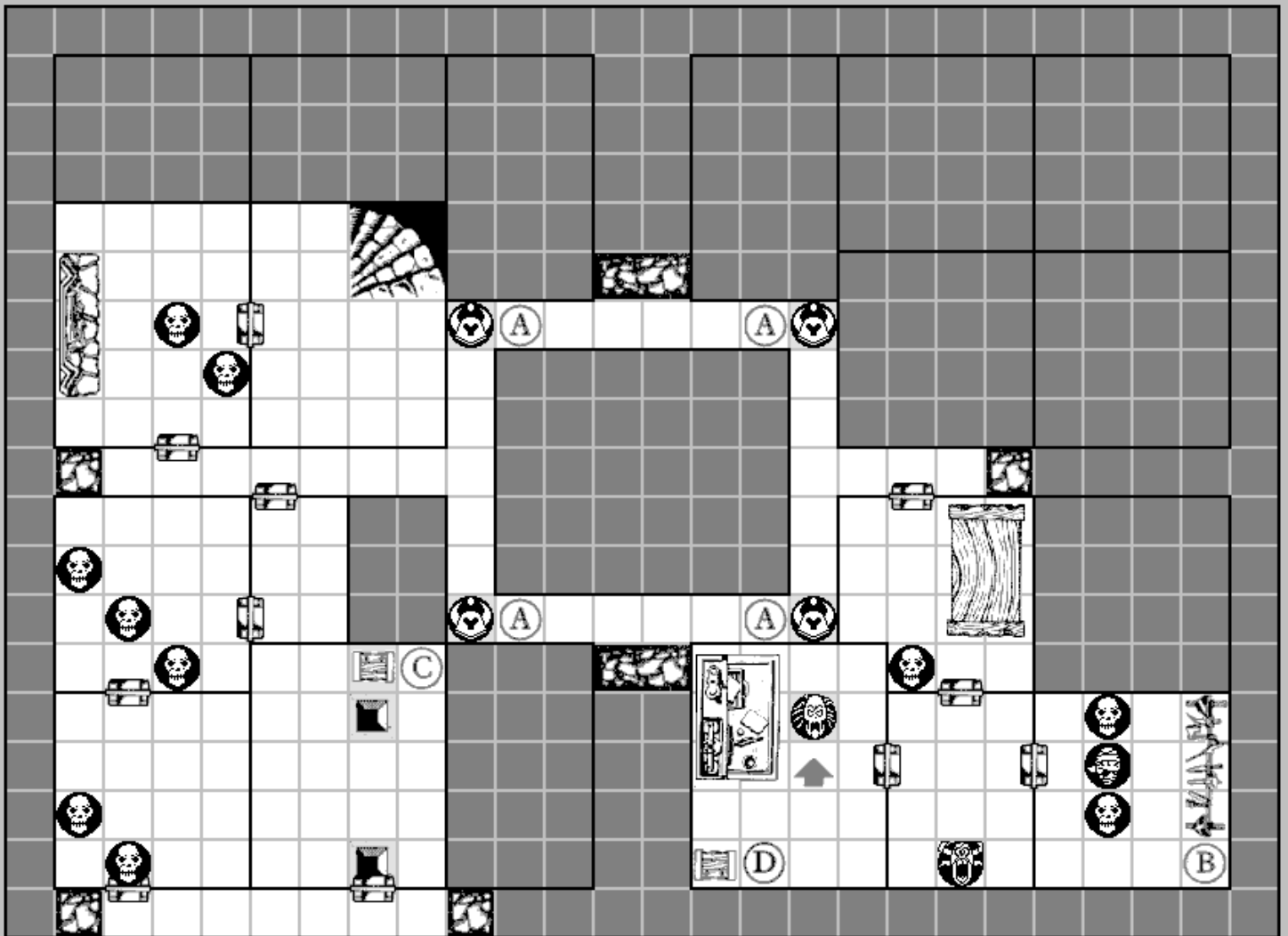
B. Cet escalier conduit à l'air libre. N'importe quel Héros qui réussit à se placer sur 1 case d'escalier recouvre sa liberté.

X. **GRAK.** Utilisez une figurine Orc pour représenter Grak. C'est un Orc à l'allure différente qui tient 1 Bâton (comme celui décrit dans l'Armurerie ou sur la Carte Equipement correspondante. Grak possède aussi 1 Cape d'Enchanteur (voir la Carte Artefact correspondante). Si Grak est tué, la Cape sera d'un grand intérêt pour l'Enchanteur. DÉPLACEMENT 8 / ATTAQUE 4 / DÉFENSE 4 / CORPS 3 / ESPRIT 3

Grak connaît 3 Sorts du Chaos (Peur, Sommeil, Tempête) qu'il peut jeter (un par tour) au lieu d'attaquer. (Référez-vous aux Cartes Sort du Chaos correspondantes.)



Monstre Errant: 1 Fimir



Quête 7-L'Enchanteur Perdu (le chasseur de pierres)

