

Article sur HeroQuest paru dans « *Miniature Wargames* » N°500 Décembre 2024

Le "Hurlement du Loup-Garou" est une mission créée par Conrad Kinch pour Heroquest et a été publiée dans le magazine Miniature Wargames.

Hurlement du Loup-Garou

Une quête pour les héros à partir de 7 ans

Contexte :

Autrefois, le grand chevalier bretonnien, Sir Jonathan De Pays Du Sud, après être tombé en disgrâce dans son propre pays, jura allégeance à l'Empereur. Un guerrier puissant, Sir Jonathan défait une horde de Guerriers du Chaos, Orques et Gobelins, dirigée par le Sorcier du Chaos Wulfen, et construit un grand château sur cet emplacement. Le château, nommé *Château Diane* d'après sa bien-aimée, sert de bastion contre le mal depuis lors.

Cependant, de terribles nouvelles sont arrivées de la frontière. La descendante de Sir Jonathan, l'actuelle Lady Diane, jeune maîtresse du château, écrit qu'elle est sous attaque. Mentor vous a envoyés à son secours.

Note d'Antinoïis : Certains passages et images (cartes) ont été adaptés. Veuillez noter que la carte utilisée dans le magazine pour Morcar/Zargon diffère légèrement de celles présentes dans les extensions que nous connaissons. J'ai pris l'image disponible dans le magazine

Bonne aventure !

HOW TO SCRATCH BUILD A 28MM WINDMILL



MINIATURE WARGAMES

THE MAGAZINE FOR ALL WARGAMERS

DECEMBER 2024 ISSUE 500

FREE
WARGAMES ATLANTIC
WEREWOLVES
WORTH £5

HOW TO
PAINT
YOUR
WEREWOLVES
INSIDE



WARNERS
GROUP PUBLICATIONS



Display until 13/12/24
£6.99



GET OUTTA DODGE

Wild West gun slinging action in Dodge City



FANGORN'S EDGE

Using Rohirrim to beat Orcs with Oathmark rules



LYSANDER DOWN

WWII search in a forest for the French Resistance

UN SCENARIO POUR HEROQUEST

Texte et illustrations par Conrad Kinch

*M. Kinch démarre en trombe (à quatre pattes) avec cette **escapade Lupine** et quelques réflexions à propos du jeu avec les enfants... Ed.*

*« Au cœur d'une autre dimension, affrontez des barbares combattants et des magiciens maléfiques dans une quête d'aventures à travers un labyrinthe peuplé de monstres ! Voici **Heroquest**, le jeu d'aventure fantastique où gagner signifie maîtriser l'art du combat et de la magie. Une fois plongé dedans : **VOUS NE SEREZ PLUS JAMAIS LE MÊME !** »*

Heroquest : voilà un nom évocateur. Bien que je ne sois pas entré dans l'univers des jeux par l'intermédiaire de Games Workshop (je fais partie de la dernière génération ayant grandi avec Donald Featherstone, les figurines Airfix et le *Sandhurst Book of Wargames* de Paddy Griffith), j'ai adoré Heroquest.

Mon intérêt pour Featherstone est sans doute dû au fait que mon père avait ses livres et les laissait traîner. Mais si mes parties de Featherstone étaient souvent solitaires, Heroquest était le jeu avec qui je parvenais à faire jouer le plus souvent les autres. La pub à la télé était palpitante et les tons graves de Sir Christopher Lee conféraient au jeu une grandeur et une magie qui ne m'ont jamais quitté. À vrai dire, je ne sais pas si Sir Christopher Lee a vraiment fait la narration, mais ça y ressemblait beaucoup pour moi.

J'ai ressorti un vieil exemplaire de Heroquest pour jouer avec les Kinchlets¹ (mes enfants) et nous nous amusons énormément, retrouvant toute la joie que j'éprouvais en y jouant plus jeune. Je me suis entraîné à faire des voix amusantes pour les Orques et les Gobelins (tous Cockneys²) ainsi que pour les Guerriers du Chaos (qui ressemblent généralement à un groupe de métal allemand) en jouant à fond la comédie. Je n'ai pas encore choisi une voix pour les Fimirs. Ils vivent dans des marécages brumeux, peints en bleu et ornés de bijoux dorés, donc... gallois peut-être ?

