

14+ | 2-5

HERO QUEST



The Legend of Neef Island

Livre de quête
Adaptation de l'édition japonaise de 1991

Nécessite Héros Quête Système de jeu pour jouer

Introduction

Depuis longtemps, le monde est en paix. Les forces obscures qui menaçaient autrefois les peuples ont été oubliées. Mais les forces de

Les ténèbres ne se sont pas encore complètement éteintes. Aujourd'hui, les forces des ténèbres sont à nouveau en action. Il n'est pas trop tard pour aider...

Mes amis, j'espère que vous êtes bien reposés de vos dernières aventures, car il semble que vous ayez un sacré voyage devant vous. J'ai appris par le Loretome que tout ne va pas bien dans les terres de l'Extrême-Orient. Dans les temps anciens, cet archipel était autrefois hanté par l'un des Dieux de la Terreur, connu sous le nom de Grimdead dans certains pays. Il fut la cause de nombreux maux et de nombreuses destructions. Bien qu'invulnérable à presque tout,

Grimdead a été vaincu et enterré par une bande légendaire de quatre héros, dont les noms ont été perdus dans le temps. Hélas, après une ère de paix, un nouveau mal a commencé à hanter cette terre, les forces de Zargon ont commencé à grouiller dans ces îles.

Et ce n'est pas le pire, ils semblent travailler avec Grimdead pour ressusciter le Dieu de la terreur mort.

Je n'ai pas besoin de vous dire que si ce plan impie réussissait, ce ne serait pas seulement l'empire oriental qui serait dévasté sous ses mains, mais probablement notre monde entier. Telle serait la colère d'un dieu vengeur ! Et même s'il aurait pu être vaincu

À une époque révolue, le secret de sa défaite a été perdu dans la poussière du temps. Je vous demande de voyager vers l'Extrême-Orient et d'empêcher à tout prix Zargon

de ressusciter le Dieu de la terreur. Naviguez d'abord vers l'île de Neef, le seigneur

ils vous accueilleront en toute amitié

et vous mettre sur la bonne voie. Bonne

chance, mes amis. Et n'oubliez pas,

quand tu as besoin de conseils,

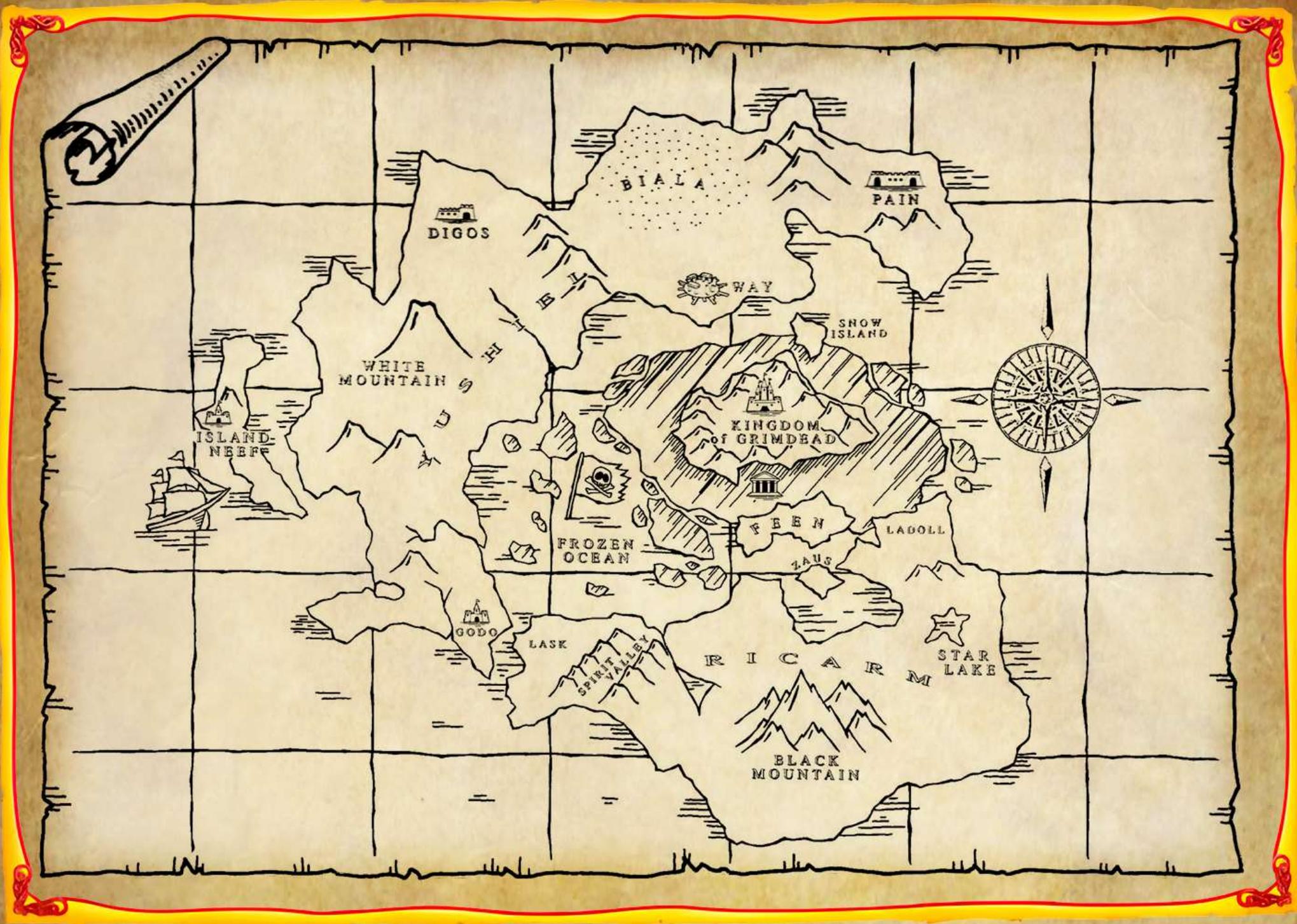
Écoute profondément

dans

vous-mêmes.

Mentor





Jouer à La Légende de l'île de Neef

La légende de l'île de Neef est une adaptation par un fan de l'édition japonaise de 1991 de Héroïque à la sortie de l'édition mondiale 2021.

Jouer les quêtes

Les quêtes dans La légende de l'île de Neef se jouent généralement de la même manière que les quêtes du Héros. Système de jeu. Il est particulièrement important que ces quêtes soient jouées dans l'ordre. Comme dans le système de jeu, les héros sont ramenés à pleine puissance (tous les «BP» Points du corps et «Député» Les points d'esprit sont restaurés) entre les quêtes.

Il y a quelques différences de gameplay, dans La légende de l'île de Neef les quêtes sont divisées en 3 niveaux, relatif à la progression.

Chapitre 1: Le Départ - Quêtes 1-3 - Règles pour débutants

Chapitre 2: La Mission - Quêtes 4-8 - Règles intermédiaires

Chapitre 3: La Recherche - Quêtes 9-13 - Règles avancées

Chapitre final : La confrontation - Quête 14 - Règles avancées

1. Règles pour débutants (Quêtes 1-3)

Magie pour débutants

- **PREMIERS SECOURS**: Magie qui peut être lancée sur vous-même ou sur un allié. Le héros qui subit cette magie récupère 1 BP.

Seul ce type de magie peut être utilisé dans le chapitre 1.

Seul le sorcier peut utiliser la magie débutant.

Si le sorcier n'est pas en jeu, donnez ce sort à un héros qui peut utiliser la magie. Les héros ne peuvent pas utiliser d'autres sorts ou compétences.

Réveil

Si un héros meurt par malchance, il peut être ressuscité, mais une seule fois. En faisant don de tout l'or qu'il possédait à un temple, le héros est ressuscité exactement comme il était juste avant de mourir. Les joueurs qui souhaitent ressusciter doivent écrire qu'ils ont 0 or sur leur feuille de personnage. Les héros ressuscités peuvent être utilisés dans les quêtes suivantes comme d'habitude.

2. Règles intermédiaires (Quêtes 4-8)

Magie intermédiaire

- **Guérison**: Magie qui peut être lancée sur vous-même ou sur un allié. Lancez 4 dés de combat et le héros sur lequel cette magie a été lancée récupère des points de vie égaux au nombre de boucliers blancs lancés.
- **Flamme sacrée**: Magie pour attaquer 1 ennemi. Lancez 2 dés de combat et l'ennemi subit des dégâts égaux au nombre de crânes obtenus. Cependant, les monstres sur lesquels vous lancez ce sort peuvent lancer un nombre de dés de combat égal à leurs PM pour se défendre. Les monstres morts-vivants ont 0 PM, donc cette magie est très efficace sur les monstres morts-vivants. NOTE: Les morts-vivants désignent des monstres sans force vitale, animés par des pouvoirs obscurs, ce qui signifie Squelettes, zombies et Les momies.

Seuls ces 2 types de magie peuvent être utilisés dans le chapitre 2.

Le sorcier peut utiliser les deux types de magie.

Les autres héros qui peuvent utiliser la magie, comme l'Elfe, ne peuvent utiliser qu'un seul des deux types de magie par quête. Avant de jouer, ils doivent décider quelle magie ils souhaitent utiliser pour cette quête et choisir cette carte de magie intermédiaire. Les héros ne peuvent pas utiliser d'autres magies ou compétences.

Recherche

Il existe des portes cachées, des pièges et des trésors cachés dans les donjons à partir de la quête 4. À leur tour, les héros peuvent choisir de les chercher. Le Nain peut utiliser sa capacité pour désamorcer les pièges.

Si le Nain n'est pas en jeu, les héros lanceront 1 dé rouge avant de commencer une quête, donneront une trousse à outils à celui qui aura obtenu le résultat le plus élevé.

Arsenal

Lorsqu'une quête se termine, les héros peuvent utiliser l'or dont ils disposent pour acheter de l'équipement. Les héros peuvent acheter de l'équipement après la fin de la quête 3 du chapitre 1, avant le début de la quête 4 du chapitre 2.

⇒ Suite sur la page suivante.

2. Règles intermédiaires (suite)

Monter de niveau

Après chaque quête, les héros peuvent tenter de monter de niveau en payant 500 pièces d'or. Si les héros montent de niveau, leur nombre maximal de points corporels augmente de 1. S'ils échouent, leur nombre maximal de points corporels ne change pas. Les 500 pièces d'or ne sont pas remboursées.

Les conditions pour passer au niveau supérieur sont les suivantes.

- Barbare, Nain, Chevalier*, Voleur* : Lancez 4 dés de combat et vous montez de niveau si vous obtenez 2 boucliers blancs ou plus.
- Magicien, Elfe, Barde*, Druide*, Démoniste* : Lancez 3 dés de combat et vous montez de niveau si vous obtenez 2 boucliers blancs ou plus.

* Lorsque l'un des 4 héros originaux est mentionné, remplacez-le par un héros de la même catégorie dans la liste des conditions de mise à niveau.

3. Règles avancées (Quêtes 9-14)

Les règles avancées sont les règles habituelles de HérosQuêteSystème de jeu.

Magie avancée

Tous les sorts et compétences sont disponibles dans le chapitre 3, suivez les instructions du livre de règles pour diviser les cartes de sorts du sorcier et du héros elfe.



4. Trésor légendaire

Les cartes au trésor légendaires suivantes sont utilisées comme les artefacts du HérosQuêteSystème de jeu. Lorsqu'un héros en trouve un, il doit l'enregistrer sur sa feuille de personnage. Ces trésors légendaires sont conçus pour utiliser uniquement ici dans La légende de l'île de NeefPack de quête.

- *Hache de feu* : Le Hache de feu est une arme de feu. Elle permet de lancer 4 dés de combat en attaque.
- *Arc gelé* : L'Arc gelé est une arme de glace. Elle vous permet de lancer 4 dés de combat en attaque. Vous pouvez l'utiliser pour attaquer les ennemis qui sont à distance, mais vous ne pouvez pas attaquer les ennemis dans les cases qui vous entourent.
- *Lame d'argent* : La Lame d'argent est une arme en argent. Elle permet de lancer 5 dés de combat en attaque.
- *Talisman de la tradition* : Un héros ne peut être ressuscité qu'une seule fois dans le Temple, mais si vous possédez cette amulette, vous pouvez être ramené à la vie autant de fois que vous le souhaitez. D'autres héros sur votre chemin peuvent également utiliser ce pouvoir magique. Cependant, le trésor de pièces d'or d'un héros ressuscité est réduit à 0.
- *Baguette de rappel* : La Baguette de rappel vous permet de lancer les sorts d'un seul élément de magie aussi souvent que vous le souhaitez au cours d'une quête.