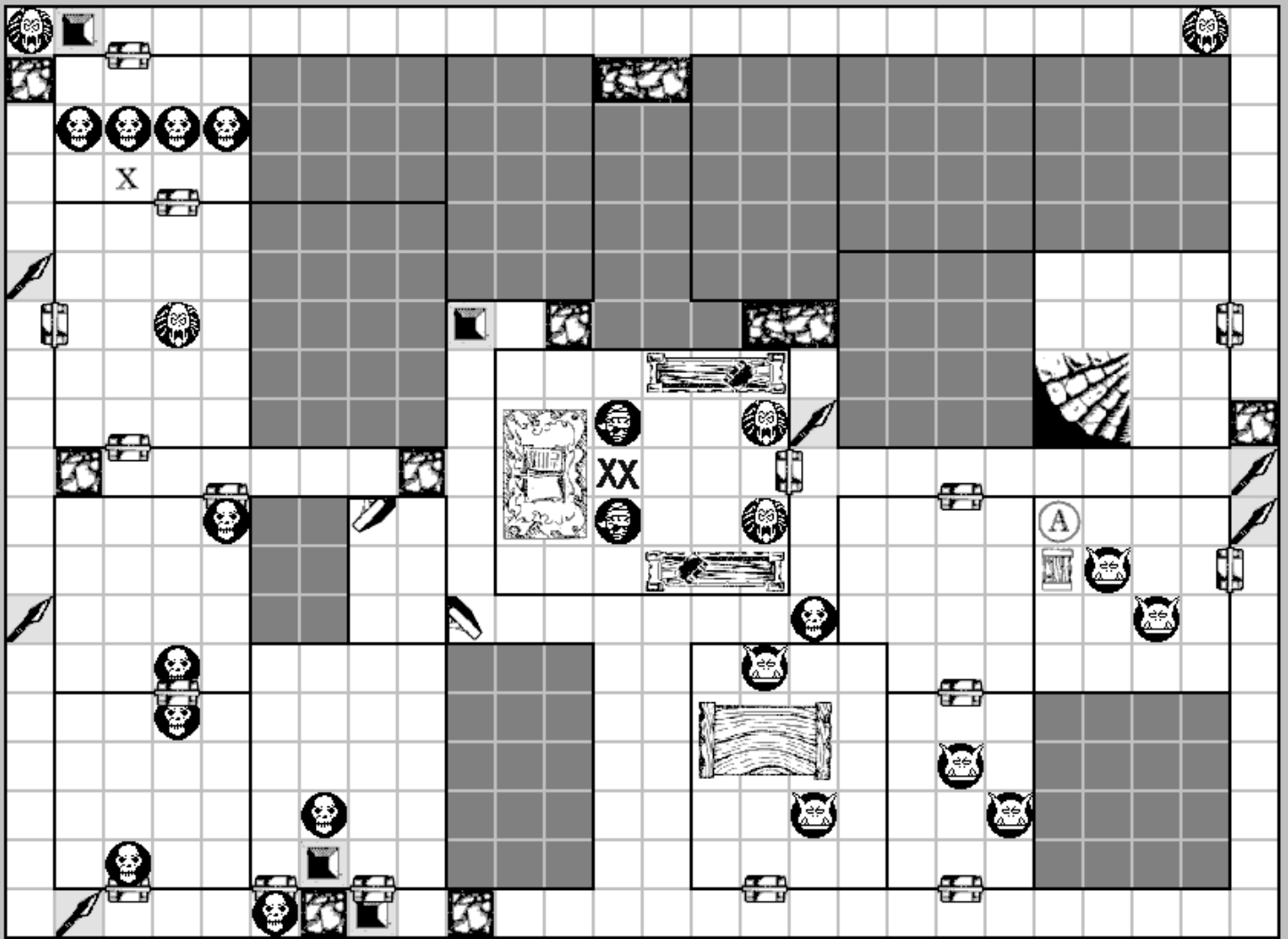
"Wardoz (Karlen dans l'Édition Européenne), l'Enchanteur personnel de l'Empereur, a disparu. L'Empereur craint qu'il ait été assassiné ou ait succombé aux charmes insidieux de la magie du Chaos. Il vous incombe de découvrir ce qui lui est arrivé et, s'il est encore en vie, de le ramener en lieu sûr. À votre retour, chacun de vous recevra 100 po."

NOTES:

- A. Tous Guerriers du Chaos dans cette aventure sont faits de pierre et peuvent lancer 1 Dé de Défense supplémentaire.
- B. Voici la salle des armes. Le premier Héros qui cherche un trésor y trouvera l'Armure de Borin. Ses effets sont indiqués sur la Carte Artéfact correspondante.
- C. Ce coffre est piégé avec une aiguille empoisonnée. Si un Héros cherche un trésor avant que le piège ne soit désarmé, il perdra 2 Points de Corps. Il trouvera alors une flasque remplie d'un liquide pourpre non identifiable. Ne dites pas au Héros quel est ce liquide. S'il le boit, en plus d'un goût épouvantable, le Héros sera temporairement transformé en statue de pierre. Il sera incapable de se déplacer pendant 5 tours. Toutefois, il ne peut pas être blessé durant ce temps-là. Après ces 5 tours, il revient à la vie.
- D. Le coffre à trésor de Wardoz contient 144 po. Le Zombi de cette salle est paré des robes de l'Enchanteur. C'est Wardoz. Après la destruction de Wardoz, le premier Héros qui cherche un trésor trouvera les pièces d'or. Il trouvera aussi quelques papiers sur l'établi de Wardoz. Ces papiers prouvent que Wardoz a été dévoré par la magie chaotique qu'il expérimentait et fut transformé en un stupide Zombi.



Monstre Errant: 1 Momie



Quête 8-Le Mage du Feu

"Les Orcs des Montagnes Noires ont employé la magie de feu dans leurs raids. Balur, le Mage du Feu, est suspecté de les avoir aidés. Aucune magie du feu ne peut nuire à Balur et les magiciens de l'Empereur sont incapables de contrer ses Sorts. C'est pourquoi vous avez été choisi pour pénétrer dans sa tanière, profondément enfouie sous le Pic du Feu Noir. L'Empereur récompensera chaque Héros de 100 po pour l'élimination de Balur."

NOTES:

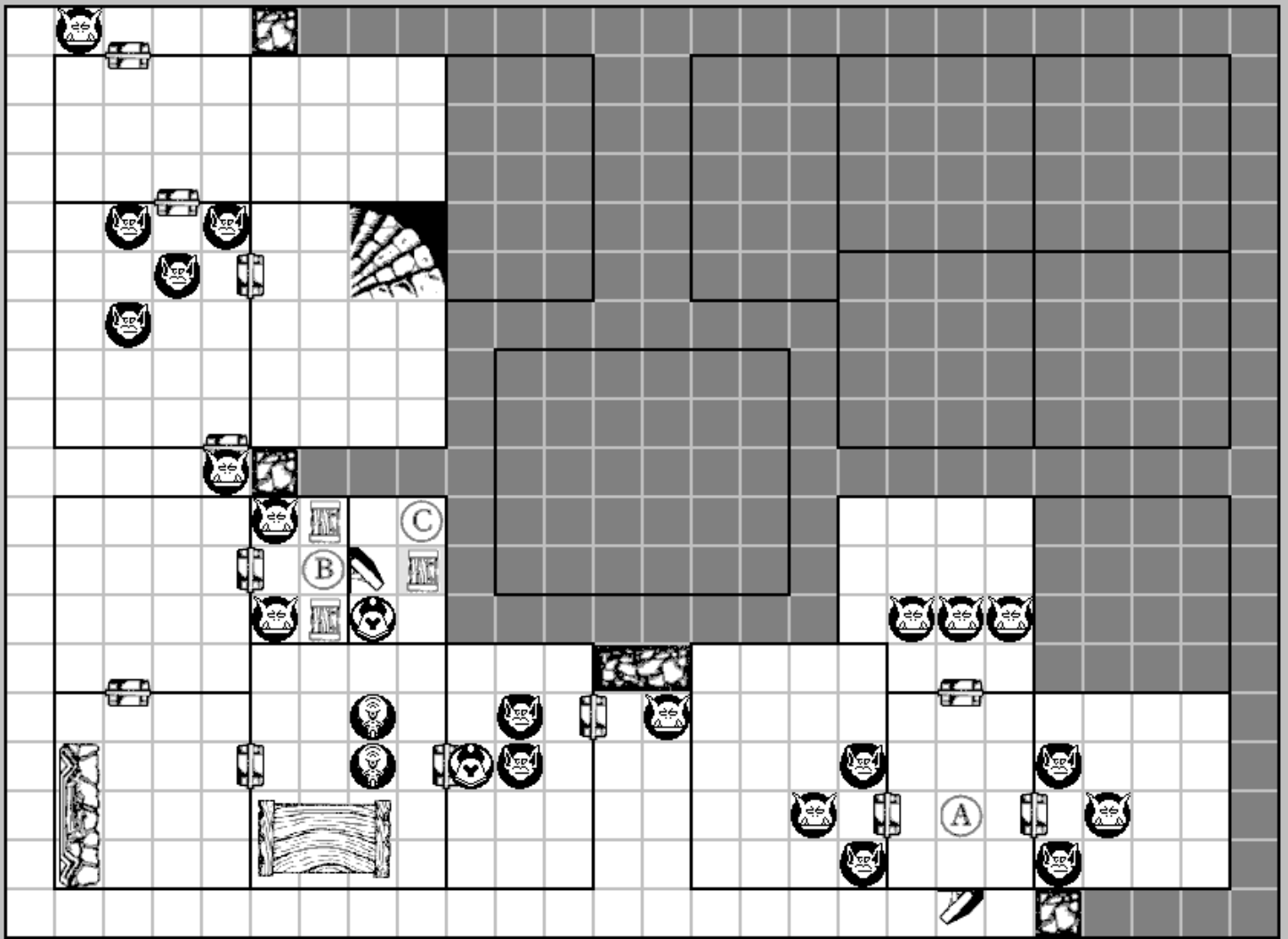
Utilisez la figurine de Sorcier du Chaos pour représenter Balur.

A. Le coffre contient 150 po & le Sceptre du Rappel (Baguette Magique de l'Édition US). Ses effets sont indiqués sur la Carte Artéfact correspondante.

X. BALUR : Les Sorts du Feu ne l'affectent pas
 Déplacement 8 / Attaque 2 / Défense 5 / Corps 3 / Esprit 7
 Balur connaît les Sorts suivants: Boule de Feu, Tempête de Feu, Tempête, Evocation des Orcs, Peur et Fuite. (Référez-vous aux Cartes Sort du Chaos pour les détails.) Le Sort Fuite le téléportera sur la case marquée "XX" dans la salle centrale. Si Balur utilise ce Sort, ne le mettez pas sur cette case avant que les Héros n'ouvrent la porte.



Monstre Errant: 1 Fimir



Quête 9-Course contre la montre (Le Piège)

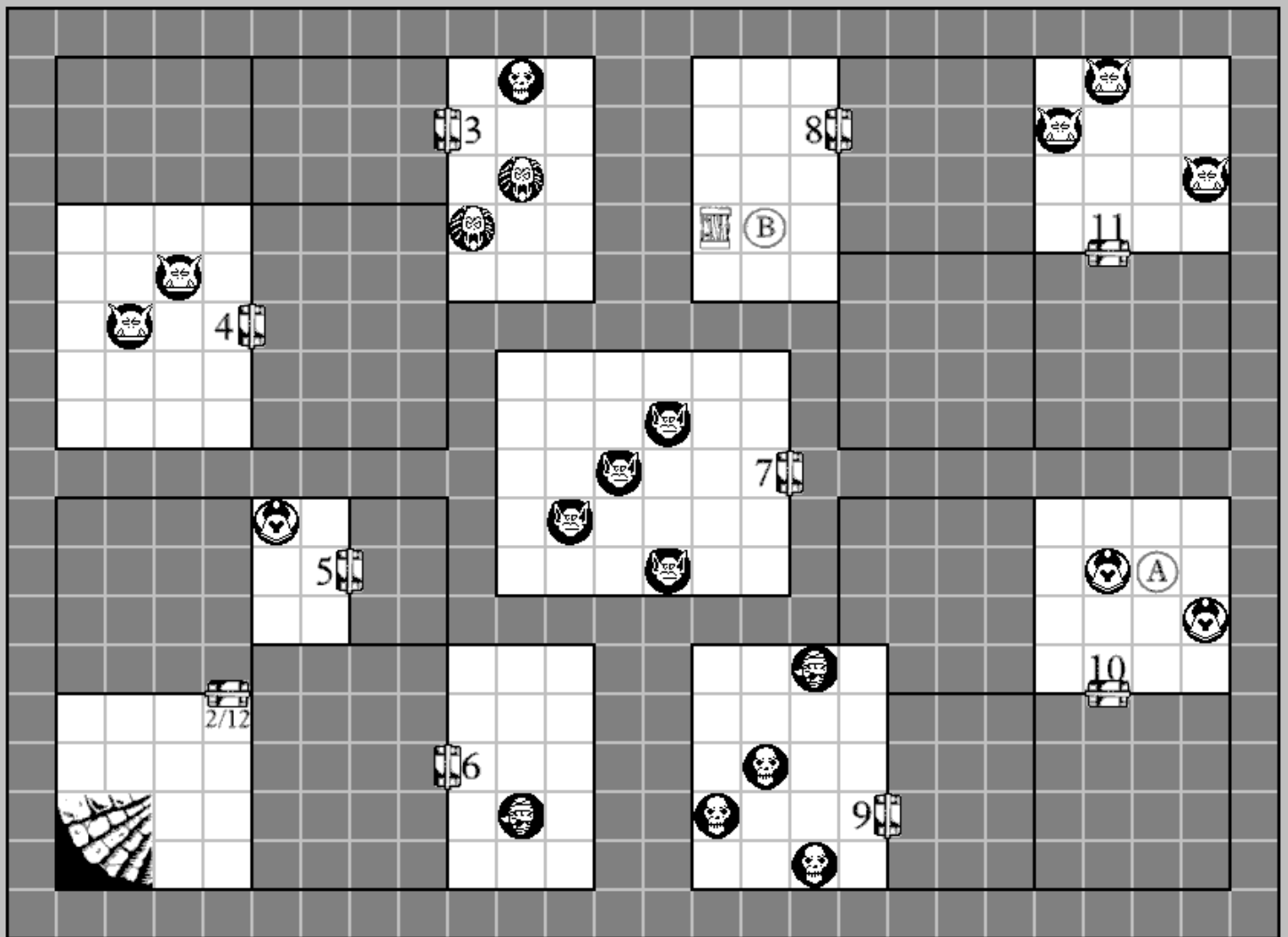
"Un guide vous a conduits dans un labyrinthe souterrain qui est supposé abriter un très grand secret. Après l'avoir suivi dans de sombres corridors, vous vous retrouvez dans une salle ayant 3 portes. C'est alors que le guide éteint sa torche et se met à rire dans le noir. "Adieu, mes Héros!", lance-t-il d'un ton railleur en disparaissant. Votre sang se glace à l'idée que vous êtes tombés dans un piège. Vous devez vous échapper (revenir à l'escalier) ou périr dans ce trou noir."

