



HEROQUEST

LIVRE DES QUÊTES

Ces superbes figurines ont été peintes par Mike McVey de Games Workshop, qui a utilisé pour cela les peintures de *Citadel Colour* et les techniques faciles suivantes:

- 1) Recouvrir la figurine d'une sous-couche de blanc et la laisser sécher.
 - 2) Peindre les endroits qui sont de la couleur de base de la figurine, tels que la peau et les vêtements. A titre d'exemple, un Orc pourrait avoir la peau verte, des vêtements marrons et un armure couleur argent.
 - 3) Mélanger un peu de peinture noire avec chacune de ces couleurs de base afin d'obtenir des teintes légèrement plus sombres et appliquer celles-ci avec soin dans les plis et les replis de l'armure ou des vêtements de la figurine en vue de simuler les ombres.
 - 4) Mélanger quelques gouttes de peinture blanche avec chacune des couleurs de base afin d'obtenir des teintes plus claires et utiliser celles-ci sur les reliefs de la figurine en vue de simuler les reflets de la lumière.
 - 5) Finalement, peindre les petits détails de la figurine à l'aide d'un pinceau fin.
- Avec un peu d'entraînement, vous pourriez, vous aussi, produire des figurines peintes de haute qualité, telles que celles-ci. Bon courage!

DES QUÊTES SUPPLEMENTAIRES SERONT DISPONIBLES A L'AVENIR

MB
JEUX

©1990 Milton Bradley France,
Service Contrôle Qualité, B.P. 13,
73370 Le Bourget-du-Lac.
4271F⁵⁹⁰

Mis au point avec le concours de
GAMES WORKSHOP™



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



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



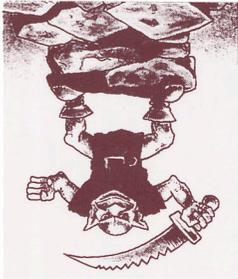
Momies
Embaumées et préservées grâce à quelque art secret et magique, les Momies sont contrôlées par des forces surnaturelles plus puissantes encore que celles qui animent les Zombis et les Squelettes. Il est très difficile de les vaincre dans les combats au corps à corps.



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.



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



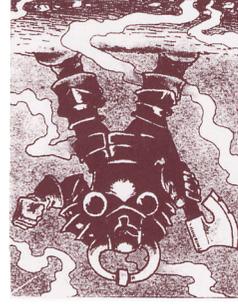
Orcs
Les Orcs s'apparentent aux Lutins mais sont plus grands et beaucoup plus puissants que ces derniers. Ils forment le gros des troupes de Morcar. Ce sont des guerriers sauvages et brutaux qui ne se plaisent que dans la cruauté et le massacre. Les Orcs ne doivent jamais être sous-estimés.



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



Guerriers du Chaos
Il s'agit d'hommes devenus monstres et esclaves des ténébres. Revêtus d'une lourde armure, ils disposent souvent d'armes aux-quelles le Seigneur du Chaos a conféré des pouvoirs magiques. Ces guerriers redoutables sèment la peur chez tous leurs ennemis, à l'exception des plus braves (ou des plus inconscients).



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

"Chevauchant à la tête de son armée, l'Empereur se dirigeait vers le Col du Feu Noir dont le périlleux chemin relie l'Empire aux Borderlands. Jamais de mémoire d'homme on n'avait vu pareille armée! Plus grande encore que celle de Rogar! Quand ils eurent pris position dans les plaines herbeuses situées au pied du chemin de montagne, les hommes attendirent. Avant la tombée de la nuit, le ciel soudain s'obscurcit et un grand vent se leva. Des cris et des hurlements à vous glacer le dos résonnèrent en écho depuis le sommet des monts, terrifiant les chevaux et remplissant de peur hommes et elfes confondus."

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

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

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

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

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

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



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

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

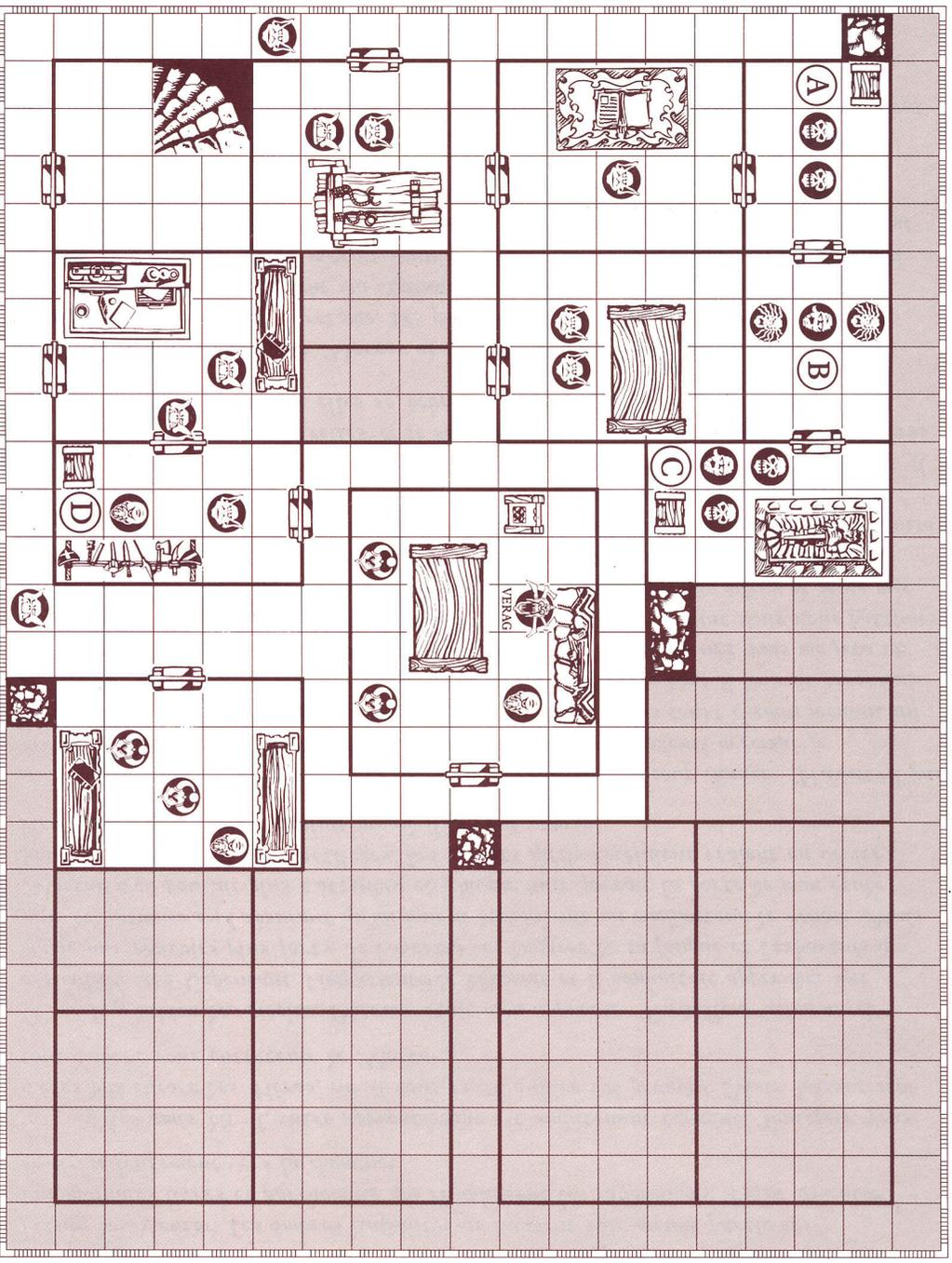
"Il y a bien des siècles, Morcar était mon apprenti. Travailleur acharné, il assimilait vite. Cependant, l'impatience le dévorait et il souhaitait apprendre une magie aux pouvoirs plus forts. Je l'avertis des dangers de sa fougue et l'exhortais à plus de patience en l'assurant qu'un jour il deviendrait un enchanteur de renom. Mais Morcar n'en pouvait plus d'attendre et, chaque nuit, forçait la porte de mon étude pour y lire mes livres de sortilèges. Les secrets qu'ils recélaient étaient en vérité bien grands et Morcar s'enfuit 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! m'écriai-je. Inconscient, oui, car la magie n'avait été pour lui que le plus court chemin menant au pouvoir et il en avait usé sans se soucier de la terrible dette dont il devrait désormais s'acquitter. Je tentais de le raisonner. Rien n'y fit. Il me rita au nez, puis me jeta un sort terrible que je eus grand peine à contrer. Plusieurs jours durant nous nous battîmes ainsi, mais Morcar disposait d'alliés autrement plus forts que les miens et je ne pus le vaincre. Finalement, alors que chacun de nous sentait ses forces l'abandonner, il prit la fuite et se réfugia dans les Terres désolées du Chaos septentrional. Là, il pensa ses plaies et peaufina ses dons, invoquant d'anciennes puissances avec lesquelles il pourrait renverser l'Empire. Voyez-vous, aujourd'hui, pas plus qu'hier, ne mesure-t-il l'ampleur de son geste. Car celles-ci se servent de lui tant qu'il en va de leurs sombres intérêts, mais, le jour venu, elles se débarrasseront de lui."