5. Récompenses en or

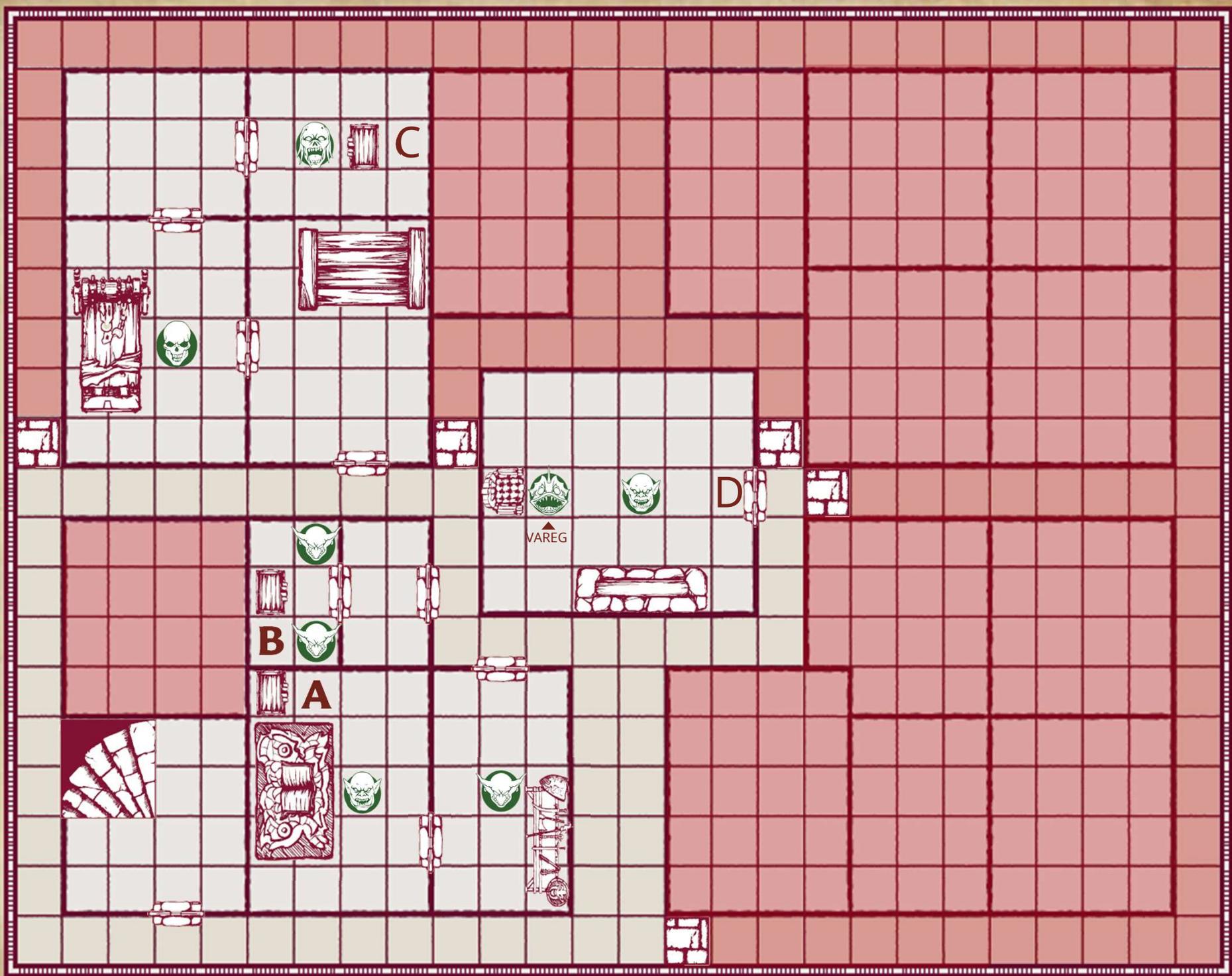
Lorsqu'un héros bat un monstre, le héros qui a vaincu le monstre reçoit l'or correspondant à la liste suivante.

| | | | |
|---|--|---|--|
|  Gobelin = 5g |  Squelette = 10g |  Orque = 20g |  Zombie = 20g |
|  Env. = 30g |  Momie = 50g |  D.Warr. = 100g |  Gargouille = 150g |

6. HérosQuête Composants du pack de quête

La légende de l'île de Neef utilise des miniatures des packs de quêtes Kellar's Keep et Return of the Witch Lord.

Vous pouvez trouver une référence pour les cartes Trésor Légendaire à la page 38, et une référence pour les cartes Magic Débutant et Intermédiaire à la page 37.



Chapter 1 - The Departure

Au début de chaque quête, il y a un message sur un parchemin. Ce message doit être lu à voix haute à tous les joueurs. Cependant, les notes de quête qui suivent sont réservées à Zargon.

QUÊTE 1

Test de force

Il y a trois trésors ancestraux sur l'île de Neef. Ces trésors ont été volés. Il semble que ce soit l'œuvre d'un groupe de monstres qui ont récemment fait rage sur l'île, dirigés par une abomination nommée Vareg.

Rendez-vous dans leur repaire au pied du volcan Fyujji, battez leur chef, Vareg, et rapportez les 3 trésors. Si vous réussissez cette quête, vous recevrez 50 pièces d'or chacun, quelle que soit votre performance. Héros, travaillez ensemble pour terminer cette quête.

REMARQUES

ABC.Zargon devrait dire ce qui suit aux héros qui ouvrent ces coffres : «Le coffre au trésor contenait l'un des trésors de l'île de Neef. Le héros qui a ouvert le coffre au trésor doit prendre le coffre et le placer devant lui. Ce trésor doit être rendu au roi de l'île de Neef.

D.Zargon contrôle Vareg comme un monstre normal. Lorsque cette porte est ouverte, Zargon doit dire ce qui suit : «L'abomination dans cette pièce est Vareg, le chef des monstres de cet antre.

VAREG

| | | | | |
|-----------|---------|---------|-------|--------|
| MOUVEMENT | ATTAQUE | DÉFENSE | CORPS | ESPRIT |
| 6 | 4 | 4 | 3 | 3 |

Fin de la quête

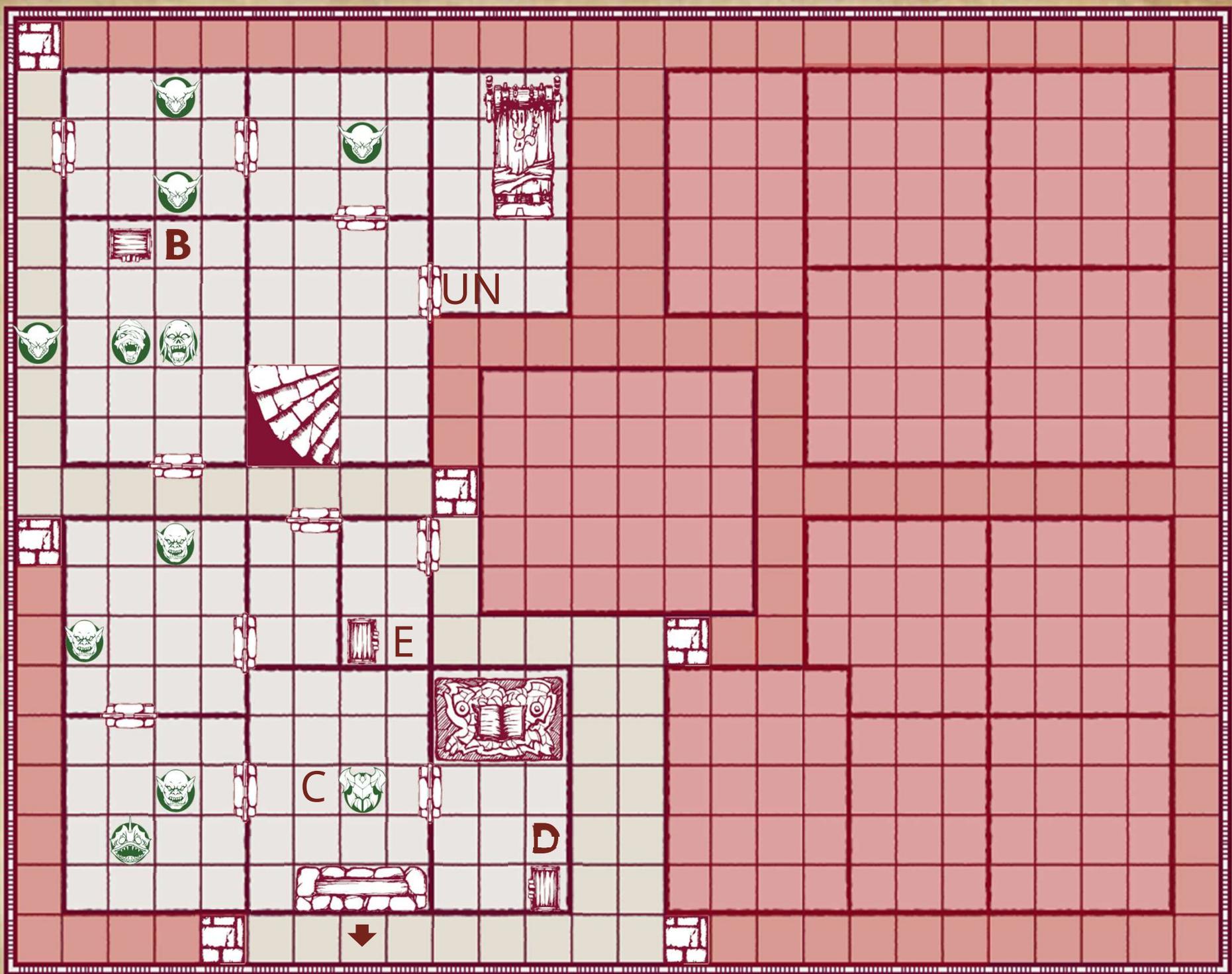
Les héros qui ont accompli cette quête doivent ajouter 50 pièces d'or à la section Or de leurs feuilles de personnage.

Le roi de l'île de Neefdit ceci:«*Bon travail. Comme promis, voici 50 pièces d'or pour chacun d'entre vous. J'ai maintenant une bonne idée de votre force. La vérité est que j'ai une demande que je voudrais confier à vos compétences. Vous ne devez jamais en parler à qui que ce soit d'autre. Accepterez-vous ma demande ?*

⇒ Continue dans la quête 2



Monstre errant dans cette quête : Gobelin



QUÊTE 2

Fort de Digos

La vérité, c'est que ma petite-fille, la princesse Meek, a été kidnappée et emmenée au pays de Yushiel. Je me méfie du fort de Digos qui s'y trouve. Va au fort et enquête.

Si vous découvrez où se trouve la princesse, ramenez-la s'il vous plaît.

Voilà. Je vous donnerai à chacun 100 pièces d'or en guise de compensation. Si vous me réunissez avec la princesse, je vous révélerai un secret encore plus grand. J'espère sincèrement pouvoir vous confier le soin de ramener la princesse en toute sécurité.

REMARQUES

- UN. Lorsque cette porte est ouverte, Zargon doit dire ce qui suit : « Il y a un message écrit sur le mur dans un code de l'île Neef : *'Voici la princesse Meek. J'ai réussi à m'échapper quand j'en ai eu l'occasion. Je me cache quelque part dans ce donjon. S'il vous plaît, sauvez-moi..'* »
- B. Ce coffre au trésor contient 100 pièces d'or.
- C. Le Guerrier de la Terreur ne doit pas quitter cette pièce. Lorsque le Guerrier de la Terreur est vaincu, Zargon doit dire ce qui suit : « Soudain, vous entendez un grand bruit provenant de la cheminée, et elle commence à s'effondrer. Vous repérez une porte cachée qui était cachée là où se trouvait la cheminée. » Zargon devrait retirer la cheminée et placer une tuile de porte cachée à l'endroit indiqué sur la carte par une flèche. Les héros et les monstres peuvent tous deux passer librement par cette porte cachée.

- D. Ce coffre au trésor contient 50 pièces d'or.
- E. Lorsque ce coffre au trésor est ouvert, Zargon doit dire ce qui suit : « Le coffre au trésor contient un message de la princesse et un bijou : *'Je me suis caché ici pendant si longtemps, mais ils m'ont finalement trouvé. Je suis sur le point d'être emmené ailleurs. Je vous laisse ceci. S'il vous plaît, sauvez-moi...'* Vous savez maintenant que la princesse n'est pas dans ce donjon. Vous devriez quitter le donjon immédiatement. Ceci met fin à cette quête. De plus, le héros qui a trouvé ce coffre au trésor prend le joyau, qui vaut 100 pièces d'or. Ajoutez-le à sa feuille de personnage.