NOTES:

- A. Voici la salle d'où partent les Héros.
- B. Ces coffres contiennent chacun 100 po.
- C. Ce coffre est piégé par un gaz toxique. Si un Héros cherche un trésor avant que le piège ne soit désarmé, il perdra 3 Points de Corps. À l'intérieur se trouve l'Elixir de Vie. Ses effets sont indiqués sur la Carte Artéfact correspondante.



Monstre Errant: 1 Fimir



Quête 10-Le Château des Mystères

"Jadis, un magicien nommé Ollar découvrit l'entrée d'une mine d'or. Grâce à ses pouvoirs extraordinaires, il bâtit un château magique au-dessus de la mine pour la protéger des intrus. La chambre inférieure du château a de nombreuses portes magiques et est gardée 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 en a empêchés à chaque fois."

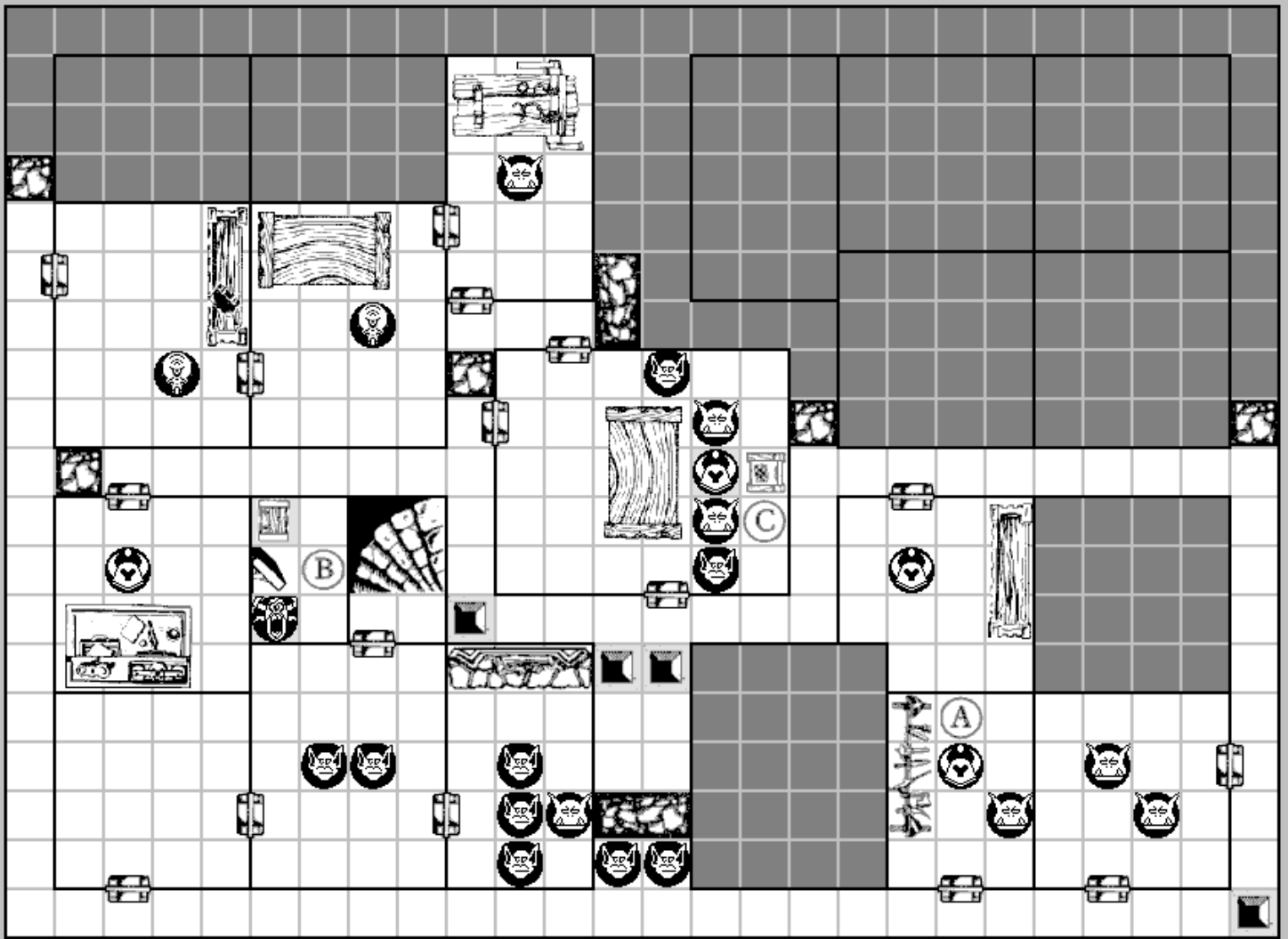
NOTES:

Chaque fois qu'un Héros franchit une porte, il doit lancer 2d6. Il sera alors téléporté sur la case correspondant au total des dés. Si cette case est déjà occupée, il se place sur son occupant & reste sur cette case. Le Héros ou monstre délogé perd 1 Point de Corps et, si toujours vivant, lance à son tour 2d6 pour être téléporté. Si le même numéro de case est obtenu, il faut relancer les dés. Les héros ne peuvent franchir qu'un seul portail par tour!

- A. Si ces 2 Guerriers du Chaos sont vaincus, le premier Héros à chercher un trésor constatera qu'un des guerriers portait l'Anneau du Retour. Ses effets sont indiqués sur la Carte Artéfact correspondante.
- B. Voici l'entrée de la mine. Tout Héros qui entre dans cette salle peut prendre 5,000 po. Toutefois, tant qu'il porte l'or, il ne peut ni Attaquer ni se Défendre. Si le Héros pose l'or, celui-ci retournera immédiatement à la mine.

La Quête s'achève quand tous les monstres sont tués ou quand tous les Héros ont regagné l'escalier. Quand le jeu est fini, dites aux joueurs que tout l'or trouvé à l'entrée de la mine n'est qu'illusion. Tout autre trésor découvert ailleurs est en revanche bien réel.

Monstre Errant: Le fantôme d'Ollar apparaît, éclate d'un rire démoniaque, et disparaît !



Quête 11-Le Bastion du Chaos

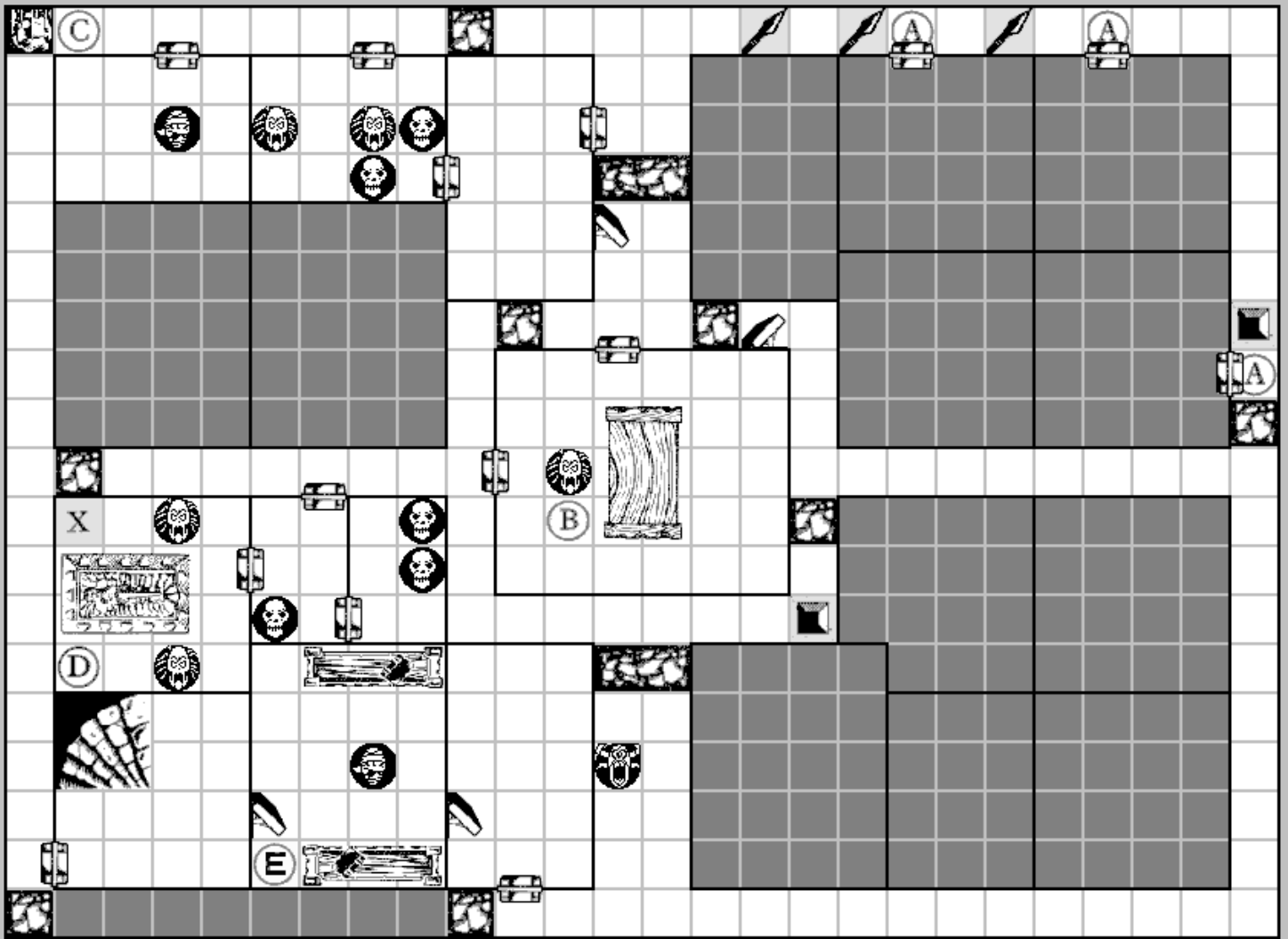
"Les terres de l'est sont infestées d'Orcs & de Gobelins en maraude. L'Empereur a ordonné qu'un groupe de Héros dignes de ce nom soit envoyé pour les anéantir. Les Orcs se sont réfugiés dans une forteresse souterraine connue sous le nom de Bastion du Chaos. Ils sont menés par un petit groupe de Guerriers du Chaos. Il faut vous frayer un chemin dans cette forteresse & éliminer tous les monstres que vous y rencontrerez. Un Héros recevra une prime pour chaque monstre éliminé: 10 po par Gobelin ; 20 po par Orc ; 30 po par Fimir ; et 50 po par Guerrier du Chaos"