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

"Chacun de vous doit mener à bien trois tâches. Celui qui y parviendra sera proclamé Champion du Royaume et adoué 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..."





Retour à Barak Tor

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

NOTES

X Utilisez la figurine du Sorcier du Chaos pour représenter le Seigneur Sorcier.

A La tombe est désormais vide.

LE SEIGNEUR SORCIER

Aucune arme autre que le Fer de l'Esprit et aucun sortilège n'ont d'effet sur le Seigneur Sorcier qui, depuis votre dernière rencontre, a repris des forces. Ses caractéristiques de jeu sont maintenant:

Attaque: 5 dés

Défense: 6 dés

Déplacement: 10 cases

Esprit: 4

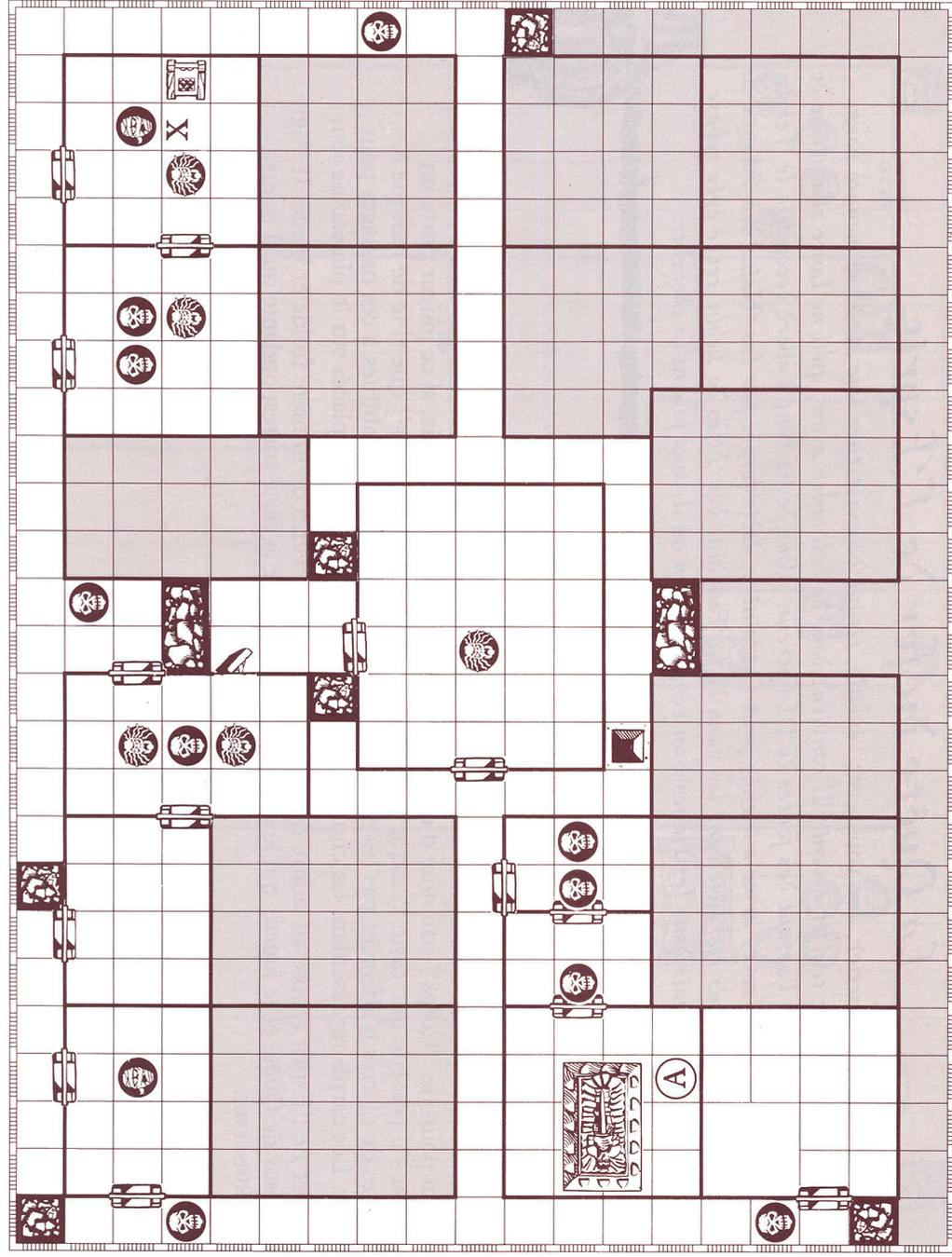
Corps: 1

Monstre errant: une Momie

Esprit: 6

Corps: 1





L'Épreuve

"Mes amis, vous avez beaucoup appris. Le temps est venu maintenant de votre première épreuve. Vous allez vous diriger vers l'est et vous pénétrerez dans les Catacombes de Verag, une infécte gargouille. Vous devrez y découvrir la tombe de Fellmarg.