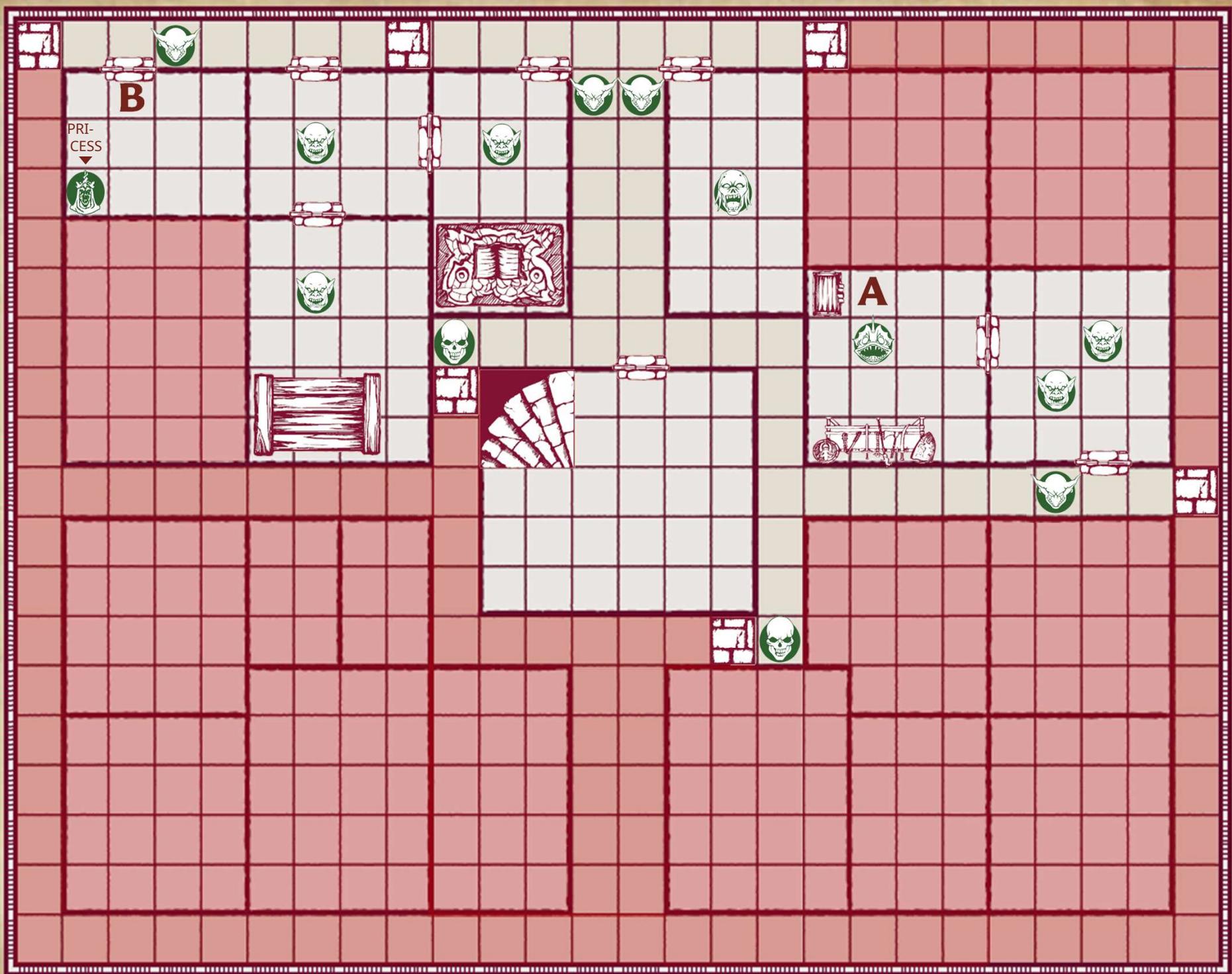
Fin de la quête

Les héros demandent des informations aux habitants de Digos et décident de se diriger vers la Forteresse de la Douleur, loin à l'Est.

⇒ Continue dans la quête 3



Monstre errant dans cette quête : Gobelins



QUÊTE3

Forteresse de la douleur

Suite à ce qu'ils ont entendu des habitants de Digos, les héros sont arrivés à la Forteresse de la Douleur. Il semblerait que la princesse Meek soit retenue captive dans cette forteresse. Trouvez la princesse Meek et ramenez-la en toute sécurité.

Votre récompense sera de 150 pièces d'or chacun. Le héros qui trouvera la princesse recevra 100 pièces d'or supplémentaires. La princesse sera sauvée lorsqu'elle montera sur la tuile des escaliers. Cependant, si la princesse meurt, vous ne pourrez plus réussir cette quête.

REMARQUES

- UN. Ce coffre au trésor contient 100 pièces d'or.
- B. Lorsque la porte de cette pièce est ouverte, Zargon doit dire ce qui suit : «Vous avez trouvé la princesse Meek ! Mais dès que vous avez ouvert la porte, des alarmes ont retenti dans tout le donjon. Tous les monstres, meubles et portes du donjon seront placés. Toutes les portes seront ouvertes. La princesse peut être déplacée par le héros qui l'a trouvée, en lançant un dé à son tour. Si la princesse monte sur la tuile des escaliers, elle est sauvée. La princesse ne peut pas attaquer les ennemis, mais peut se défendre si elle est attaquée en lançant un dé de combat. Il reste 3 points de corps à la princesse. Zargon doit placer tous les monstres, meubles, etc. Utilisez la figurine du sorcier de la terreur pour la princesse Meek.

Fin de la quête

Après avoir ramené la princesse Meek en toute sécurité sur l'île de Neef, les héros apprennent ce qui suit :

Princesse: *«Un sorcier nommé Bular m'a kidnappé. Il voulait désespérément que je lui parle du Talisman du Savoir...*

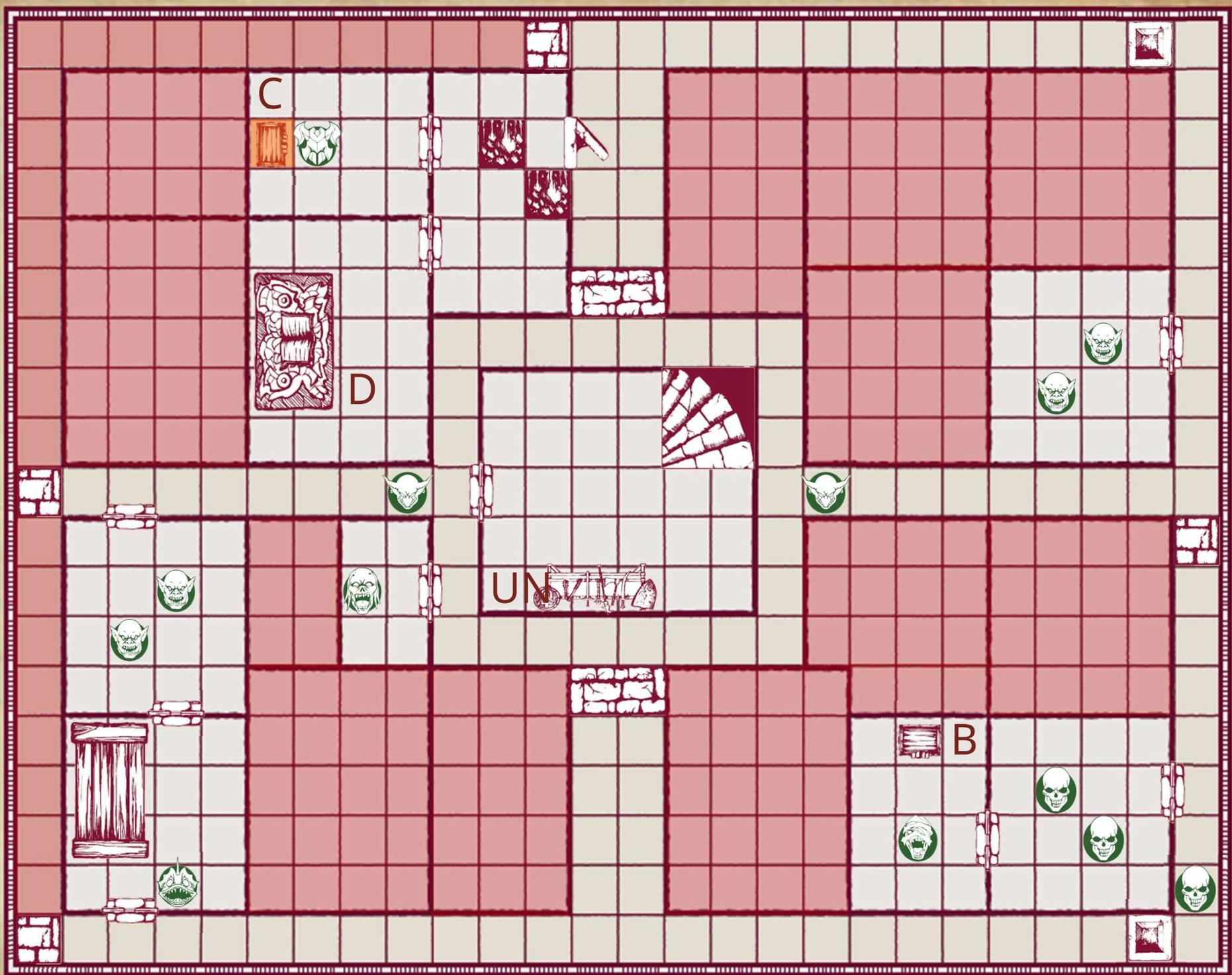
Roi: *«Il semble qu'un homme nommé Grimdead se soit fait appeler le Roi Démon de la Terreur et qu'il envisage de conquérir le monde. Bular est un subordonné de Grimdead et son bras droit. Les rumeurs disent que Grimdead utilise des sorts maléfiques anciens et interdits pour tenter de ressusciter un Dieu de la Terreur terrifiant. Si cela se produisait, ce serait peut-être la fin du monde. S'il vous plaît, utilisez votre force pour mettre un terme aux ambitions de Grimdead. C'est le Talisman de la Connaissance qu'ils recherchaient. Prenez-le. Il vous sera utile. Vous devriez commencer par vous rendre à Way. Nous ne nous verrons peut-être pas pendant un certain temps, alors je vous souhaite une bonne santé et vous souhaite un bon retour.*

Vous avez obtenu le Talisman du Savoir. Le héros qui a trouvé la Princesse doit prendre le Talisman du Savoir dans la pile des Cartes Trésor Légendaires.

⇒ Continue dans la quête 4



Monstre errant dans cette quête : Orc



QUÊTE 4

Ruines du chemin

Suivant les conseils du froid Neef, les héros sont arrivés à Way. Way abrite des ruines antiques où les héros se sont entraînés, à l'époque où les gens étaient autrefois menacés par les pouvoirs des ténèbres.

Aujourd'hui, il est abandonné et n'abrite plus que des monstres. Vous devriez y enquêter sur la façon dont les anciens héros ont lutté contre les pouvoirs des ténèbres. Vous pourriez y trouver quelque chose de précieux.

REMARQUES

- UN. Si un héros effectue une recherche de trésor dans cette salle, il trouve un bouclier qui fonctionne toujours dans le support d'armes.
- B. Ce coffre au trésor contient 200 pièces d'or.
- C. Ce coffre au trésor est piégé. Lorsque ce coffre au trésor est ouvert, une petite explosion se produit et le héros qui l'a ouvert perd 2 BP. Si une recherche de piège a été effectuée, informez les héros de ce qui se passera lorsque ce coffre au trésor sera ouvert.
- D. Si un héros effectue une recherche de trésor dans cette salle, il trouve un parchemin et un joyau. Zargon devrait dire ce qui suit : «Le parchemin contient une prophétie qui dit : "*Quand les humains seront à nouveau contraints de souffrir à cause des pouvoirs des ténèbres, ouvrez ce parchemin. Vous quatre héros, visiteurs de ce pays. Le retour du Dieu de la terreur est proche. Il n'y a qu'un seul moyen de le vaincre. Attaquez dans l'ordre du Feu, de la Glace et de l'Argent. Vous devriez trouver mes descendants à la Montagne Blanche. Allez-y, écoutez leurs paroles et sauvez le monde des pouvoirs des ténèbres.*" De plus, le joyau vaut 200 pièces d'or. Le héros qui l'a trouvé doit ajouter cette somme à sa feuille de personnage. Cette quête est désormais terminée. Vous devez quitter le donjon immédiatement.