NOTES:

- A. Voici l'Armurerie. Le premier Héros à chercher un trésor trouvera 1 Bouclier comme celui décrit sur la Fiche Armurerie ou la Carte Equipement correspondante. Toutes les autres armes sont inutilisables.
- B. La Gargouille semble n'être qu'une statue en pierre immobile. Mais le coffre est piégé. Si un Héros cherche un trésor avant que le piège ne soit désarmé, la Gargouille s'animera & attaquera immédiatement. Si un Héros désarme le piège d'abord, il découvrira ce qui serait arrivé. La Gargouille ne peut être blessée tant qu'elle n'a ni bougé ni attaqué un Héros.
- C. Ce Guerrier du Chaos a une épée magique. Celui qui le tue peut s'emparer cette épée connue sous le nom de Fléau des Orcs. Ses effets sont indiqués sur la Carte Artefact correspondante.



Monstre Errant: 1 Fimir



Quête 12-Barak Tor-Sépulture du Seigneur Sorcier

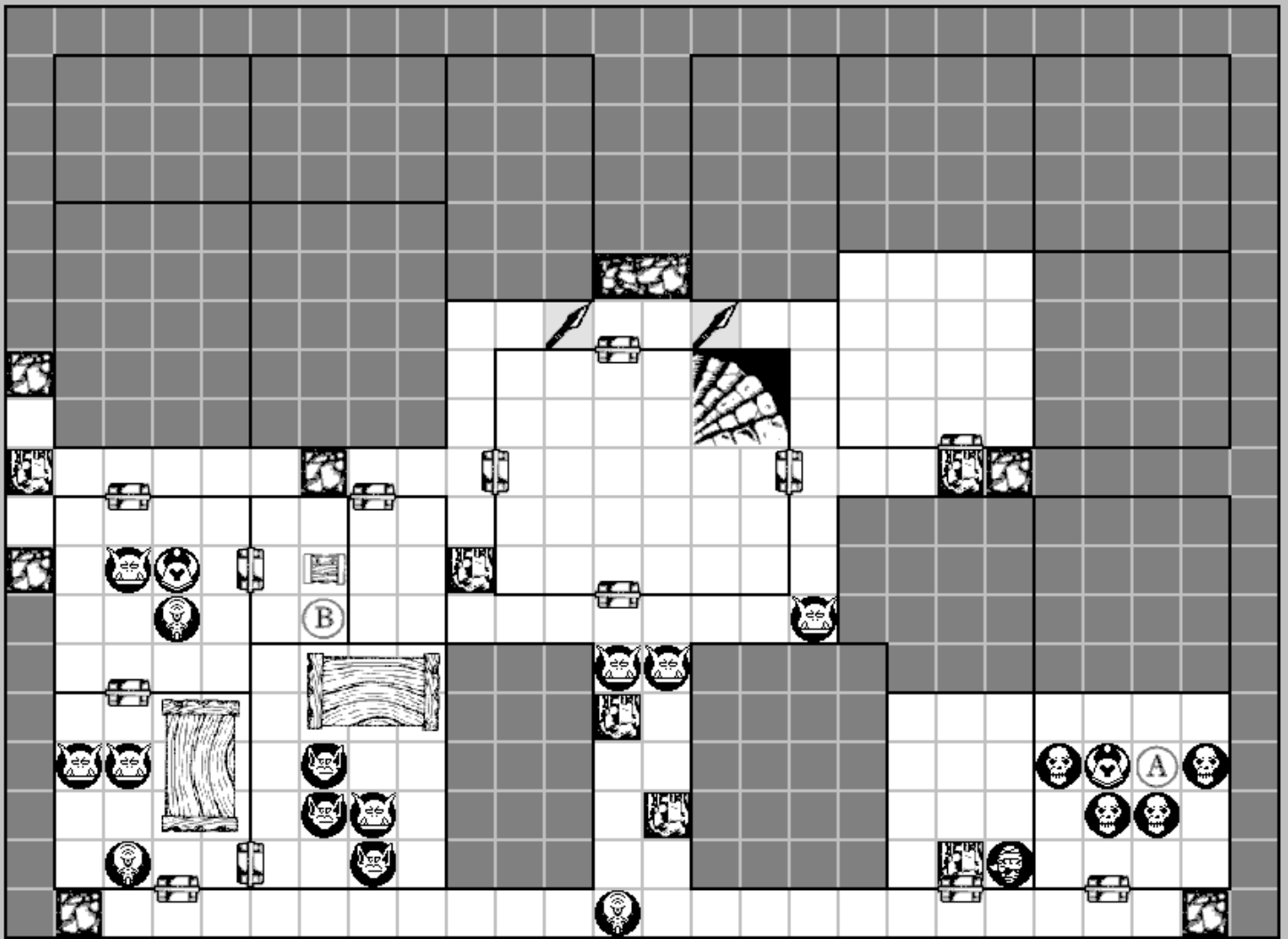
"La Guerre avec les Orcs de l'est se prépare & l'Empereur doit rallier le soutien des petits royaumes en vue d'un conflit imminent. À cette fin, vous devez trouver l'antique Étoile de l'Ouest que portèrent les Rois de Légende. Vous serez récompensés de 200 po (à partager entre les héros) quand elle sera en lieu sûr. L'Étoile se trouve à Barak Tor, lieu de repos du maléfique Seigneur Sorcier. Ce dernier était également connu sous le nom de Roi des Morts, serviteur tout puissant de Zargon que Rogar pourfendit, jadis avec le Fer de l'Esprit, seule arme contre laquelle il ne peut rien."