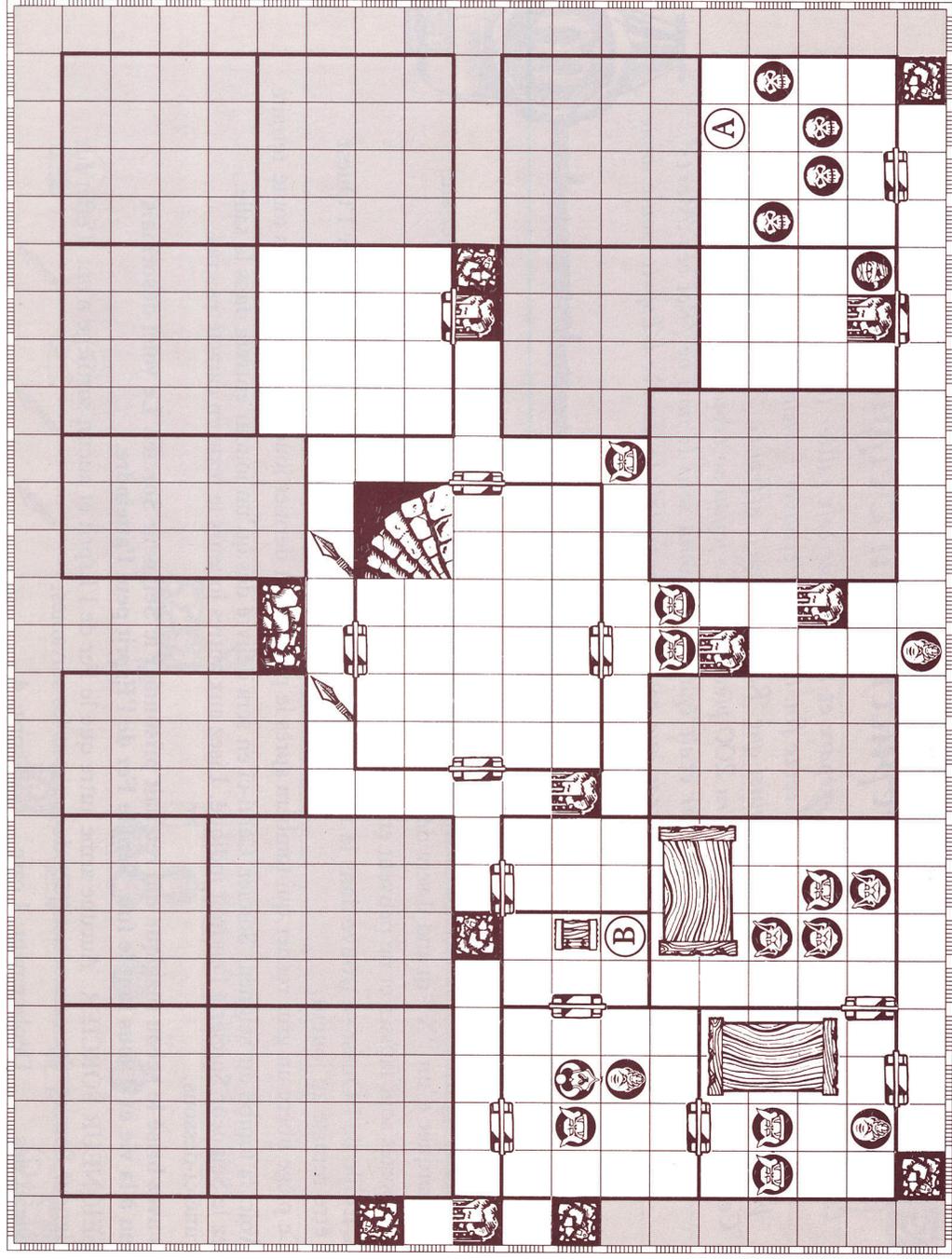
«Votre tâche ne sera pas facile et certains d'entre vous ne reviendront pas. Ceux qui survivront devront poursuivre leur entraînement.

Ceci est votre premier pas sur le chemin qui fera de vous des Héros... Avancez prudemment mes amis".



NOTES

- A Si un personnage cherche un trésor, il trouvera 100 pièces d'or. Le joueur doit noter ce trésor sur sa carte personnage.
 - B 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.
 - C Si un personnage cherche un trésor, il trouvera 150 pièces d'or. Le joueur doit noter ce trésor sur sa carte personnage.
 - D Ce coffre à trésor est vide.
- Verag combat comme une gargouille normale.



La Délivrance de Sir Ragnard

"Sir Ragnard, l'un des chevaliers les plus puissants de l'Empereur, a été enlevé et est maintenant retenu prisonnier par Ulag, le Seigneur de la guerre des Orcs. Il vous incombe de le trouver et de le ramener sain et sauf. Le prince Magnus s'est engagé à verser 200 pièces d'or à celui qui le délivrera. Cette récompense pourra être partagée entre plusieurs aventuriers, mais elle ne sera pas accordée si

Sir Ragnard périt au cours de son évasion."



NOTES

A Le coffre à trésor est un piège. Tout joueur qui l'ouvre sans entreprendre au préalable de recherches pour trouver des pièges perdra un point de "Corps". Le coffre est vide.

B Ce coffre à trésor contient une potion de guérison pouvant restituer jusqu'à quatre points de "Corps" perdus ainsi que 50 pièces d'or.