Les Kinchlets adorent le jeu, et ces derniers mois, Balin le Nain et Sophia la Sorcière ont exploré des donjons avec grand succès. À tel point que j'ai réussi à les convaincre de ranger leur chambre en leur promettant une partie de Heroquest après le dîner.

Nous avançons lentement dans les quêtes du livre de base, mais « **Le Hurlement du Loup-Garou** » est ma première tentative de création personnelle. Cette quête est jouable avec le matériel de l'édition de base du jeu, que ce soit celle de 1989 ou l'édition récente, bien que vous ayez besoin d'une figurine de loup-garou. Notre estimé éditeur m'assure qu'elles sont faciles à trouver, surtout ce mois-ci³. Donc...

¹ Le terme "Kinchlets" est un jeu de mots utilisé par Conrad Kinch pour désigner ses enfants, en référence à son propre nom de famille

² Personnes originaires de l'est de Londres, en particulier des quartiers populaires comme l'East End

³ Dans le magazine 500, une figurine de Loup-Garou était offerte.

LE HURLEMENT DU LOUP-GAROU

Une quête pour Héros âgés de 7 ans et plus

« Autrefois, le grand chevalier Bretonnien Jonathan Du Pays Du Sud, tombé en disgrâce dans son propre pays, prêta allégeance à l'Empereur. Puissant combattant, il vainquit une horde de Guerriers du Chaos, Orques et Gobelins dirigés par le Sorcier du Chaos Wulfen, et construisit un château sur place.

Le château Diane, nommé ainsi en l'honneur de sa bien-aimée, est depuis un rempart contre le mal.

Cependant, de terribles nouvelles sont venues des frontières. La descendante de Sir Jonathan, l'actuelle Lady Diane, jeune maîtresse du château, écrit qu'elle est attaquée, et Mentor vous envoie à son secours. À votre arrivée, vous voyez de la fumée s'élever des remparts et entendez les cris des orques et le choc des armes à l'intérieur des portes. L'attaque a déjà commencé. »

POUR INCARNER LE MÉCHANT

Voici des notes pour le joueur incarnant Morcar/Zargon. Nous jouons avec les règles suivantes, mais vous êtes libres d'adapter. Ce scénario a été conçu en tenant compte de ces règles, donc les choses pourraient différer si vous en utilisez d'autres.

RÈGLES UK

Ce scénario utilise les règles de l'édition britannique de 1989. Nous utilisons parfois les statistiques des monstres de l'édition américaine, qui sont plus coriaces, mais pas dans ce scénario. Vous pouvez utiliser l'édition récente de Hasbro, mais elle suit les règles américaines, rendant la quête un peu plus difficile.

Cela dit, comme cette quête est conçue pour des joueurs de sept ans, elle est assez facile et se joue dans un esprit moins compétitif. Le joueur Morcar/Zargon agit davantage comme un maître de jeu qu'un adversaire acharné. Cela ne garantit pas que les enfants gagnent, car il n'y a aucun intérêt à jouer s'ils ne peuvent pas perdre, mais il ne faut pas chercher à les écraser. Cette quête a été testée avec deux héros et c'était un défi suffisant. Les Kinchlets ont eu un peu de mal avec le choix présenté à la fin du jeu, mais ont réussi à sauver Lady Diane (de justesse) à la fin de la partie. De plus, il y a des indices sur l'intrigue du jeu dispersés autour du plateau concernant la nature de la menace et comment la combattre – je conseil de les expliquer aux joueurs, surtout s'ils sont jeunes comme les miens.