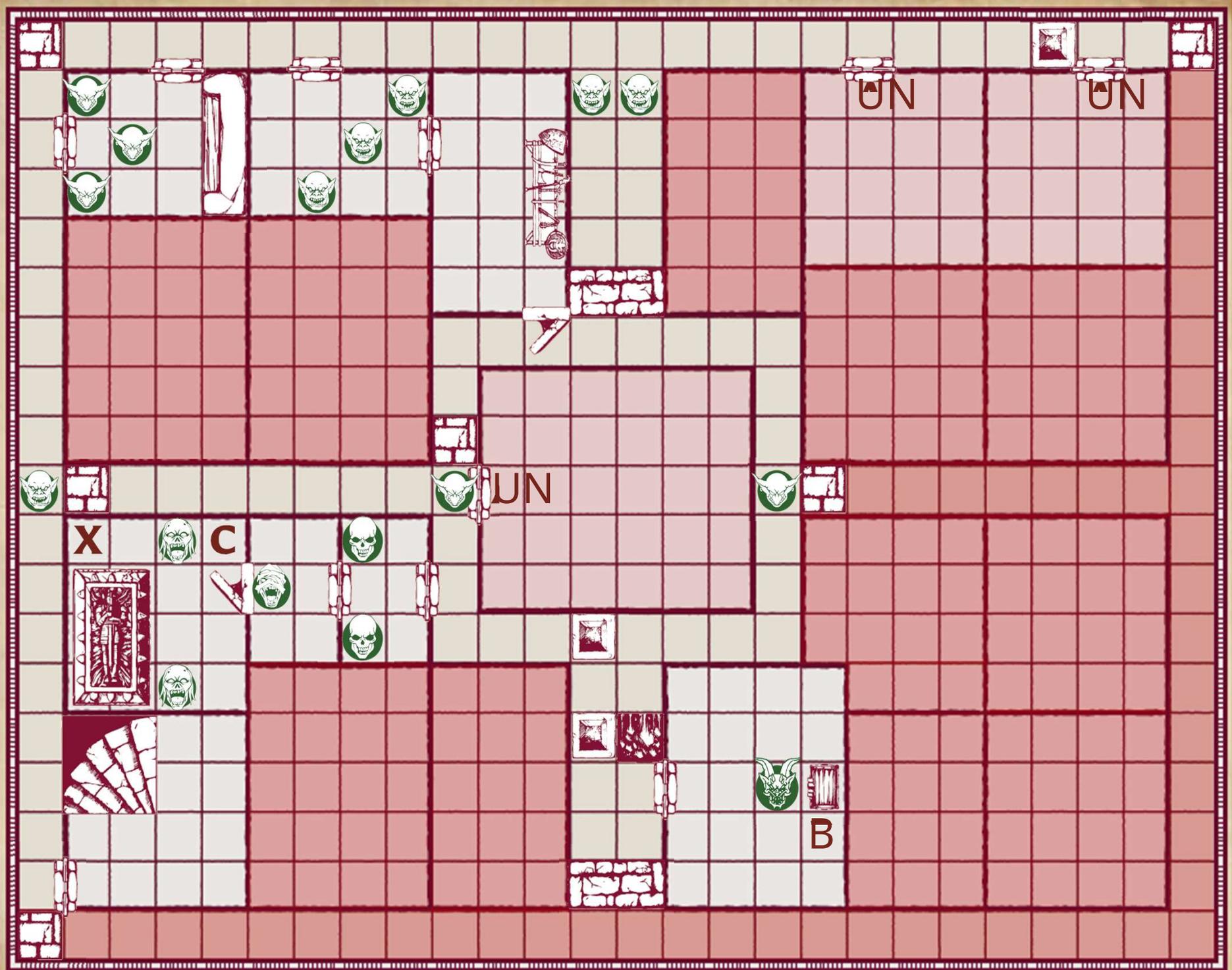
Fin de la quête

Il semble que le Dieu de la terreur soit vraiment sur le point d'être ressuscité. « *Attaquez dans l'ordre du feu, de la glace et de l'argent* »-Que pourrait signifier cette méthode pour vaincre le Dieu de la terreur ?

Si les héros souhaitent arrêter la résurrection du Dieu de la terreur, passez à la quête 5. Sinon, passez à la quête 7.



Monstre errant dans cette quête : Squelette



QUÊTE 5

Château de la terreur

Les héros ont traversé la mer et sont arrivés au Royaume de Grimdead. Le château dans lequel Grimdead a élu domicile est connu ici sous le nom de Dread Castle. C'est là qu'il tente de ressusciter le terrible Dread God. Les héros pourront-ils empêcher la résurrection du Dread God ? Ils ne connaissent pas les détails de la manière de vaincre le Dread God.

Les héros pourront-ils s'échapper vivants si le Dieu de la terreur a déjà été ressuscité ? Vous n'avez aucune idée de ce que vous trouverez au cours de cette quête. Vous pouvez la terminer en vous échappant simplement vivant. Si vous êtes inquiet, vous pouvez ignorer cette quête et passer à la quête 6.

REMARQUES

- UN.** Lorsqu'un héros essaie d'ouvrir ces portes, Zargon doit lui dire ce qui suit : «Vous pouvez sentir une présence suspecte à l'intérieur de cette pièce, mais la porte a été scellée par magie et ne s'ouvre pas.
- B.** Lorsque ce coffre au trésor est ouvert, Zargon doit dire ce qui suit : «Le coffre au trésor contient un petit joyau rouge. Il s'agit d'un joyau magique appelé l'Œil du dragon, qui permet à tous les héros qui reviennent vivants de ce donjon de tenter de monter de niveau gratuitement. Les pouvoirs magiques de l'Œil du dragon disparaîtront une fois que tous les héros auront tenté de monter de niveau, mais il a également une valeur de 200 pièces d'or. Le héros qui l'a trouvé doit ajouter 200 pièces d'or à sa feuille de personnage.

- C.** Lorsqu'un héros entre dans cette pièce, Zargon doit lui dire ce qui suit : « Vous trouvez le Dieu de la terreur allongé sur la tombe. Lorsque vous entrez dans la pièce, la tête du Dieu de la terreur se tourne vers vous avec un bruit métallique. Le Dieu de la terreur vient d'être ressuscité ! Ayant été ressuscité, il n'a que la force d'un zombie, mais aucune des armes des héros ne peut l'endommager. Il semble que le seul moyen de survivre soit de fuir. Héros, dépêchez-vous de retourner dans les escaliers pour vous échapper du donjon. Zargon devrait placer la figurine du Sorcier de la Terreur à l'endroit marqué X et retirer la tombe.

LE DIEU TERRIBLE

| | |
|----------------|--------------|
| MOUVEMENT 2 | ATTAQUE 2 |
|----------------|--------------|

Le Dieu de la terreur ne subit aucun dégât d'aucune attaque.

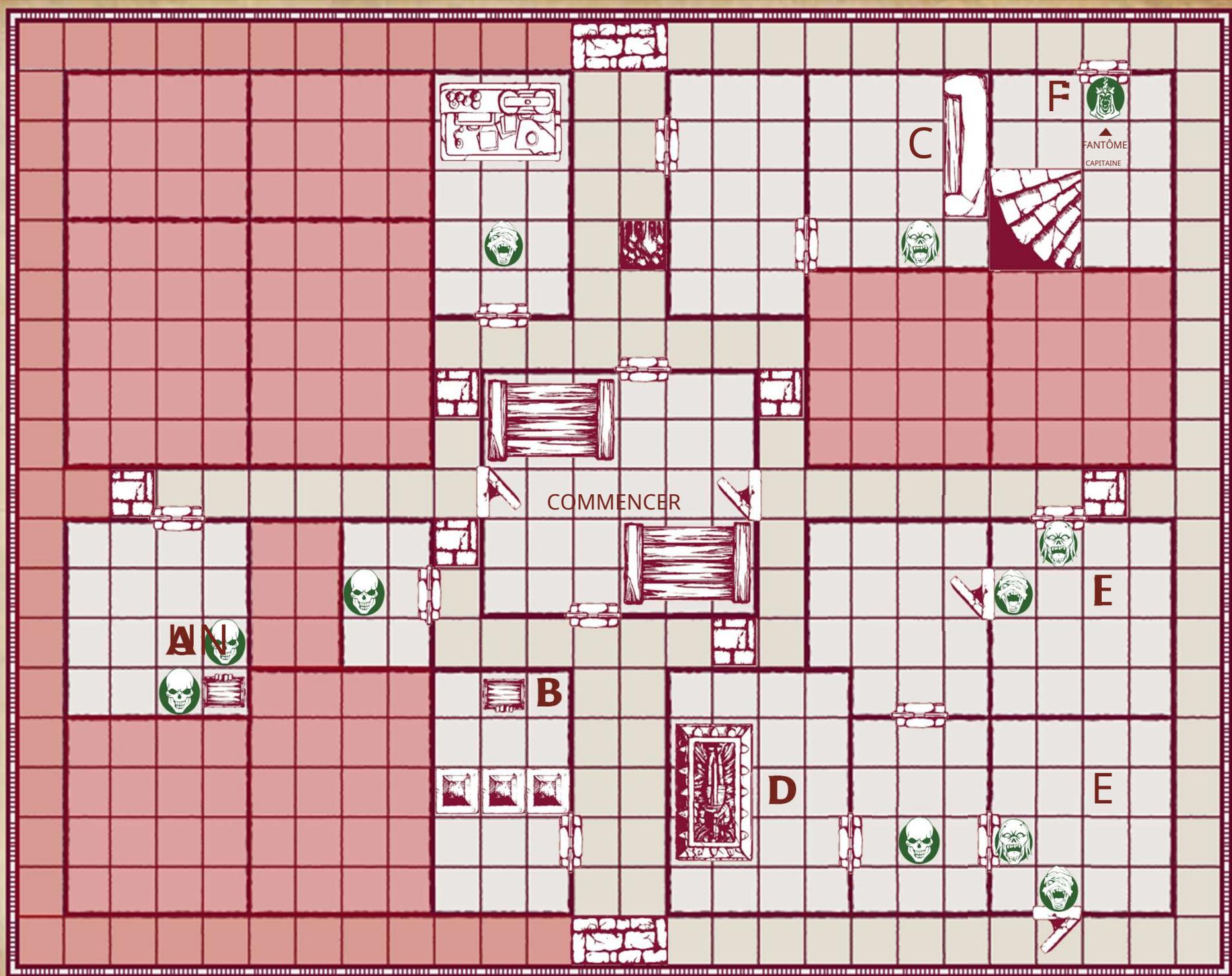
Fin de la quête

Le Dieu de la terreur a été ressuscité. Les héros doivent se rendre à la Montagne Blanche pour trouver un moyen de vaincre le Dieu de la terreur. Après avoir échappé de justesse au château de la terreur, les héros doivent traverser la mer une fois de plus.

⇒ Continue dans la quête 6



Monstre errant dans cette quête : Zombie



COMMENCER

F

C

FANTÔME
CAPITAINE

B

A

E

D

E

QUÊTE 6

Bateau fantôme

Vous constatez que la mer commence à geler et vous vous demandez si c'est l'œuvre du Dieu de la terreur. Alors qu'il vous reste encore 2 jours avant d'atteindre le continent, vous tombez sur un navire échoué qui appelle à l'aide. Ils vous supplient d'examiner quelqu'un qui est tombé malade, alors les héros entrent dans le navire et suivent un membre de l'équipage qui les guide à travers une série de passages faiblement éclairés.

Lorsqu'ils pénètrent dans une grande salle, leur guide se retourne brusquement et vous dit au revoir avec un sourire radieux avant de disparaître sous vos yeux. Les héros réalisent enfin qu'ils sont tombés dans un piège. Trouver les escaliers et s'échapper est le but de cette quête. Cependant, il y a encore un avantage. Ce navire fantôme cache probablement des tas de trésors.

REMARQUES

Les héros commencent dans la grande salle au centre étiquetée COMMENCER.

- UN. Ce coffre au trésor contient 100 pièces d'or.
- B. Ce coffre au trésor contient 200 pièces d'or.
- C. Si un héros effectue une recherche de trésor dans cette salle, il trouve un bracelet en or caché dans le placard. Ce bracelet vaut 200 pièces d'or. Le héros qui l'a trouvé doit ajouter 200 pièces d'or à sa feuille de personnage.
- D. Lorsqu'un héros ouvre la porte de cette pièce, Zargon doit lui dire ce qui suit : « Le cadavre d'une victime du vaisseau fantôme. » Si un héros effectue une recherche de trésor dans cette salle, il trouve un sac en tissu contenant 50 pièces d'or à côté du cadavre.
- E. Les monstres dans ces salles ne peuvent pas bouger mais ils peuvent toujours attaquer et se défendre.

- F. Lorsqu'un héros ouvre la porte de cette pièce, Zargon doit lui dire ce qui suit : « Enfin, vous avez trouvé la sortie ! Mais le capitaine du navire fantôme vous empêche de traverser cette pièce. Battez le capitaine du navire fantôme et montez sur la tuile des escaliers, et cette quête sera terminée. Utilisez la figurine Dread God pour le capitaine du navire fantôme. Le héros qui vaincra le capitaine du navire fantôme recevra 150 pièces d'or.

LE CAPITAINE DU BATEAU FANTÔME

| MOUVEMENT | ATTAQUE | DÉFENSE | CORPS | ESPRIT |
|-----------|---------|---------|-------|--------|
| 6 | 4 | 4 | 2 | 0 |

Fin de la quête

Après avoir détruit le vaisseau fantôme, les héros se sont dirigés vers la Montagne Blanche pour trouver un moyen de vaincre le Dieu de la Terreur. Stella, la voyante de la Montagne Blanche, dit : « Vous devez subir un test. ».....