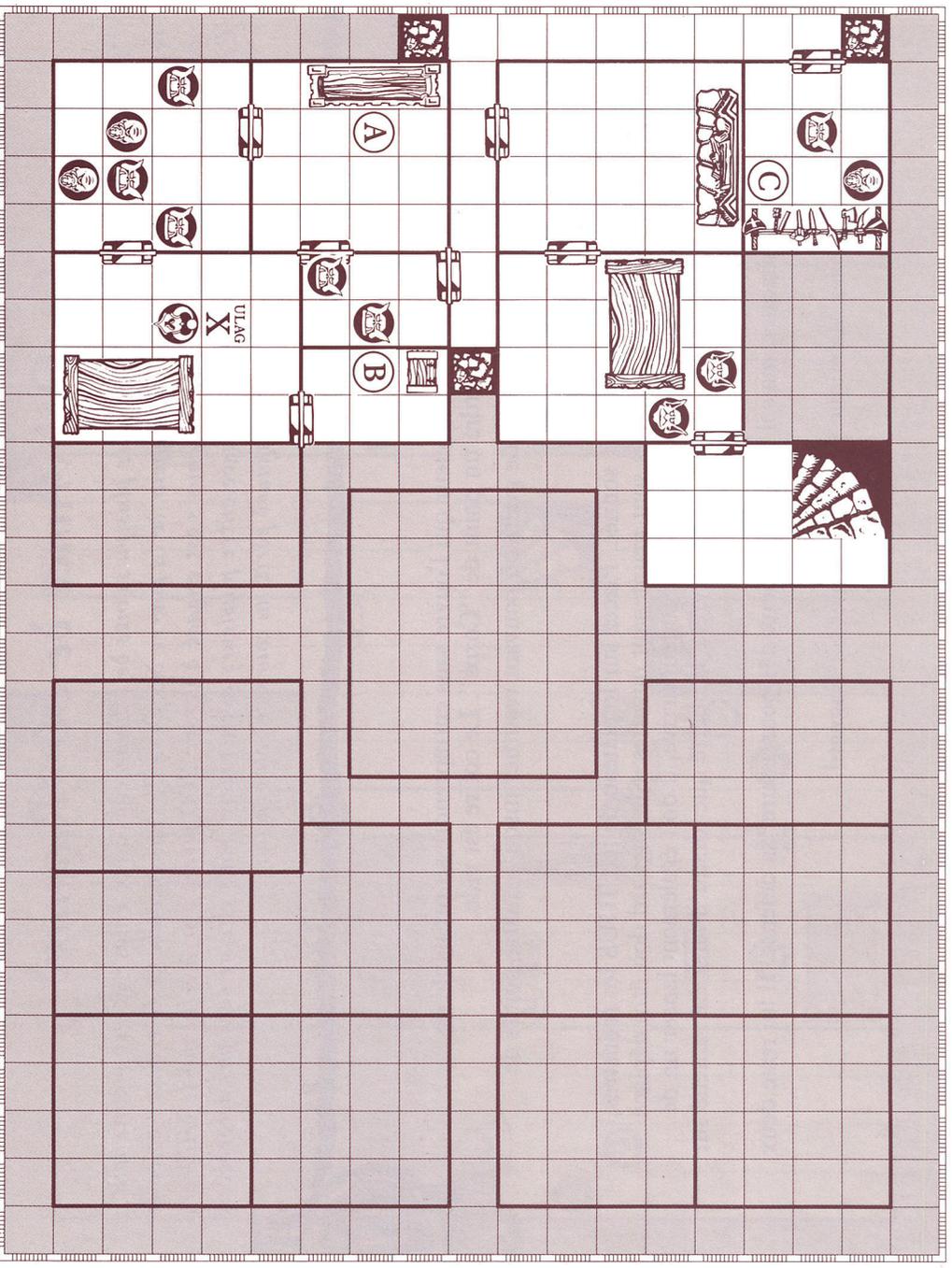
SIR RAGNARD EST TROUVE

Lorsque Sir Ragnard est trouvé, l'alerte est sonnée. Placez sur le plateau de jeu TOUS les monstres, portes et meubles restants. Toutes les portes sont maintenant ouvertes. Sir Ragnard doit être déplacé par le joueur qui a ouvert la porte. Quand le tour de ce joueur arrive, il doit également lancer un dé pour le déplacement de Sir Ragnard. Celui-ci ne recouvrera sa liberté que lorsqu'il aura été ramené sur la case départ.

Sir Ragnard ne peut pas attaquer, mais il peut lancer deux dés pour assurer sa défense. Il lui reste deux points de "Corps".

Utilisez la figurine du Sorcier Maléfique pour représenter Sir Ragnard.

Monstre errant: un Orc.



Barak Tor – Sépulture du Seigneur Sorcier

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

NOTES

- X Utilisez la figurine du Sorcier du Chaos pour représenter le Seigneur Sorcier que vous placerez sur la case marquée d'un "X" quand il sera délivré.
- A Ces portes sont fausses et ne peuvent en aucun cas être ouvertes.
- B L'Étoile de l'Ouest se trouve dans la main du Zombi. Dès la mort du Zombi, l'Étoile de l'Ouest doit être remise au joueur.
- C Ce piège libère un gros rocher qui tombera après le passage du dernier joueur, bloquant alors toute retraite.
- D Voici la tombe du Seigneur Sorcier. Celui-ci en sera délivré dès qu'un joueur entrera dans la salle. Placez le Seigneur Sorcier à l'endroit indiqué. Lisez aux autres joueurs le texte en caractères gras imprimé ci-dessous.

Vous avez brisé le sceau magique qui retenait prisonnier le Seigneur Sorcier. Le voici désormais revenu à la vie et il vous faut le fuir. Seul le Fer de l'Esprit peut l'atteindre.

LE SEIGNEUR SORCIER Aucune arme autre que le Fer de l'Esprit et aucun sortilège n'ont d'effet sur le Seigneur Sorcier. Ses caractéristiques de jeu sont les suivantes:

Attaque: 2 dés

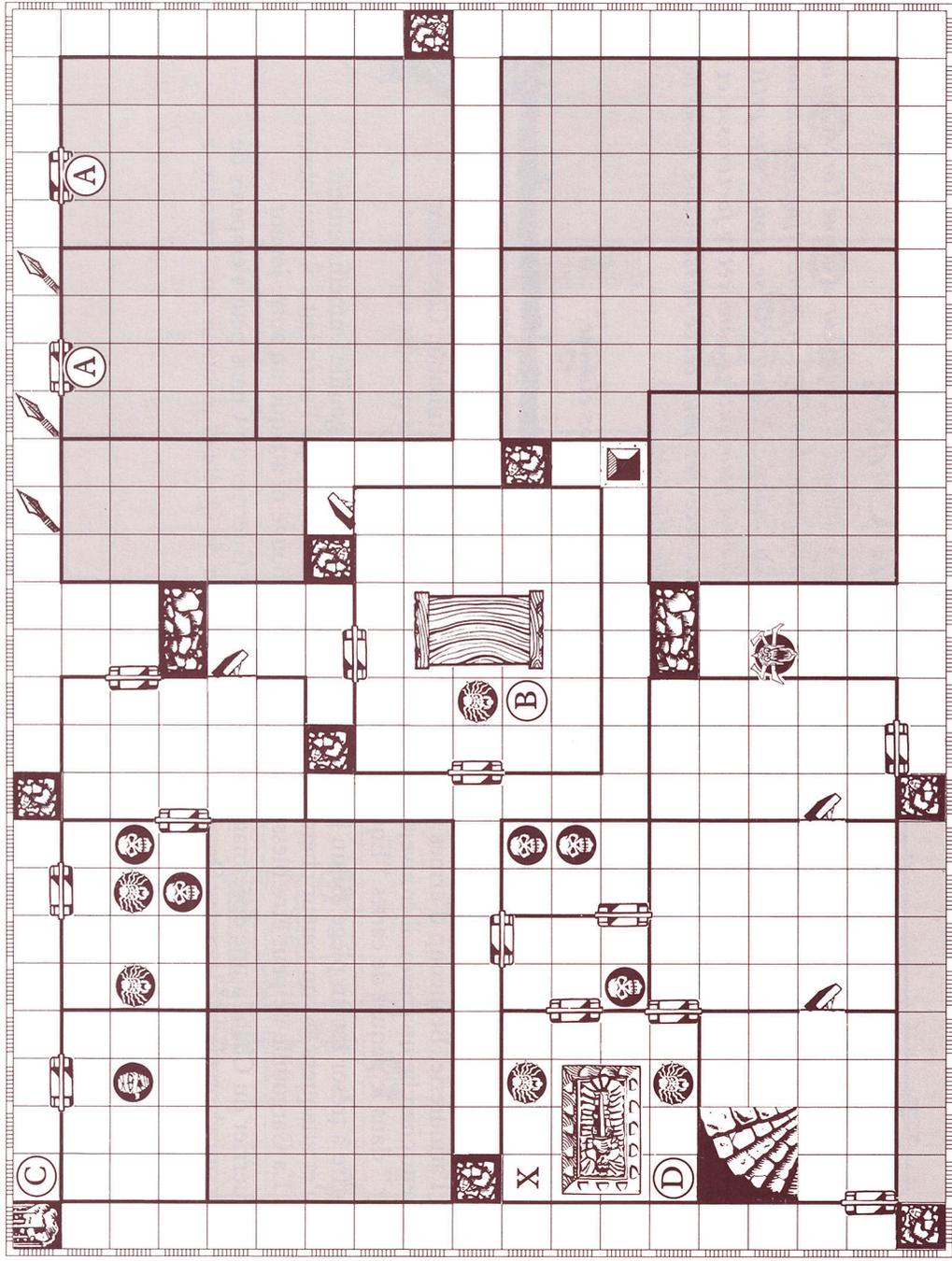
Déplacement: 1 case

Esprit: 4

Corps: 1

Monstre errant: un Squelette





Le Repaire du Seigneur 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 Ragnard. Une récompense de 100 pièces d'or sera accordée à celui qui mettra fin aux jours de ce misérable. Tout trésor se trouvant dans le repaire de Ulag lui reviendra également."



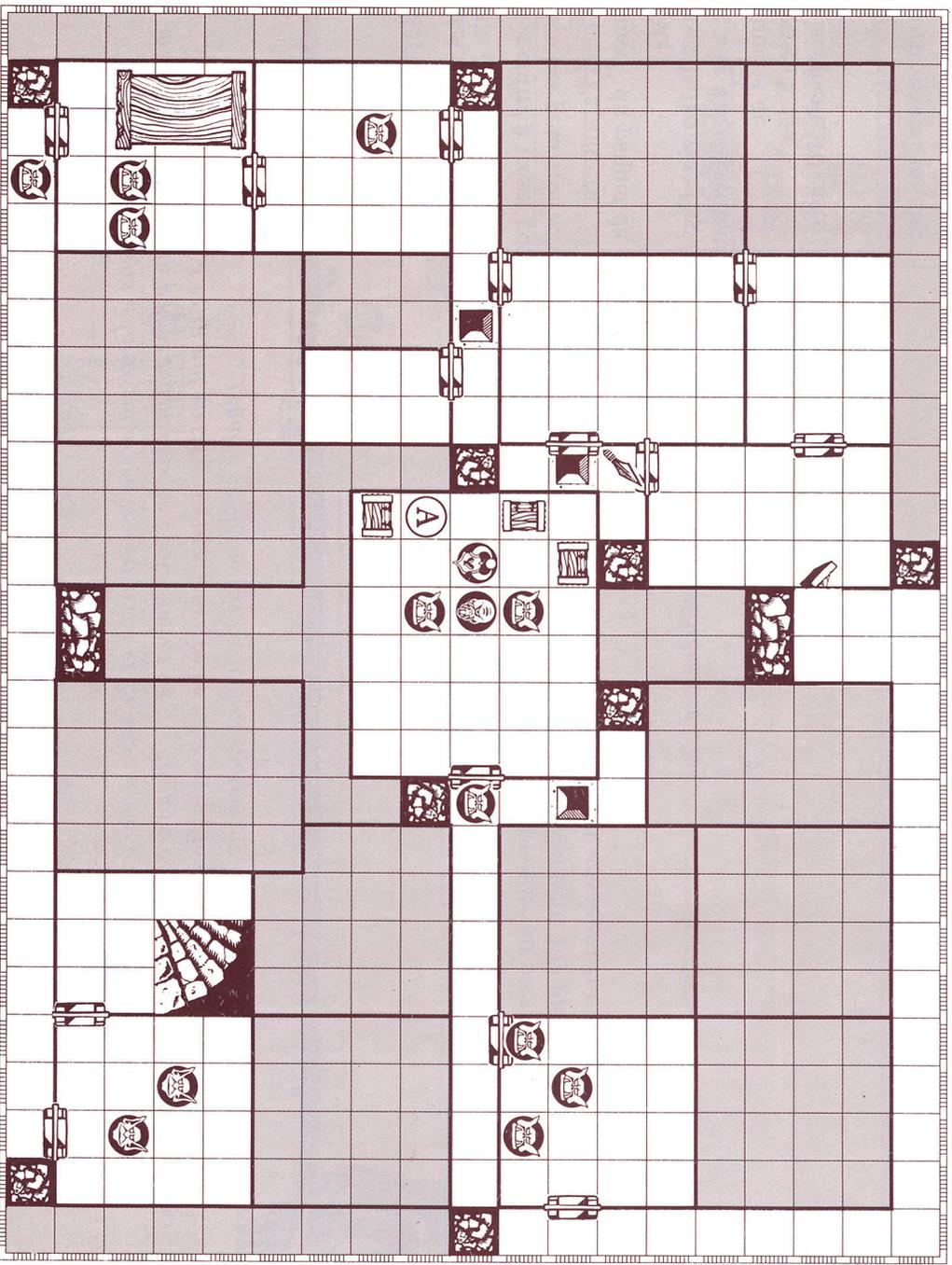
NOTES

- A Le buffet contient 30 pièces d'or et une potion de guérison pouvant restituer jusqu'à quatre points de "Corps".
- B Ce coffre à trésor contient un piège. Tout joueur qui l'ouvre sans entreprendre au préalable de recherches pour trouver des pièges perdra un point de "Corps". Le coffre contient 100 pièces d'or.
- C Voici l'armurerie. Si un joueur cherche un trésor, il trouvera une lance. Ce joueur peut tirer une carte "Lance" du paquet de cartes "Equipment".