NOTES:

- A. Ces portes sont fausses et ne peuvent en aucun cas être ouvertes.
- B. L'Étoile de l'Ouest est dans la main du Zombi.
- C. C'est un éboulis spécial qui s'effondrera automatiquement après le passage du dernier Héros, bloquant alors toute retraite.
- D. Voici la tombe du Seigneur Sorcier. Celui-ci en sera délivré dès qu'un Héros entrera dans la salle. Placez le Seigneur Sorcier sur la case "X" & lisez le texte qui suit aux joueurs:
"Vous avez brisé le sceau magique qui retenait prisonnier le Seigneur Sorcier. Le voici désormais revenu à la vie & il vous faut le fuir. Seul le Fer de l'Esprit peut l'atteindre."
- E. Le premier Héros à chercher un trésor trouvera un bâton magique caché derrière la bibliothèque. C'est le Bâton de Magicien. Ses effets sont indiqués sur la Carte Artéfact correspondante.
- X. LE SEIGNEUR SORCIER : Aucune arme autre que le Fer de l'Esprit & aucun Sort n'ont d'effet sur lui. (Déplacement 1 case par tour / Attaque 2 dés). Il connaît aussi les Sorts suivants : Evocation des Mort-Vivants, Peur, Domination, et Boule de Feu. (Référez-vous aux Cartes Sort du Chaos pour des détails.)



Monstre Errant: 1 Squelette



Quête 13-La Quête du Fer de l'Esprit

"Le Seigneur Sorcier, que vous avez réveillé, va 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 Mort-Vivants à l'assaut des forces de l'Empereur. Vous devez tout d'abord découvrir le Fer de l'Esprit, car seule cette arme antique peut l'atteindre. Jadis forgée par les Nains des Montagnes du Bord du Monde, puis refroidie dans la Fontaine Elfique de Leben, cette lame repose désormais quelque part dans les ruines d'un ancien temple."

NOTES:

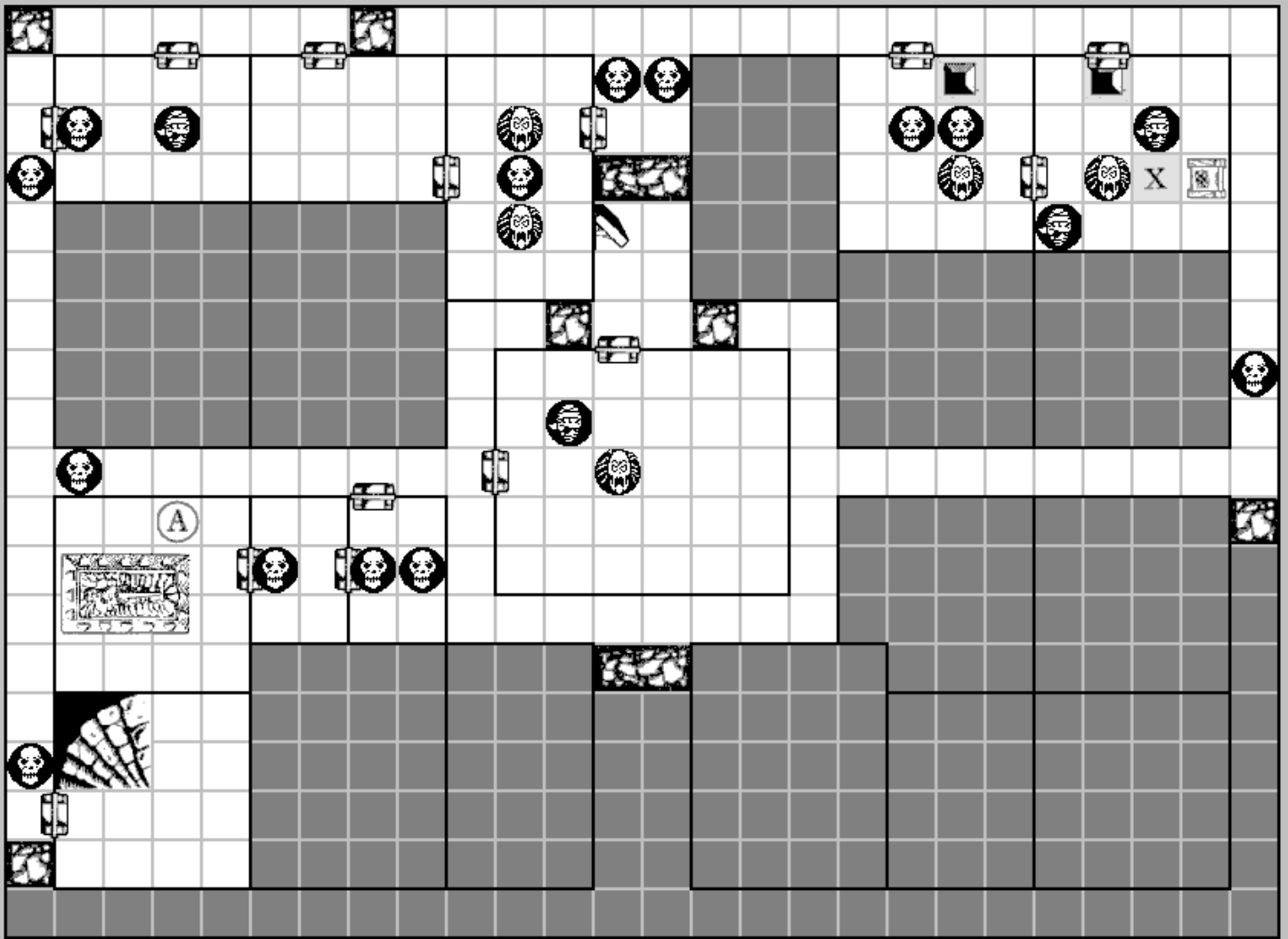
Dans cette Quête, les règles des Eboulis sont différentes. Tout Héros qui passe sur une telle case doit lancer 1d6. S'il obtient 4, 5, ou 6, il perdra 1 Point de Corps (s'il est équipé d'un casque, il ne perdra ce Point de Corps que si le dé indique 6). Les chutes de pierres n'affectent pas les monstres, suffisamment habitués à ces passages pour les éviter. Ne placez pas les Pions Eboulis sur le plateau. Les héros ne sont pas bloqués par ces cases dans cette Quête.