⇒ Continue dans la quête 7



Monstre errant dans cette quête : Zombie

QUÊTE 7

Procès de la Montagne Blanche

Vous devez passer un test pour savoir si vous êtes vraiment des héros. Sortez de cette pièce par la porte, puis revenez. Rien de plus simple.

Si cela suffit à te faire abandonner, alors ce serait une perte de temps de te dire quoi que ce soit. Maintenant, vas-y. Je t'attendrai.

REMARQUES

Lorsque les héros quittent la salle centrale, ils sont tous téléportés vers la case portant l'icône de leur personnage. Lorsqu'ils sortent par les portes marquées d'un X, ils sont téléportés vers la salle centrale.

Tous les coffres au trésor sont vides.

Fin de la quête

Voyante Tstellavous dit ce qui suit : «*S'il vous plaît, pardonnez-moi. Ce que j'ai à vous dire est suffisamment important pour nécessiter votre test. Les pouvoirs du Dieu de la terreur sont vraiment terrifiants. Grimdead essaie d'utiliser les pouvoirs du Dieu de la terreur pour conquérir le monde, mais il se trompe. Même s'il utilise le pouvoir du Dieu de la terreur, le monde n'a d'autre avenir que la destruction. Il n'y a qu'une seule façon de vaincre le Dieu de la terreur : lui infliger des dégâts dans l'ordre du feu, de la glace et de l'argent. Le feu signifie une attaque avec une arme de feu, la glace signifie une attaque avec une arme de glace et l'argent signifie une attaque avec une arme d'argent. Ces armes sont des trésors légendaires et peuvent être cachées n'importe où dans le monde. Sinon, elles pourraient déjà être tombées entre les mains de Grimdead.*

Le roi de Godo en sait beaucoup sur les trésors légendaires, mais récemment, il a agi de manière étrange. La seule raison pourrait être qu'il est contrôlé par les pouvoirs des ténèbres. Allez voir Godo et sauvez le roi, et demandez-lui de vous parler des trésors légendaires. Le Dieu de la terreur n'a pas encore été complètement ressuscité. Lorsque les mers seront complètement gelées, le pouvoir du Dieu de la terreur sera pleinement revenu. Le Dieu de la terreur gèlera le monde entier, puis se transformera et brûlera le monde entier. Si cela devait arriver, il n'y aurait aucun moyen de l'arrêter. Il ne reste vraiment pas beaucoup de temps. S'il vous plaît, sauvez le monde.

En disant cela, il donne 150 pièces d'or à chacun des héros. Ils doivent ajouter 150 pièces d'or à leur feuille de personnage.

⇒ Continue dans la quête 8



< Monstre errant dans cette quête du sorcier : Gobelin
Monstre errant dans cette quête du nain : Orc > < Monstre
errant dans cette quête du barbare : Zombie
Monstre errant dans cette quête de l'elfe : Squelette >



QUÊTE 8

Malédiction des ténèbres

C'est le château de Godo. Il a été envahi par des monstres et le roi est devenu violent.

Sauvez le roi de Godo de la sombre malédiction qui pèse sur lui.

Vous ne devez pas blesser le roi. Si vous parvenez à vaincre les monstres qui contrôlent le roi, il devrait retrouver la raison.

Les objectifs de cette quête sont de sauver le roi et de lui demander de vous parler des trésors légendaires.

REMARQUES

UN. La zone marquée par des lignes diagonales est une barrière et vous ne pouvez pas vous en approcher tant que vous ne l'avez pas supprimée. Si un héros essaie de se déplacer vers une case avec une ▲ à ce sujet, Zargon devrait leur dire ce qui suit : «Un mur invisible vous barre la route.

B. Lorsqu'un héros entre dans cette pièce, Zargon doit lui dire ce qui suit : «« Vous pouvez entendre un bruit faible mais aigu. »
Si un héros effectue une recherche de trésor dans cette salle, la barrière sera supprimée. Zargon devrait dire ce qui suit : «Sous le chevalet de torture, vous avez trouvé un petit bouton. Lorsque vous avez appuyé sur ce bouton, tout le château a tremblé et le bruit que vous pouviez entendre s'est tu.

C. Ces coffres au trésor appartiennent au château, vous ne pouvez donc pas les prendre.

D. Lorsqu'un héros entre dans cette pièce, Zargon doit lui dire ce qui suit : « Le roi est maudit par les pouvoirs des ténèbres. N'attaquez pas le roi. Si vous parvenez à vaincre les monstres qui contrôlent le roi, il retrouvera la raison. Le roi lance 2 dés de combat pour attaquer. Le roi peut attaquer les héros, mais ne doit pas quitter la salle. Utilisez la figurine du Sorcier de la Terreur pour le roi.

E. Ces guerriers redoutables peuvent attaquer et se défendre, mais ne peuvent pas se déplacer. Lorsque les 4 guerriers redoutables sont tous vaincus, la malédiction sur le roi est levée, tous les monstres du château sont détruits et la quête se termine.

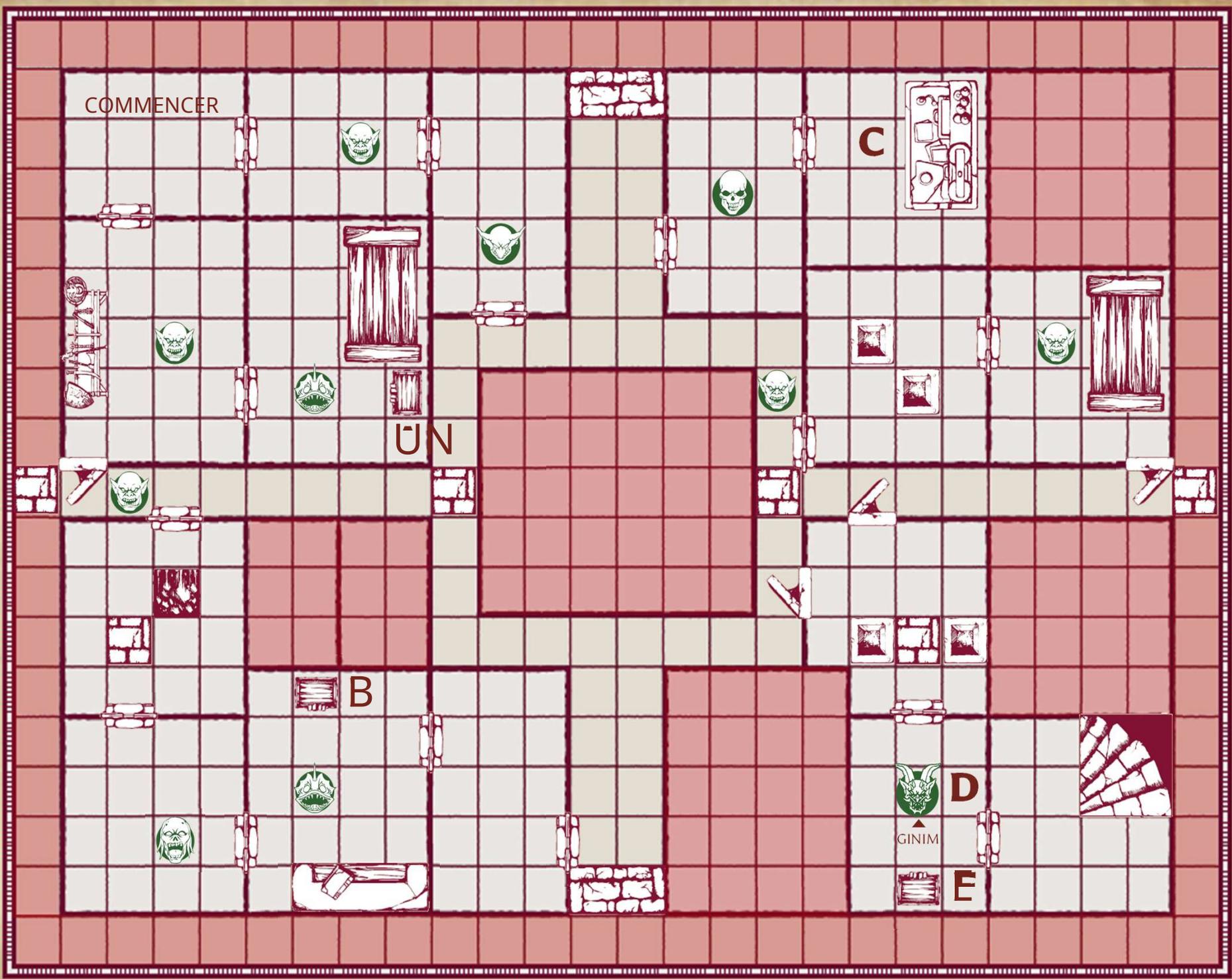
Fin de la quête

« Pour m'avoir sauvé, laisse-moi te parler des trésors légendaires de ce monde. L'un d'eux est le Talisman du savoir, conservé par le roi de l'île de Neef. L'autre est la Hache de feu que je garde ici. La Hache de feu est une arme de feu. Les trois autres trésors sont la Baguette de rappel, l'Arc de gel et la Lame d'argent. La Baguette de rappel est un bâton qui sera utile aux utilisateurs de magie, l'Arc de gel est une arme de glace et la Lame d'argent est une arme d'argent. Ces trois armes sont déjà tombées entre les mains de l'ennemi. Si tu vas à Ladoll sur la terre de Ricarm, tu peux marcher sur la mer gelée pour atteindre le Royaume de Grimdead. Je te donne ma Hache de feu. Même dans cette zone, nous voyons parfois des morceaux de glace dériver. Ils sont la preuve que le pouvoir du Dieu de la terreur augmente. » Le roi donne à chacun d'entre vous 500 pièces d'or, comme s'il vous demandait de monter de niveau. Les héros doivent tenter de monter de niveau. Le nain prend la hache de feu.

⇒ Continue dans la quête 9



Monstre errant dans cette quête : Orc



COMMENCER

C

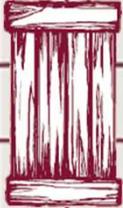
UN

B

D

E

GINIM



QUÊTE 9

Vallée des esprits

Depuis Godo, vous vous êtes dirigés vers le pays de Ricarm et avez atteint la Vallée des Esprits. Cette vallée est protégée par une gargouille nommée Ginim. Ginim émet des ondes sonores bizarres qui agressent les esprits humains. Ceux qui n'ont pas de volonté ne peuvent pas passer, alors les gens ont commencé à l'appeler la Vallée des Esprits.

Il semble que Ginim possède une carte indiquant l'emplacement des trésors légendaires. Vous devez vaincre Ginim et trouver cette carte. Cette quête sera une rude épreuve pour le barbare, qui a peu de PM.

REMARQUES

Les héros commencent dans l'espace étiqueté **COMMENCER**. Placez les escaliers marquant la sortie au début de cette quête. (Ne placez pas la porte de la pièce dans laquelle se trouvent les escaliers.) Avant de commencer le jeu, Zargon doit dire aux héros ce qui suit : « En raison des ondes sonores bizarres émises par Ginim dans cette vallée, chaque fois que le tour d'un héros arrive, il doit lancer un nombre de dés de combat égal à ses PM, et s'il ne lance aucun bouclier blanc, il perd 1 BP.

- UN. Ce coffre au trésor contient 100 pièces d'or.
- B. Ce coffre au trésor contient 100 pièces d'or.
- C. Si un héros effectue une recherche de trésor dans cette salle, il trouve un joyau caché dans la commode. Ce joyau vaut 200 pièces d'or.
- D. Les statistiques de Ginim sont les mêmes que celles indiquées sur la carte du monstre Gargouille. Lorsque Ginim est vaincu, les étranges ondes sonores s'arrêtent.

- E. Lorsque ce coffre au trésor est ouvert, Zargon doit dire ce qui suit : « Le coffre au trésor contient une vieille carte et de la poussière d'or. La poussière d'or vaut 300 pièces d'or. Vous avez trouvé la carte, la quête est donc terminée. Montez sur la tuile des escaliers et quittez la vallée.

Fin de la quête

La carte que vous avez obtenue comporte 5 endroits marqués de griffes de gargouilles. Les 5 rayures se trouvent sur l'île de Neef, Godo, la Montagne Noire, le lac des étoiles et l'île de Feen. Les rayures semblent neuves, comparées à la carte. Il doit s'agir des emplacements des trésors légendaires. Les héros se dirigent vers la Montagne Noire.

⇒ Continue dans la quête 10



Monstre errant dans cette quête : Orc

QUÊTE 10

Magicien du feu

En suivant la carte que vous avez trouvée dans Spirit Valley, vous êtes arrivé à Black Mountain. Selon la carte, il devrait y avoir un trésor légendaire ici.

Le donjon de cette montagne est protégé par un sorcier du feu nommé Bular. Bular est le plus fidèle subordonné de Grimdead et utilise la magie du feu. Battez tous les monstres du donjon et cherchez le trésor légendaire.