ULAG

Utilisez la figurine Orc armée de la grande épée pour représenter Ulag.
Ulag a les caractéristiques de jeu suivantes:

Attaque: 4 dés
 Défense: 5 dés
 Déplacement: 10 cases
 Esprit: 3
 Corps: 1
 Monstre errant: un Orc



Le Bastion du Chaos

“Les terres de l’est sont infestées d’Orcs et de Lutins en maraude. L’Empereur a donné l’ordre qu’un groupe de Héros dignes de ce nom soit envoyé pour les anéantir. Les Orcs se sont réfugiés dans une forteresse souterraine connue sous le nom de “Bastion du Chaos”. A leur tête se trouve une petite armée de Guerriers du Chaos. Il faut vous frayer un chemin pour entrer dans cette forteresse et éliminer tous les monstres que vous y rencontrez. Vous recevrez pour cette mission une prime de:

10 pièces d’or par Lutin éliminé

20 pièces d’or par Orc éliminé

30 pièces d’or par Fimir ou Guerrier du Chaos éliminé.”

NOTES

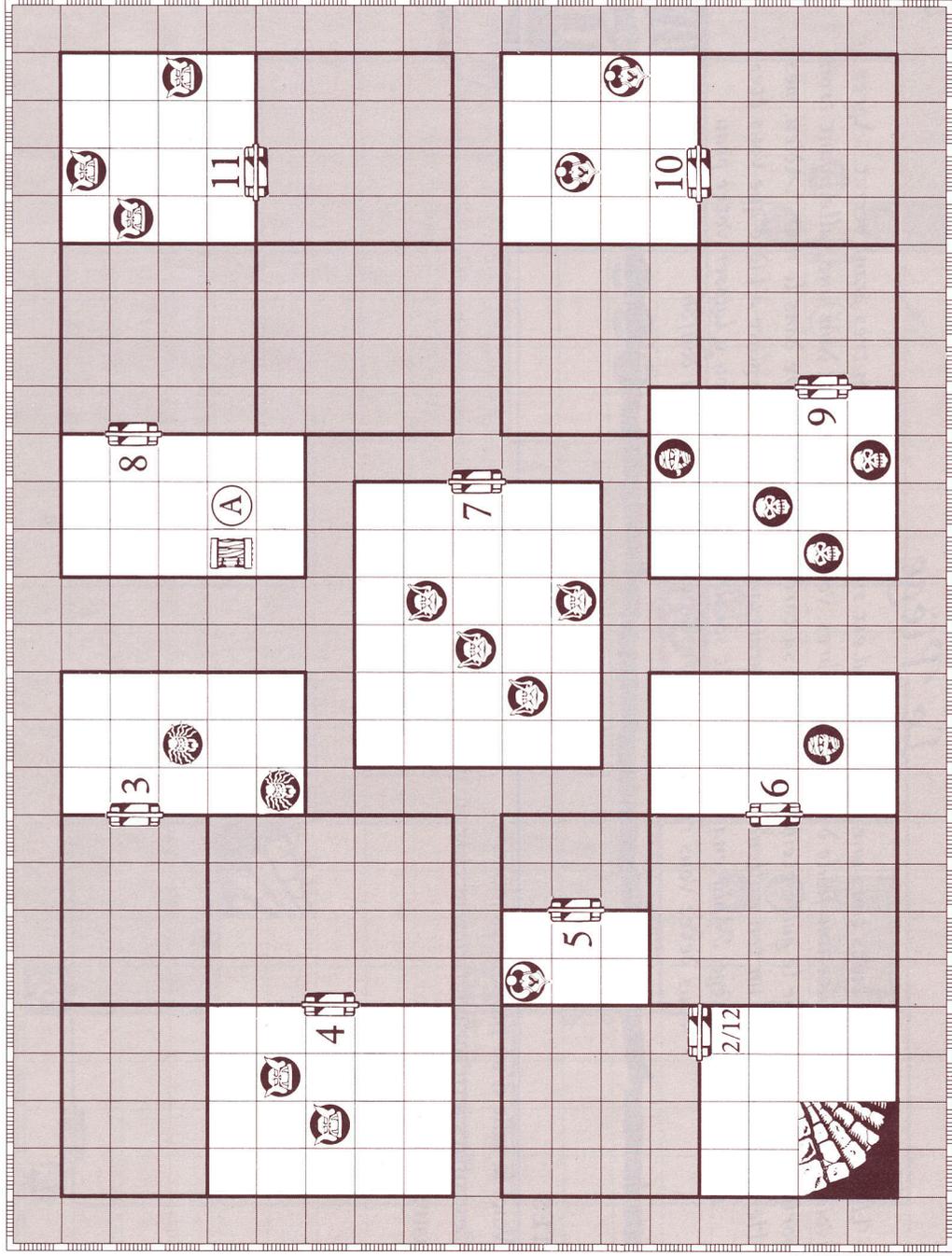
A Voici l’armurerie. Beaucoup d’armes y sont rangées mais aucune n’est utilisable. Cependant, si un joueur cherche un trésor, il trouvera un bouclier. Ce joueur devra prendre une carte “Bouclier” dans le paquet de cartes “Equiperment”.

B Ce coffre à trésor est un piège. Si un joueur s’aventure à l’ouvrir, la Gargouille immédiatement s’animera et attaquera. Si un joueur cherche des pièges, il découvrira ce qui l’attendait s’il avait ouvert le coffre. La Gargouille ne peut être blessée tant qu’elle n’a ni bougé ni attaqué un autre joueur.

C Le Guerrier du Chaos a une épée magique. Celui qui tue le Guerrier du Chaos peut s’emparer de cette épée qui s’appelle le Fléau des Orcs. Celle-ci est un Trésor de Quête et le joueur doit prendre la carte correspondante qu’il peut ensuite conserver.