RECHERCHES ET ÉLÉMENTS SPÉCIAUX

Recherche de pièges et portes secrètes

Tandis que certaines éditions du jeu considèrent ces actions comme deux actions distinctes, je trouve que cela ralentit considérablement le jeu, car les joueurs se déplacent lentement de pièce en pièce en cherchant méthodiquement. Cela ne rend pas le jeu excitant. La recherche de pièges/portes secrètes est une seule action, comme nous la jouons. Cela est conforme aux règles de 1989, mais on m'a dit que cela peut varier d'une édition à l'autre.

Recherche de trésors

Chaque pièce, couloir, etc., ne peut être explorée qu'une seule fois pour le trésor. J'ajoute généralement un petit marqueur sur le plateau que je peux retirer lorsque la pièce a été fouillée. C'est une utilisation de Frostgrave ces marqueurs de trésor et c'est très pratique ! Comme il n'y a pas vraiment de progression de personnage dans le jeu tel qu'il est écrit, les personnages progressent en collectant des trésors et en achetant du matériel. Étant donné que le château est rempli d'Orcs qui pillent les lieux, il y a des trésors éparpillés autour. Tous les pièges que les Héros activent sont des flèches errantes, le sol qui s'effondre et tous les dangers d'un château en ruine. Le Monstre Errant pour cette quête est un Gobelin.