REMARQUES

Bular utilise la magie du feu. Bular peut utiliser la même magie encore et encore. Dans cette quête, le sorcier utilise toute la magie autre que la magie du feu, et l'elfe ne peut pas utiliser la magie.

- UN. Il s'agit d'un coffre au trésor magique. Le héros qui ouvre ce coffre au trésor retrouve sa BP à son maximum.
- B. Si un héros effectue une recherche de trésor dans cette salle, il trouve une potion de soin dans la bibliothèque. Le héros qui la trouve prend 1 potion de soin de la pile de cartes d'équipement. S'il n'y a pas de cartes, il reçoit 100 pièces d'or à la place.
- C. Bular ne doit pas bouger de la place devant le trône.

BULAIRE

| MOUVEMENT | ATTAQUE | DÉFENSE | CORPS | ESPRIT |
|-----------|---------|---------|-------|--------|
| 6 | 4 | 4 | 3 | 6 |

La hache de feu ne fonctionnera pas sur Bular.
Utilisez la figurine du Sorcier de l'Effroi pour Bular.

Lorsque les héros ont vaincu Bular, Zargon retire la figurine de Bular du plateau de jeu, déplace la tuile d'escalier vers l'emplacement marqué d'un « X » et place tous les monstres et les meubles. Ensuite, Zargon doit dire aux héros ce qui suit : «Au moment où il fut vaincu, Bular lança un sort et, avec un bruit de cliquetis, le sol céda. Sous le sol effondré se trouvait un escalier, par lequel 3 gobelins apparurent et emportèrent Bular. Si vous vainquez tous les monstres, cette quête sera terminée. Héros, vainquez tous les monstres, puis descendez au deuxième sous-sol par les escaliers de la salle centrale.

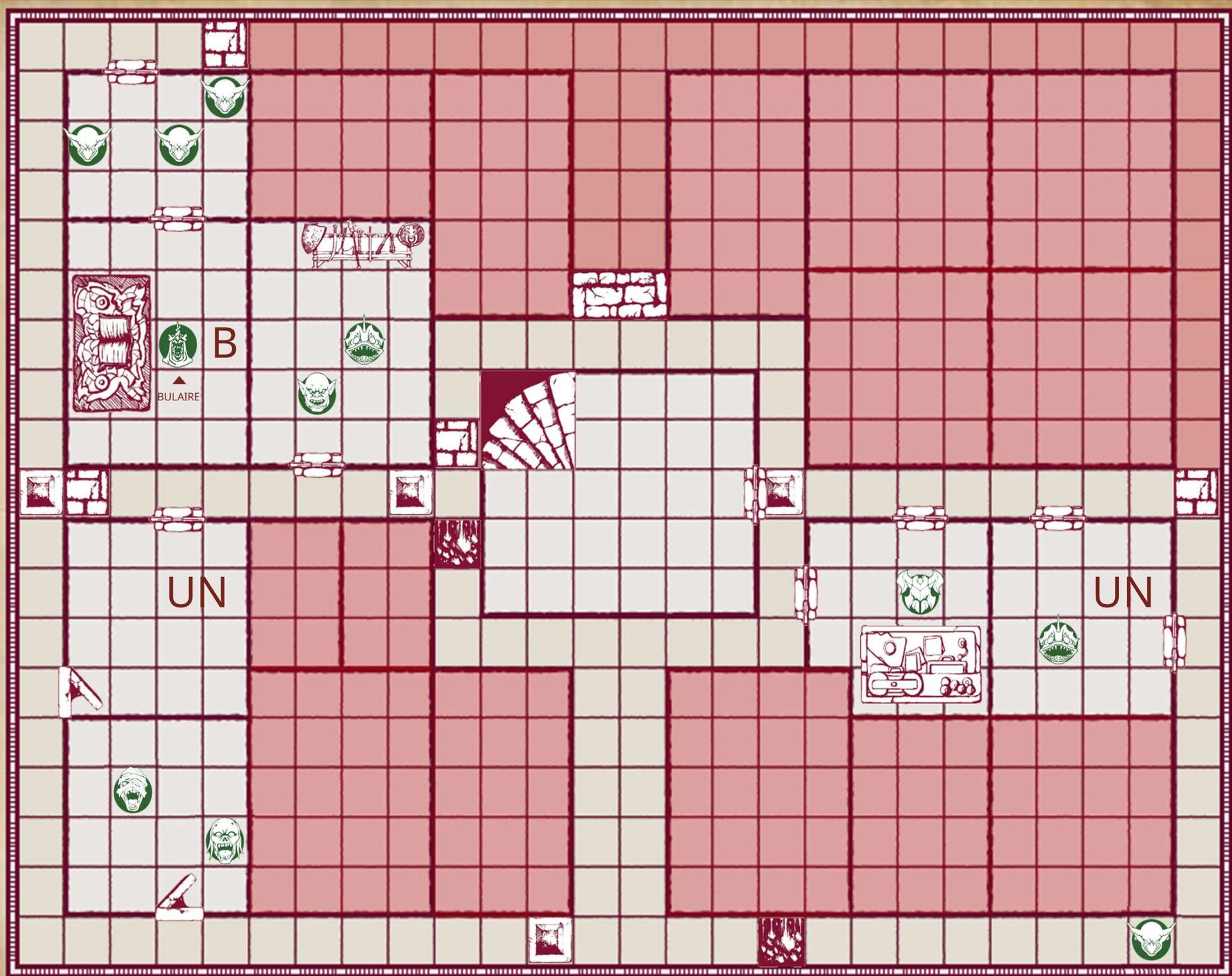
Fin de la quête

Les héros se dirigèrent directement vers le deuxième sous-sol sans faire de pause. Ajoutez 2 BP à vos points actuels et défiez la quête 11 avec la même magie, le même équipement, etc.

⇒ Continue dans la quête 11



Monstre errant dans cette quête : Abomination



QUÊTE 11

La lutte de Bular

Il y a un autre niveau dans le donjon de la Montagne Noire. Sans même prendre le temps de soigner leurs blessures, les héros se sont dirigés vers le deuxième sous-sol.

Les objectifs de cette quête sont de vaincre tous les monstres du donjon et d'obtenir le trésor légendaire.

REMARQUES

Les héros entreprennent cette quête dans le même état que lorsqu'ils ont terminé la quête 10. Cependant, chaque héros récupère 2 BP, mais rien d'autre. Seule la magie qui n'a pas été utilisée dans la quête 10 peut être utilisée. L'équipement ne peut pas être modifié. Ils ne peuvent pas non plus tenter de monter de niveau.

UN. Si un héros effectue une recherche de trésor dans ces salles, il trouve une potion de soin qui roule sur le sol. Le héros qui trouve la potion prend 1 potion de soin de la pile de cartes d'équipement. S'il n'y a pas de cartes, il peut choisir entre récupérer 2 BP immédiatement ou recevoir 100 pièces d'or.

B. Bular est toujours blessé.

BULAIRE

| MOUVEMENT | ATTAQUE | DÉFENSE | CORPS | ESPRIT |
|-----------|---------|---------|-------|--------|
| 4 | 3 | 2 | 2 | 4 |

Bular utilise la magie du feu. Bular peut utiliser la même magie encore et encore. La hache de feu ne fonctionnera pas sur Bular. Utilisez la figurine du Sorcier de l'Effroi pour Bular.

Lorsque les héros vainquent Bular, Zargon devrait leur dire ce qui suit : « Vous avez enfin vaincu Bular. Le bâton qu'il tient dans sa main est l'un des trésors légendaires, la baguette de rappel. Le sorcier prend ce bâton. Cependant, il ne peut pas l'équiper avant la fin de cette quête. Le héros qui a vaincu Bular reçoit 500 pièces d'or. Cette quête se termine lorsque tous les monstres du donjon sont vaincus.

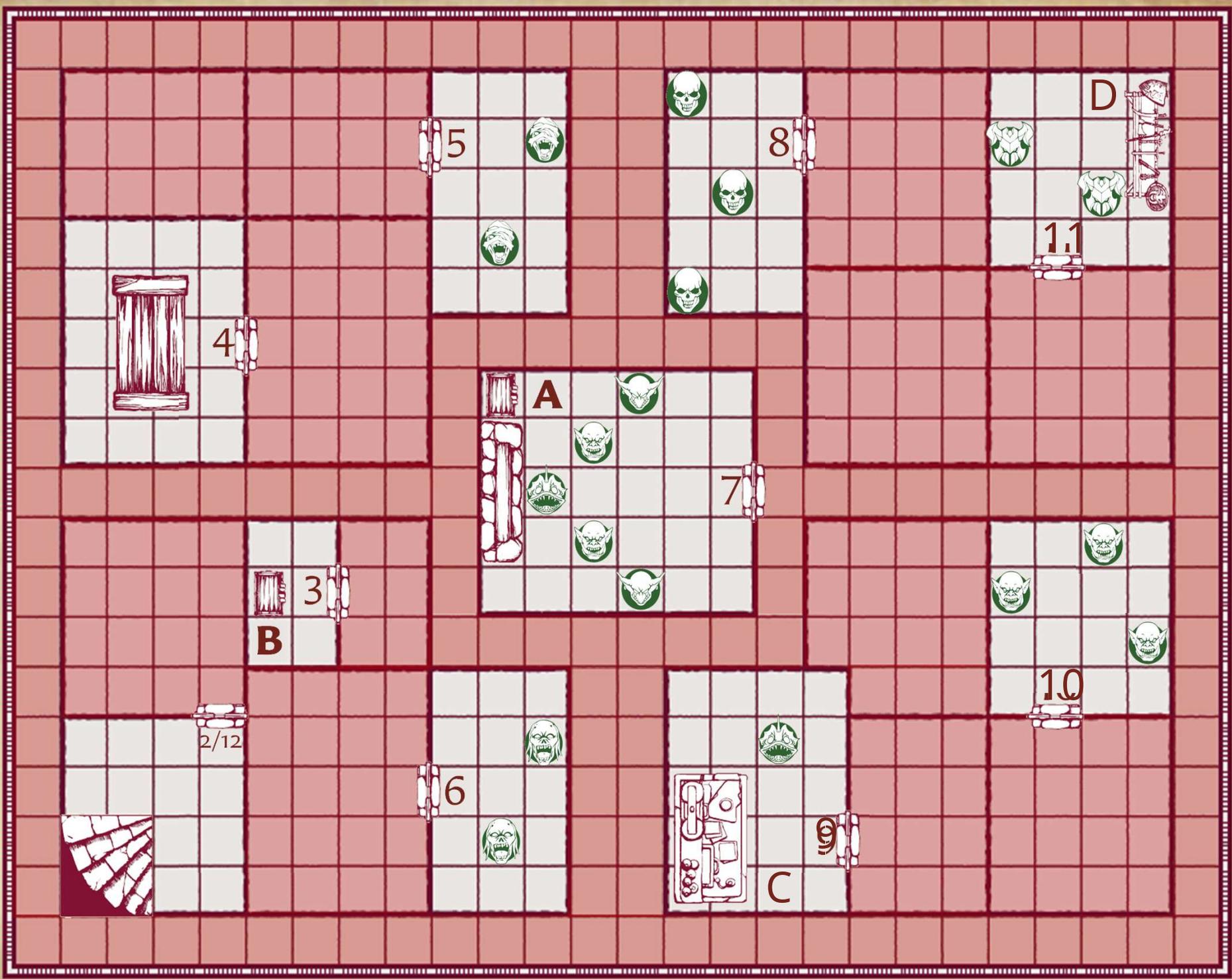
Fin de la quête

Il reste 2 trésors légendaires. Les héros se dirigent vers le lac des étoiles.

⇒ Continue dans la quête 12



Monstre errant dans cette quête : Abomination



4

3

B

2/12

5

6

A

7

8

C

9

D

11

10

QUÊTE 12

Le mystère du lac des étoiles

Les héros sont arrivés au lac des étoiles. Au bord de la rivière, ils trouvent des escaliers qui descendent. En haut des escaliers, il y a un panneau indiquant « NE PAS ENTRER ! DANGER ! ».

Vous découvrirez bientôt le secret du donjon lorsque la quête commencera. Le but de cette quête est de trouver le trésor légendaire et de vous échapper en toute sécurité

REMARQUES

Avant de commencer le jeu, Zargon doit dire aux héros ce qui suit : « Dans ce donjon, vous êtes téléporté quelque part à chaque fois que vous quittez une pièce par une porte. Vous ne pouvez quitter une pièce qu'une seule fois par tour de déplacement. Lorsqu'un héros quitte une salle, il lance 2 dés rouges. Zargon déplace la figurine du héros vers l'entrée de la salle sur laquelle est inscrit le nombre total obtenu sur le dé. Si elle est bloquée, déplacez plutôt la figurine vers une case vide à proximité.