Monstre errant: un Fimir





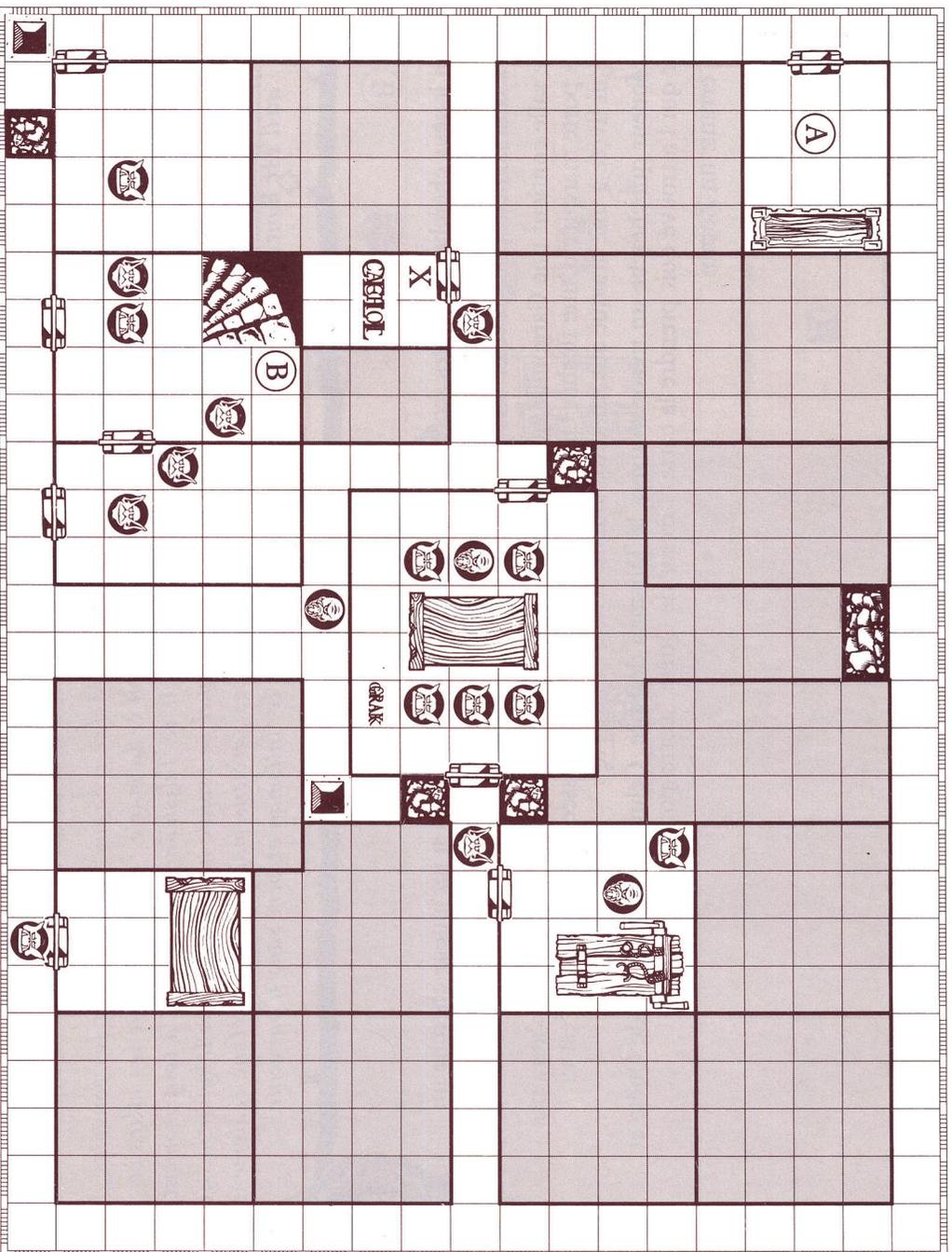
Le Labyrinthe de Melar

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



NOTES

- A Si un joueur cherche des portes secrètes, il ne trouvera rien. Toutefois, si un joueur cherche un trésor, il trouvera la Clé de Melar. Celle-ci disparaîtra au premier toucher de main et le trône alors se déplacera latéralement pour révéler une porte secrète.
- B Cette salle contient une Gargouille qui ne pourra être déplacée tant qu'un des joueurs n'aura pas ouvert la porte marquée d'une flèche. Une Gargouille ne peut être blessée tant qu'elle ne s'est ni déplacée ni livrée à une attaque sur un autre joueur.
- C Tout joueur qui cherche un trésor trouvera le Talisman de Lore. Celui-ci est un Trésor de Quête et le joueur qui l'a trouvé doit prendre la carte "Trésor de Quête" correspondante.
Monstre errant: un Zombi



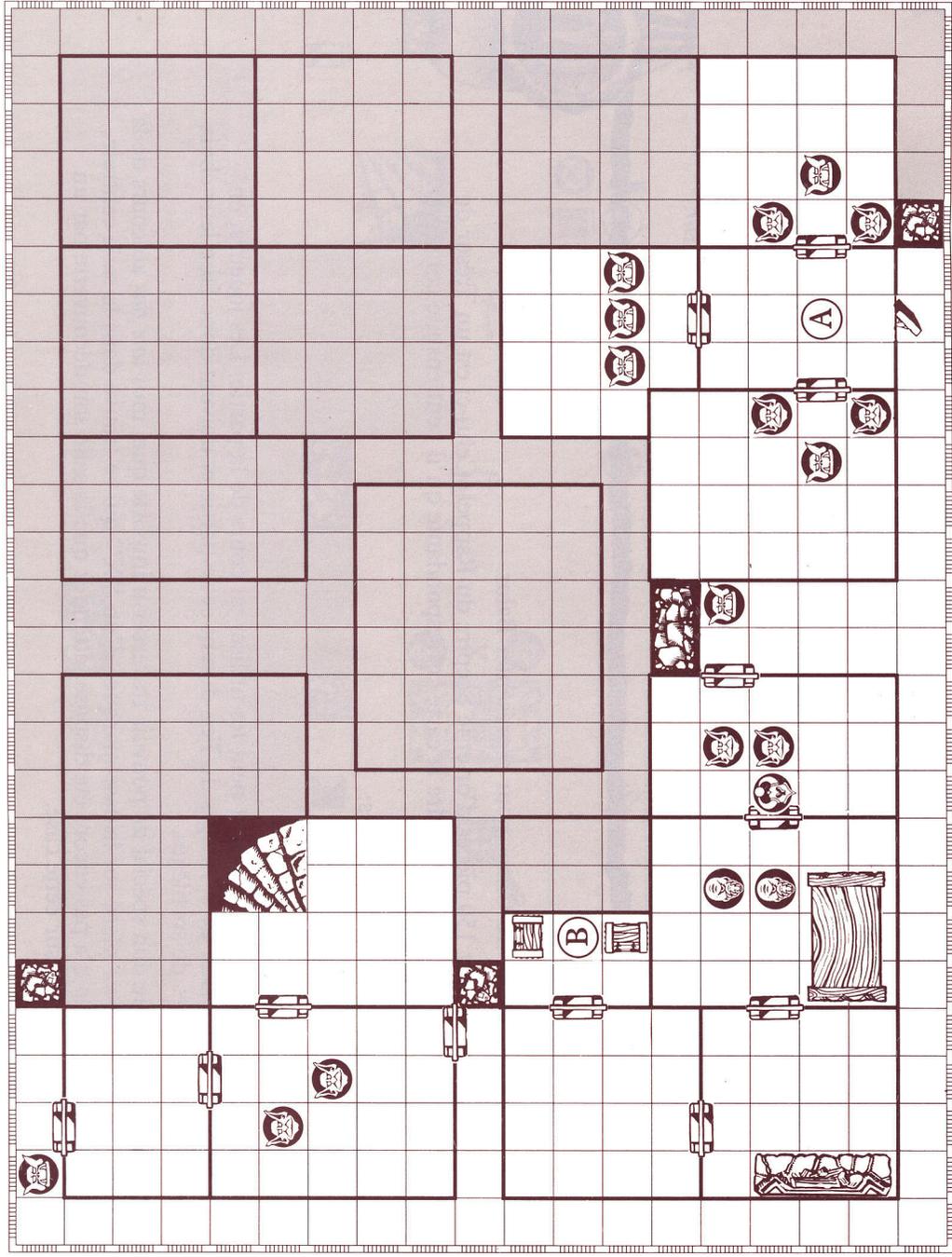
Le Piège

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

NOTES

- A Voici la salle d'où partent les joueurs.
 - B Ces coffres à trésor contiennent chacun 100 pièces d'or.
- Monstre errant: un Fimir





L'Héritage du Seigneur de la Guerre des Orcs

"Grak, l'infâme descendant de Ullag, a juré vengeance contre les meurtriers de son père. Au terme de plusieurs longs mois de recherches, il a finalement retrouvé votre trace 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 châtement 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

Etant donné que tout l'équipement des joueurs a été confisqué, ceux-ci ne peuvent se servir de celui qu'ils auraient acquis au cours de parties précédentes. Il en va de même pour l'Enchanteur et l'Elfe qui ne peuvent jeter de sortilèges tant qu'ils n'ont pas découvert la salle où se trouve tout l'équipement.