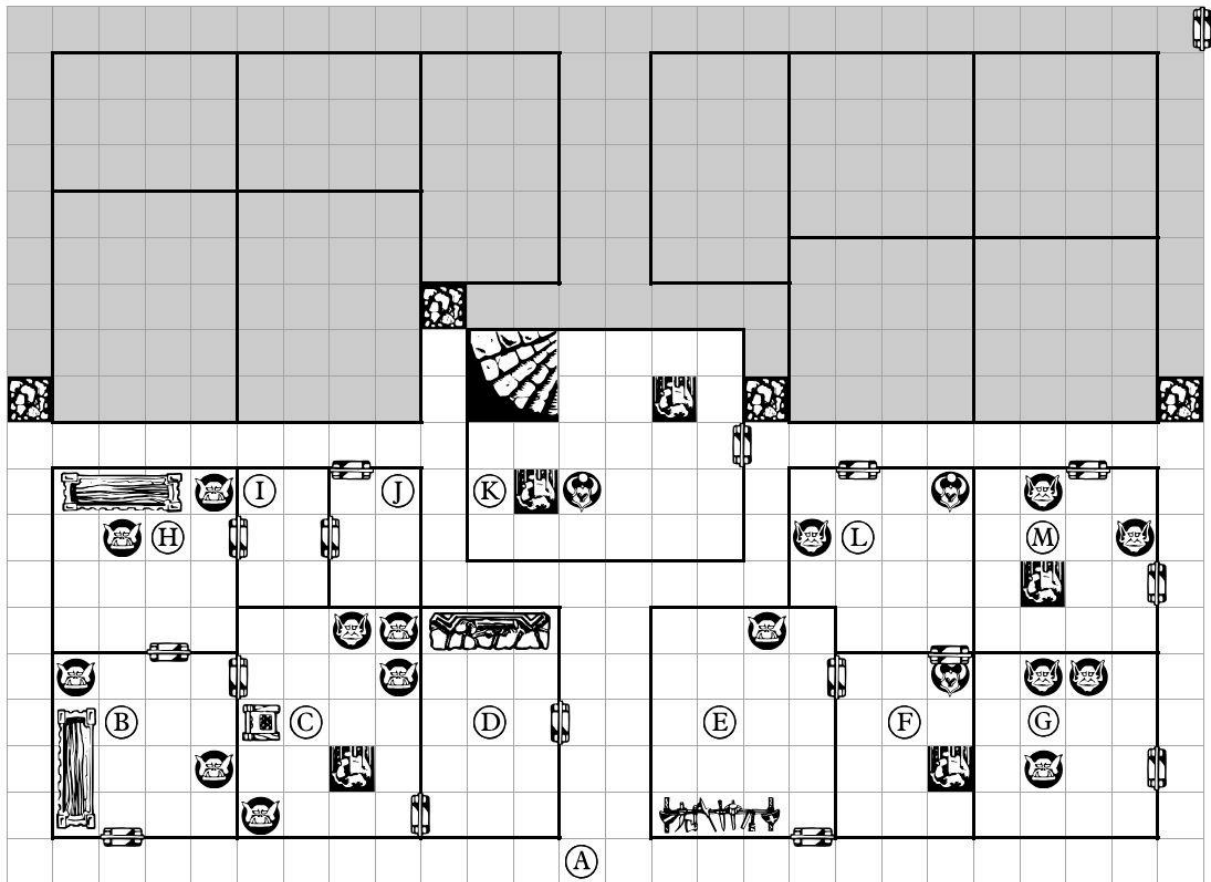
L'HEURE TOURNE

Heroquest est un jeu de déplacement avec dés, et cela peut parfois être frustrant, car les joueurs peuvent être tentés de traîner. J'ai trouvé cela vraiment problématique quand je joue avec mes enfants, car ils peuvent être paralysés par leurs options et devenir anxieux à l'idée de prendre des décisions. J'ai contourné cela en imposant une limite de temps d'une heure pour les parties. Je règle un minuteur d'une heure sur mon téléphone qu'ils peuvent voir compter à rebours, ce qui les garde motivés. Si les joueurs Héros n'ont pas terminé la quête avant que le minuteur ne sonne, Lady Diane est perdue et ils devront recommencer.

MAPS DUALISÉES

Vous remarquerez qu'il y a en réalité deux cartes présentées. C'est parce que le plateau représente le rez-de-chaussée et le premier étage du Château Diane, qui a été envahi par des Orcs, des Gobelins et des Guerriers du Chaos. Le lieu est en feu. Les zones noircies sur la carte ne sont pas jouables car elles sont en feu et bloquées par des débris tombés. Les pièges (éboulement) disséminés autour de la carte représentent des débris et des poutres qui tombent, etc. Vous n'avez pas besoin de deux exemplaires du plateau pour jouer. Je suppose que vous pourriez jouer de cette manière si vous avez deux plateaux disponibles, mais rassurez-vous, nous avons joué avec un seul. Les Héros devront se rendre à l'escalier de la forteresse et monter au premier étage. Une fois qu'une figurine a atterri sur l'escalier, elle est retirée du plateau. Elle est hors-jeu jusqu'à ce que le dernier héros ait atterri sur la case de l'escalier et ne pourra pas redescendre. Une fois que le dernier héros a atterri sur la case de l'escalier, les escaliers s'effondrent, le plateau est dégagé et le premier étage est installé. Placez tous les héros sur la case de l'escalier sur le plateau du premier étage et continuez normalement.