- UN. Ce coffre au trésor contient 200 pièces d'or.
- B. Ce coffre au trésor contient 300 pièces d'or.
- C. Si un héros effectue une recherche de trésor dans cette salle, il trouve un joyau caché dans la commode. Ce joyau vaut 500 pièces d'or.

- D. Si un héros effectue une quête de trésor dans cette salle, il trouve l'un des trésors légendaires, la *Lame d'argent*, dans le râtelier d'armes. Le barbare prend la *Lame d'argent*. Cependant, il ne peut pas l'équiper avant la fin de cette quête.

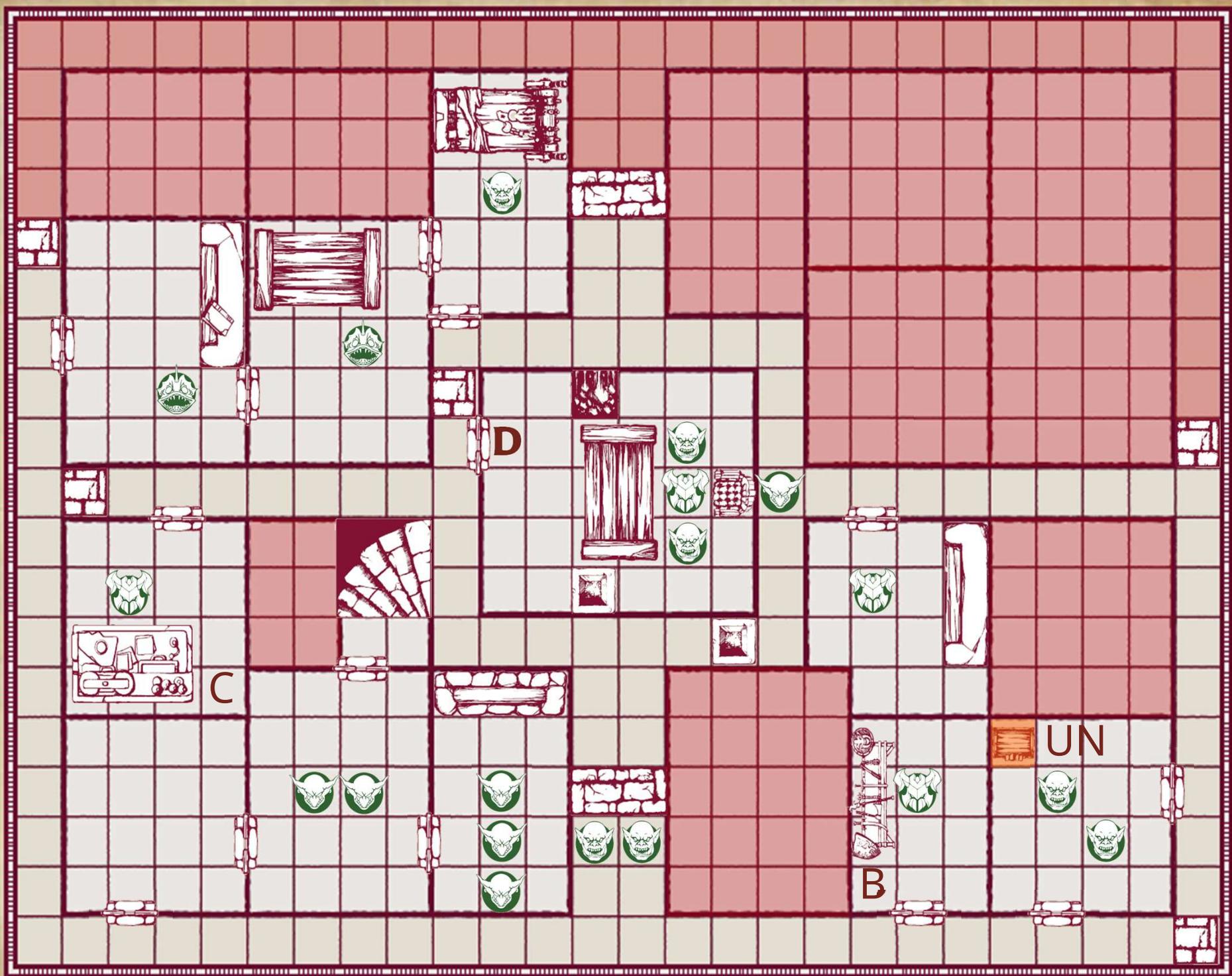
Fin de la quête

Pour vaincre le Dieu de la terreur, vous devez obtenir le dernier trésor légendaire restant, l'*Arc de glace*. Les héros se sont dirigés vers l'île Feen.

⇒ Continue dans la quête 13

Monstre errant dans cette quête : Le héros lance 1 dé rouge 1 : Gobelin 2 : Squelette 3 : Zombie 4 : Orc 5 : Abomination 6 : Momie mumm





D

C

B

UN

QUÊTE 13

Temple de glace

Les héros sont arrivés sur l'île Feen. Un temple de glace se dresse majestueusement sur les mers gelées près de l'île Feen.

Obtenez le dernier trésor légendaire, l'arme de glace, l'arc de glace.

REMARQUES

- UN.** Ce coffre au trésor est piégé. Si un héros ouvre le coffre au trésor sans effectuer de recherche de piège, une pointe empoisonnée transperce sa main et il perd 1 BP. De plus, le poison se répand dans son corps et il doit sauter 2 tours. Pendant ce temps, il ne peut pas se défendre.
- B.** Si un héros effectue une recherche de trésor dans cette salle, il trouvera une réplique de la lame d'argent dans le râtelier d'armes. Elle ne peut pas être utilisée, mais vaut 350 pièces d'or.
- C.** Si un héros effectue une recherche de trésor dans cette salle, il trouve 300 pièces d'or dans la commode.

- D.** Lorsque la porte de cette pièce est ouverte, Zargon doit dire aux héros ce qui suit : «L'arme que tient le Guerrier de la Terreur est l'un des Trésors Légendaires, l'Arc de Glace. Le Guerrier de la Terreur utilise l'arc. Lorsqu'il attaque des ennemis éloignés, il lance 4 dés de combat. Lorsqu'il attaque des ennemis dans des cases en contact, il attaque comme indiqué sur sa carte Monstre. Le héros qui vaincra le Guerrier de la Terreur recevra 200 pièces d'or. L'Elfe prendra l'Arc de Glace. Cependant, il ne pourra pas l'équiper avant la fin de cette quête.

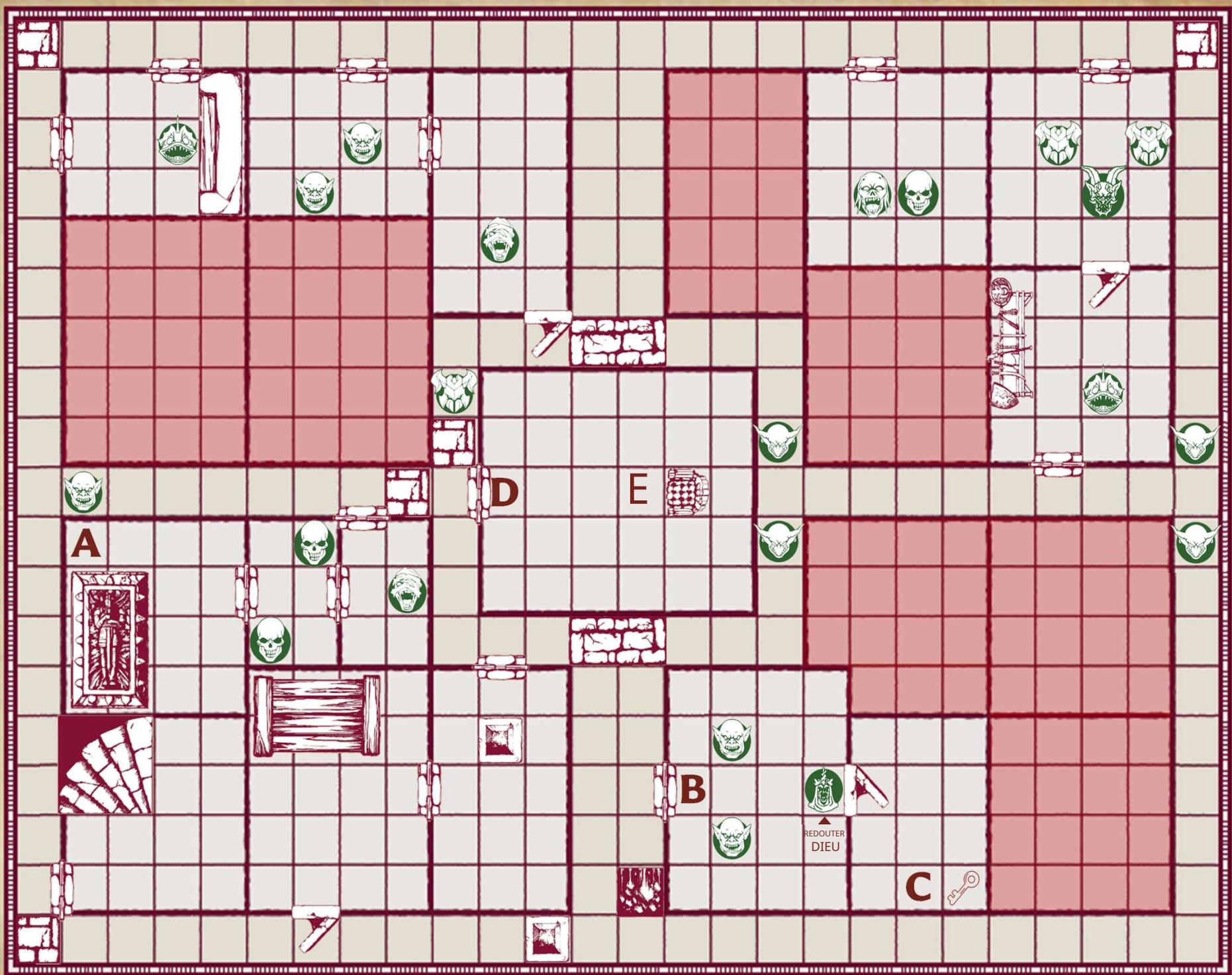
Fin de la quête

Enfin, vous avez obtenu tous les trésors légendaires. Il est maintenant temps de vaincre le Dieu de la terreur. Avant de passer au chapitre final, les héros doivent tenter de monter de niveau. Cette fois, s'ils peuvent payer les frais, chaque héros peut tenter de monter de niveau autant de fois qu'il le souhaite. Vous devez rassembler l'or de tout le monde et discuter entre vous du nombre de fois que chaque héros doit tenter de monter de niveau.

⇒ Continue dans la quête 14



Monstre errant dans cette quête : la momie



QUÊTE 14

La bataille finale

Les héros sont devant un château Du dieu de la Terreur. L'heure de la bataille finale est arrivée. Aucun échec ne sera toléré.

Battez le Dieu de la terreur, mettez fin à Grimdead et ramenez la paix dans le monde.

REMARQUES

Les héros jouent à tour de rôle dans l'ordre suivant : sorcier, nain, elfe et barbare. Dans cette quête, le sorcier utilise toute la magie et l'elfe ne peut pas utiliser de magie.

UN. La tombe est déjà vide.

B. Lorsque cette porte est ouverte, Zargon doit dire ce qui suit : « Le Dieu de la Terreur a récupéré les pouvoirs des ténèbres et est un adversaire coriace. Vous devez attaquer et infliger 1 dégât ou plus avec chacune des armes dans cet ordre : l'arme de feu, la Hache de Feu ; l'arme de glace, l'Arc de Glace ; puis l'arme d'argent, la Lame d'Argent. Si une attaque échoue, le Dieu de la Terreur ne sera pas vaincu. Le Dieu de la Terreur soigne tous les dégâts à son tour. » Après 1 tour réussi, il disparaîtra et réapparaîtra plus tard dans la salle centrale.

LE DIEU TERRIBLE

| | | | | |
|-----------|---------|---------|-------|--------|
| MOUVEMENT | ATTAQUE | DÉFENSE | CORPS | ESPRIT |
| 8 | 4 | 4 | X | X |

Le Dieu de la terreur peut attaquer deux fois à chaque tour. La magie ne l'affecte pas.

- C. Si un héros effectue une recherche de trésor dans cette salle, une petite clé se trouve dans le coin de la salle. C'est la clé qui permet d'entrer dans la salle centrale.
- D. Cette porte ne peut être ouverte que par le héros qui détient la clé.
- E. Lorsque les héros ouvrent la porte, placez le Dieu de la terreur sur la case « E » et Zargon devrait dire ce qui suit : «C'est la bataille finale contre Grimdead, le Dieu de la terreur, vous devez maintenant attaquer et infliger 2 dégâts ou plus avec les armes dans l'ordre. Après 2 tours réussis, il sera vaincu. Lorsque le Dieu de la Terreur sera vaincu, Zargon devra retirer tous les monstres du plateau de jeu et dire ce qui suit : «Une voix à glacer le sang retentit dans la pièce vide. « Héros... Comment osez-vous ruiner mes plans... J'admets ma défaite, pour l'instant... Mais tant que le désir des ténèbres existe au plus profond du cœur humain, les pouvoirs des ténèbres ne pourront jamais être détruits... Un jour, ce monde sera sûrement gouverné par les ténèbres... Sans faute... »

⇒ La fin de la campagne est sur la page suivante.