"X" Point de départ des joueurs

A Salle où se trouve l'équipement des joueurs. Lorsqu'un des joueurs en ouvre la porte, il faut lui dire que l'équipement se trouve dans cette salle. Quand un joueur entre dans cette salle, il peut récupérer tout l'équipement, ainsi que les Trésors de Quêtes et les cartes de sortilèges. Ce joueur *peut* toutefois décider de donner ou de vendre une partie ou l'ensemble de cet équipement aux autres joueurs qui se trouvent dans la même salle ou le même passage. Par contre il ne lui est possible ni de garder ni d'utiliser les cartes de sortilèges à moins qu'il ne soit l'Enchanteur ou l'Elfe.

B Cet escalier conduit à l'air libre. Tout personnage qui réussit à se placer sur la case représentant l'escalier recouvre sa liberté.

GRAK Utilisez une figurine Orc pour représenter Grak. Ses caractéristiques de jeu sont les suivantes:

Attaque: 4 dés

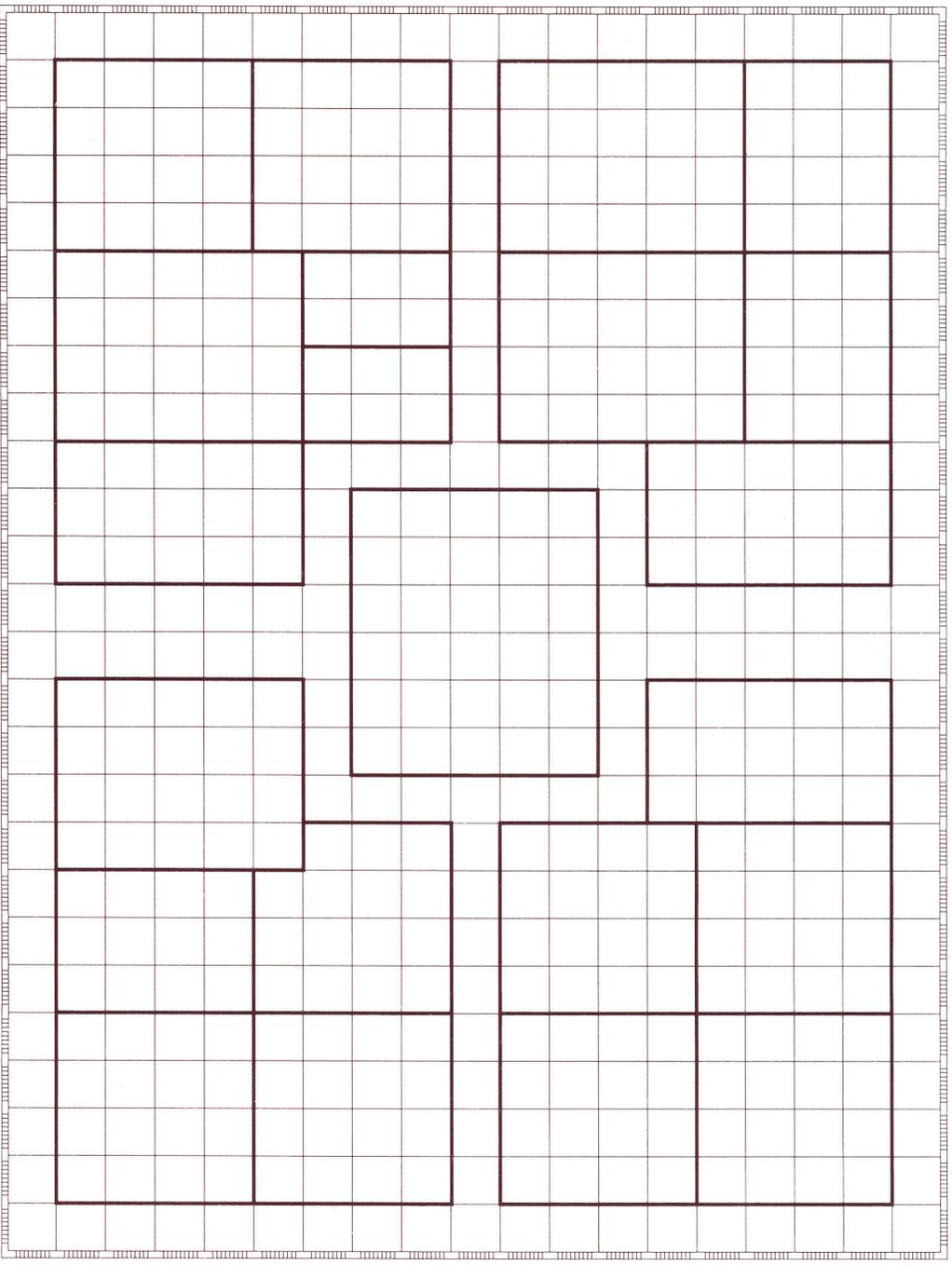
Esprit: 3

Défense: 4 dés

Corps: 1

Déplacement: 8 cases

Monstre errant: un Fimir



Créez vos propres parties

Si vous créez vos propres parties, veillez à ne pas placer sur le plan fourni plus de meubles qu'il n'en existe. Le meilleur moyen d'éviter cette erreur est de mettre en place les éléments au fur et à mesure que vous les inscrivez sur le plan. Il vous reste ensuite à y disposer tous les monstres, puis à écrire un court paragraphe expliquant l'aventure. Vous êtes alors prêt.

Utilisez des photocopies du plan vierge fourni ci-dessus pour vos propres parties.



Scanned by: [drathe](#)

Permission to be hosted at:



HeroQuest is © 1989, 1991, 1992, 1993 Milton Bradley Company.
All Rights Reserved
A Division of Hasbro, Inc.
Developed with Games Workshop.

Use of the HeroQuest Logo, Theme and Images are not intended as a challenge or threat to their Copyrights. This document is made available for the sole purpose of private use and may not be otherwise altered or sold, in whole or in part, without the explicit permission of the Copyright holders.