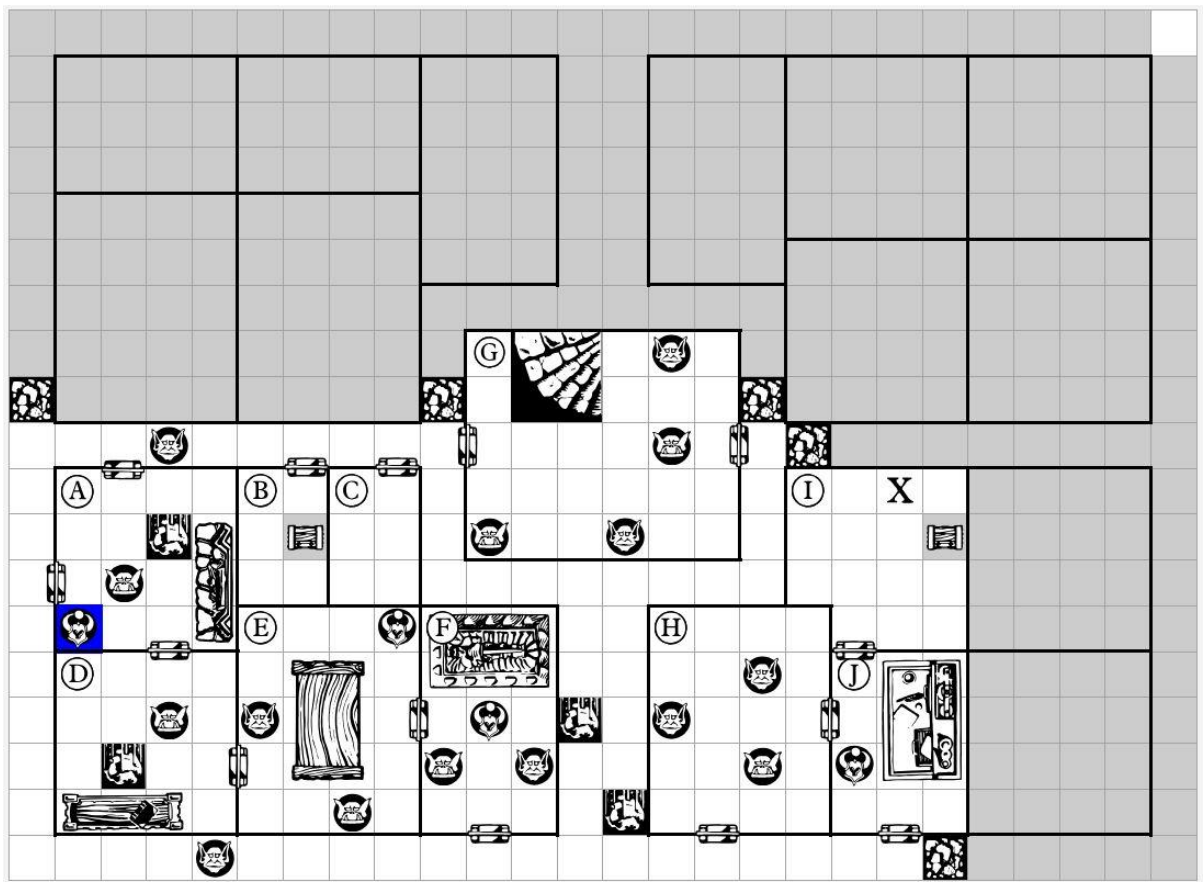
REZ-DE-CHAUSSEE



A	<p>Les héros entre ici. Le premier héros place sa figure en A, le 2nd héros place sa figure adjacente et en ligne à côté du premier héros.</p> <p>Un homme mourant en armure et allongé à leurs pieds.</p> <p>« Mes seigneurs, vous devez sauver Lady Diane. Le sorcier du chaos Wulfen a placé sur ce château la malédiction du loup-garou. Ces serviteurs sont à l'intérieur de ces murs. S'il vous plaît dépêchez-vous. Vous devez aider Lady Diane et détruire le loup-garou. Je ne sais pas où est ma Dame en ce moment. »</p> <p>Avant de rendre son dernier souffle, il explique l'agencement du château. Donnez aux héros la carte 1 (voir page annexe).</p>
B	<p>Cellier – Il y a suffisamment de nourriture ici pour que les héros puissent manger une fois chacun, rétablissant ainsi un point de vie.</p>
C	<p>Grande Salle – Une poutre en feu est tombée à travers la salle, la divisant en deux. Un soldat mourant dit aux héros : « C'était terrible. Le loup-garou ne peut pas être blessé par des armes normales. »</p>
D	<p>Grande Salle – Il y a un espace au-dessus de la cheminée où une grande épée pendait autrefois.</p>
E	<p>Salle des Gardes – Les héros fouillant l'armoire à armes trouveront une lance.</p>
F	<p>Chambres à coucher – Un homme mourant tenant une hache à main est appuyé dans un coin. Avant de mourir, il dit :</p> <p>« Wulfen a jeté un terrible sort sur Lady Diane. Une malédiction pèse sur nous. Cette malédiction ne peut être tuée que par l'argent ou la magie. »</p>