Monstre errant dans cette quête : Guerrier de la terreur

Fin de la campagne

Les héros ont finalement chassé les pouvoirs des ténèbres.

En quittant le château, ils voient que le soleil du matin commence à se lever dans le ciel à l'est. La mer gelée a également commencé à fondre.

Maintenant que Grimdead le Dieu de la Terreur a été vaincu, ce château ne sera plus connu sous le nom de Château de la Terreur.

À partir d'aujourd'hui, il deviendra un symbole de justice.

Pour que les pouvoirs des ténèbres ne reviennent jamais, les héros ont décidé de nommer le château Château de la Paix.

Tout le monde a loué la bravoure des héros et a érigé des statues à leur effigie sur l'île de Neef.

L'histoire des quatre héros sera transmise et deviendra certainement une légende sur l'île de Neef.

Depuis ce jour, personne n'a plus jamais revu Grimdead.

Pourtant, c'était un homme qui contrôlait tant de puissance redoutable. Peut-être qu'il poursuit un nouveau plan de domination du monde ailleurs.

Mais quelles que soient les forces des ténèbres qui tentent de prendre le contrôle du monde, de nouveaux héros apparaîtront toujours pour sauver le monde. Tout comme les héros d'une certaine légende...

END



Conclusion

Félicitations, Héros ! Vous avez non seulement sauvé les terres de l'Est, mais aussi le monde entier. Si Grimdead avait pu retrouver toute sa puissance, rien n'aurait pu l'arrêter, pas même des Héros comme vous. Et s'il avait retrouvé toute sa puissance, sa vengeance aurait été redoutable, en effet ! Je crains que le monde n'ait été consumé par sa colère redoutée.

Mes amis, vous avez une fois de plus prouvé que vous étiez de véritables héros. En guise de remerciement, les seigneurs des terres de l'Est ont réuni une récompense de 500 pièces d'or pour chacun d'entre vous pour vos efforts. Ce n'est peut-être pas grand-chose, mais c'est le maximum que cette terre ravagée puisse offrir, alors j'espère que vous le prendrez en toute bonne foi pour les honorer.

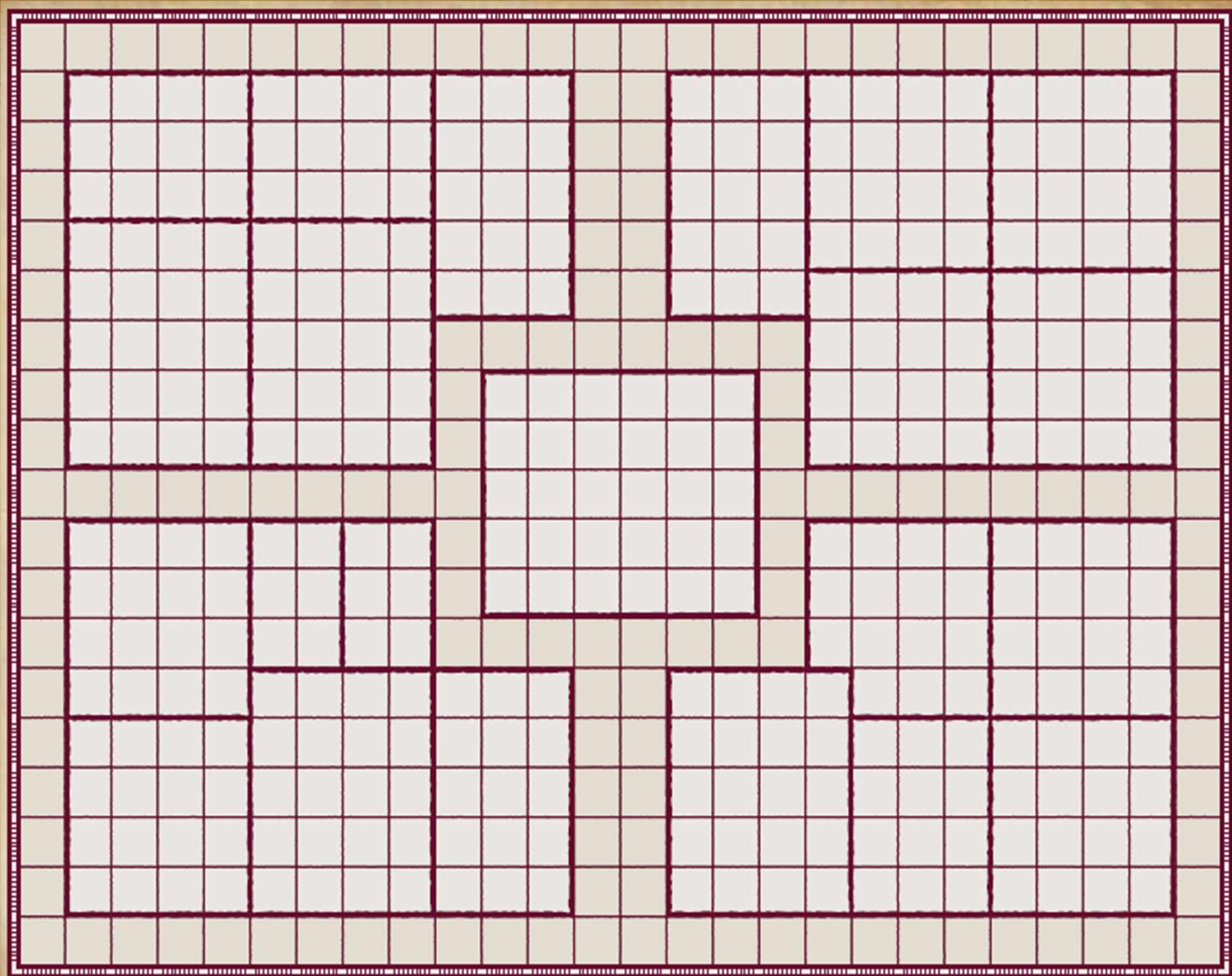
Les trésors légendaires que vous avez trouvés au cours de votre quête seront placés dans un coffre-fort sous le temple de l'île de Neef, pour garantir que, si dans un futur lointain quelqu'un essaie de ramener Grimdead d'entre les morts, les gens de cette époque seront préparés.

Bien qu'il me plairait beaucoup de vous suggérer de prendre un repos bien mérité et de profiter des plaisirs que les terres de l'Est ont à offrir en ces temps de paix, je ne peux pas. L'Empereur de notre propre pays vous a demandé de faire rapidement votre voyage en mer jusqu'à nos propres côtes occidentales. Il semblerait qu'il ait une mission à vous confier, braves héros. Il se murmure que Zargon peut être je prévois autre chose dans le futur, mais je suis sûr qu'une fois que vous aurez fait votre retour, j'aurai les détails de cette mission à vous fournir.

Pour l'instant, reposez-vous autant que vous le pouvez pendant que vous naviguez vers nos terres, mes amis. Je vous invoquerai à votre retour.

Mentor





Tuiles et icônes

Carrés bloqués



Coffres à carrés à double blocage



Portes secrètes



Pièges à lances



Pièges à fosse



Pièges à blocs tombants



Trône



Escaliers



Portes



Tableaux



Bibliothèques



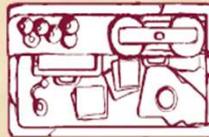
Étagère



La table du sorcier



Banc d'alchimiste



Cheminée



Placard



Support d'armes



Tombeau



Abomination



Sorcier de la terreur



Guerrier de la terreur



Gargouille



Lutin



Momie



Orque



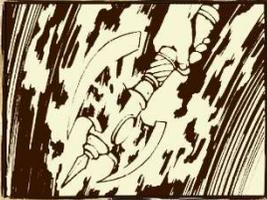
Squelette



Zombi

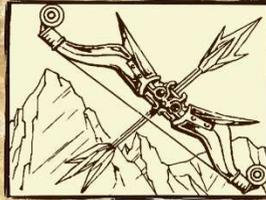
Référence au trésor légendaire

Flame Axe



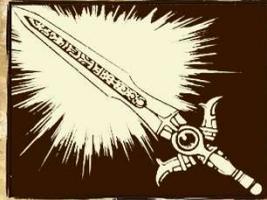
Weapon — The Flame Axe is a weapon of fire. It allows you to roll 4 combat die in attack.

Freeze Bow



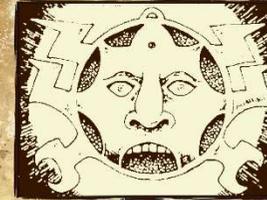
Weapon — The Freeze Bow is a weapon of ice. It allows you to roll 4 combat die in attack. You can use it to attack enemies that are at a distance, but you cannot attack enemies in squares surrounding you.

Silver Blade



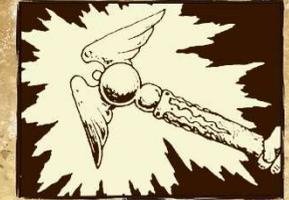
Weapon — The Silver Blade is a weapon of silver. It allows you to roll 5 combat die in attack.

Talisman of Lore

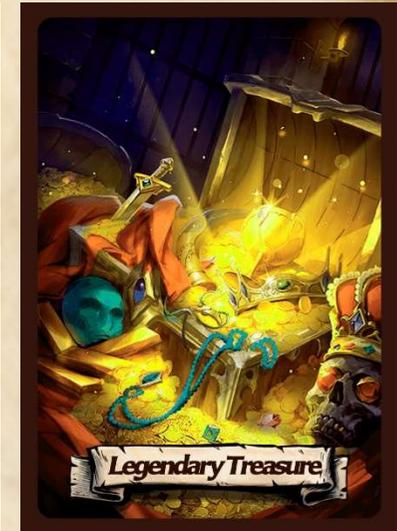
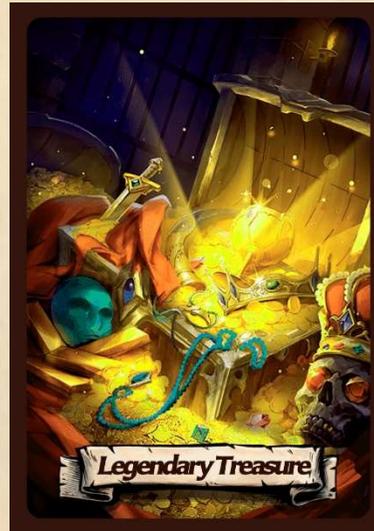
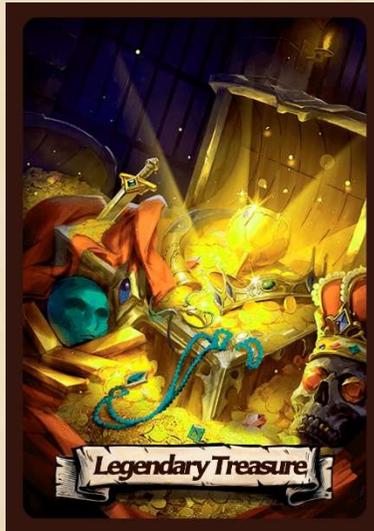


A hero can only be revived at the Temple once, but if you have this amulet, you can be restored to life any number of times. Other heroes on the way may use this magical power as well. However a resurrected hero's gold coin treasure is reduced to 0.

Wand of Recall



The Wand of Recall allows you to cast the spells of a single element of magic as often as you want during a Quest.



Référence des sorts pour débutants et intermédiaires

First Aid



Magic that can be cast on yourself, or on an ally. The hero who has this magic cast on him recovers 1 BP.

Healing



Magic that can be cast on yourself, or on an ally. Roll 4 combat die, and the hero this Magic was cast on recovers BP equal to the amount of white shields that were rolled.

Healing



Magic that can be cast on yourself, or on an ally. Roll 4 combat die, and the hero this Magic was cast on recovers BP equal to the amount of white shields that were rolled.

Holy Flame



Magic to attack 1 enemy. Roll 2 combat die, and the enemy receives damage equal to the amount of skulls that were rolled. However, Monsters on which you cast this spell can roll a number of combat die equal to their Mind Points to defend.

Holy Flame



Magic to attack 1 enemy. Roll 2 combat die, and the enemy receives damage equal to the amount of skulls that were rolled. However, Monsters on which you cast this spell can roll a number of combat die equal to their Mind Points to defend.



Beginner Spell



Intermediate Spell



Intermediate Spell



Intermediate Spell



Intermediate Spell



HEROQUEST, AVALON HILL et HASBRO ainsi que toutes les images, marques commerciales et logos associés sont des marques commerciales de Hasbro, Inc. © 2021 Hasbro.