A. Le premier Héros qui cherche un trésor trouvera le Fer de l'Esprit, dans un écrin de lumière froide & bleue. Ses effets sont indiqués sur la Carte Artéfact correspondante.

B. Le coffre contient 200 po.

Monstre Errant: 1 Guerrier du Chaos



Quête 14-Retour à Barak Tor

"Maintenant que vous êtes en possession du Fer de l'Esprit, il vous faut retourner à Barak Tor & en finir avec le Seigneur Sorcier. L'Empereur chevauche déjà à la rencontre des Orcs de l'est, qu'il affrontera au Col du Feu Noir. Si vous échouez, le Seigneur Sorcier lèvera son armée de Mort-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!"

NOTES:

A. La tombe du Seigneur Sorcier est désormais vide.

X. LE SEIGNEUR SORCIER : Aucune arme autre que le Fer de l'Esprit & aucun Sort n'ont d'effet sur lui. & il a repris des forces depuis votre dernière rencontre (Déplacement 10 / Attaque 5 / Défense 6 / Corps 4 / Esprit 6).

Il connaît aussi les Sorts suivants : Evocation des Mort-Vivants, Peur (qu'il peut lancer 2 fois), Boule de Feu, Domination, et Tempête. Référez-vous aux Cartes Sort du Chaos pour les détails.

Si le Seigneur Sorcier est vaincu, il disparaîtra dans une bouffée de fumée noire & crasseuse. Quand la fumée aura disparue, les Héros entendront un tintement métallique au contact du sol. En baissant les yeux, ils découvriront l'Anneau de Sort que portait le Seigneur Sorcier. Ses effets sont indiqués sur la Carte Artéfact correspondante.

Une fois cette Quête achevée avec succès, l'Empereur attribue à tous les Héros le titre "de Champion".

Monstre Errant: 1 Momie

"Vous avez bien agi. Et pourtant, il semble que votre tâche ne fait que commencer. De gros nuages sombres s'amassent 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 ! Quand ils eurent pris position dans les plaines herbeuses situées au pied du chemin montagneux, 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 sang 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. Dévalant le flanc des monts comme s'il s'était agi de vulgaires pentes et non de parois quasi verticales, les hordes de Zargon 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 Zargon. 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 leurs positions et nombre d'entre eux firent sacrifice pour assurer sa retraite.

"Ce qui reste de l'armée de l'Empereur se terre désormais dans le Karak Varn - jadis le 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 dans les Montagnes Noires. Mais il aura bientôt récupéré assez de forces pour prendre une nouvelle fois la tête de la Légion des 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 Zargon 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..."

Gobelins

Ces "peaux vertes" sont petites & cruelles. En dépit de leur taille & de leur absence de force brute, ce sont de dangereux adversaires. Les Orcs ont asservi un grand nombre de leurs tribus & c'est pourquoi on les rencontre souvent ensemble.



Squelettes

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



Orcs

Les Orcs s'apparentent aux Gobelins mais sont plus grands & beaucoup plus puissants. Ils forment le gros des troupes de Zargon. Ce sont des guerriers sauvages & brutaux qui ne se plaisent que dans la cruauté & le massacre. Ils ne doivent jamais être sous-estimés.



Zombis

A l'instar des Squelettes, les Zombis sont des cadavres animés par la magie. Seuls les en différencient quelques restes de chair putride & lambeaux de muscles ici & là accrochés à leurs os. Leurs mouvements sont lents & mal assurés. Une odeur infecte d'outre-tombe les accompagne où qu'ils aillent.

Fimirs

Ces créatures cyclopes aux apparences de lézard sont encore plus fortes que les Orcs. On les voit d'ailleurs quelquefois à la tête de petites bandes d'Orcs & de Gobelins. Cependant, même seuls, ils représentent un danger considérable.



Momies

Embaumées & préservées grâce à quelque art secret & magique, les Momies sont contrôlées par des forces surnaturelles plus puissantes encore que celles qui animent les Zombis & les Squelettes. Il est très difficile de les vaincre dans les combats au corns à corns.

Guerriers du Chaos

Il s'agit d'hommes devenus monstres & 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).



Gargouilles

Ces créatures immondes sont également 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.

Feuille de marque

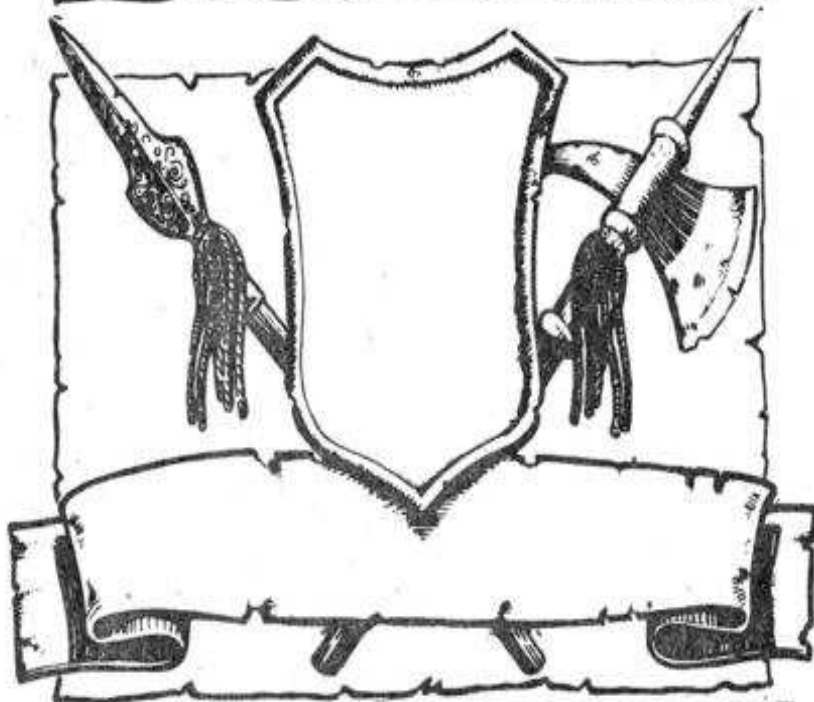
Nom

Personnage

Esprit

Corps

Missions accomplies



4271F⁹⁸⁹