G	Chambres des domestiques – Rien d'intéressant.
H	Rangement – Les héros fouillant cette pièce trouveront un couteau en argent. Ce couteau peut être utilisé par n'importe quel héros pour attaquer avec un dé.
I	Salle de Bain – Il s'agit d'un endroit pour se laver les mains avant le dîner, plutôt que des toilettes. Il y a un broc vide ici qui peut être utilisé pour transporter de l'eau.
J	Vestiaire – Rien d'intéressant.
K	Escalier – Voir les notes. Les héros qui montent sur l'escalier sont retirés du jeu jusqu'à ce que le jeu passe au premier étage.
L	<p>Ecurie – il n'y a pas d'ennemis dans cette pièce. Une servante terrifié émerge à travers une botte de foin.</p> <p>« Capitaine Hardwood appris la vieille épée magique du seigneur dans la Grande Salle afin de combattre la bête il est allé au premier étage. »</p> <p>Elle décrit l'étage supérieur du château. Donnez aux héros la carte numéro 2 (voir page annexe).</p>
M	Rangement – Rien d'intéressant.

PREMIER ETAGE



A	<p>Salon – Une fois que les monstres ont été éliminés de cette pièce, un jeune serviteur terrifié sort de sa cachette.</p> <p>« Père Treadaway pense que l'eau bénite peut tuer la bête. Il est parti en chercher. »</p>
B	<p>Salle au trésor – Cette pièce a été dévastée et pillée. Si un Héros cherche un trésor ici, ne tirez pas de carte, mais trouvez 200 Or à la place.</p>
C	<p>Réserve – Père Treadaway, le chapelain du château, gît mort dans un coin, près d'un abreuvoir en pierre.</p> <p>Si les Héros possèdent le broc trouvée dans la salle d'eau en bas, ils peuvent la remplir avec de l'eau bénite de l'abreuvoir.</p> <p>Il y a assez d'eau pour effectuer cette action un nombre illimité de fois. Si un Héros porte un casque, il peut le retirer pour transporter de l'eau bénite, mais il perd alors son bonus défensif.</p>
D	<p>Bibliothèque – Si un Héros cherche un trésor dans cette pièce, ne tirez pas de carte, mais trouvez automatiquement un vieux livre. Il est écrit :</p> <p>« La malédiction du Wulfen est un sortilège terrible qui transforme sa victime en loup-garou. Seule la mort ou le contact de l'eau bénite sur un sol sacré peuvent libérer la victime de la malédiction. »</p>
E	<p>Salle de réunion – Lorsque les Héros entrent dans la pièce, le Guerrier du Chaos tue le Capitaine Harwood, gravement blessé.</p>

	<p>Si un Héros cherche un trésor, il trouve <i>L'Épée de Pays du Sud</i>, une épée magique appartenant à Lady Diane. Elle peut être utilisée par n'importe quel Héros sauf le Sorcier et permet d'attaquer avec deux Dés d'Attaque. Elle peut blesser la bête.</p>
F	<p>Chapelle – Un lieu de contemplation silencieuse où la famille se recueille en mémoire de ses ancêtres et réfléchit au divin. C'est un lieu consacré.</p> <p>Si de l'eau bénite est utilisée dans cette chapelle, cela brise automatiquement la malédiction.</p> <p>Pour ce faire, le loup-garou doit être adjacent à un Héros et dans cette pièce.</p>
G	<p>Escalier – L'escalier s'effondre dès que les Héros y entrent. Voir les notes. Si les Héros cherchent un trésor dans cette pièce, ne tirez pas de carte. Ils trouvent une Potion de guérison qui restaure 4 Points de Corps à un Héros.</p>
H	<p>Salle de réception – La famille n'a jamais complètement perdu ses racines Bretonniennes et il y a plusieurs très bonnes bouteilles de vin ici, assez pour que chaque héros puisse en boire une, récupérant ainsi un point de vie. Il y a également un seul calice intact qui pourrait être utilisé pour transporter de l'eau bénite.</p>
I	<p>Chambre de Lady Diane – La pièce est décorée de fines tentures et de riches tapisseries. Au sol, il y a des morceaux de robe déchirée.</p> <p>Placez le loup-garou à X.</p> <p>Si un Héros cherche un trésor dans cette pièce, ne tirez pas de carte, mais trouvez automatiquement 250 Or.</p>
J	<p>Étude de Lady Diane – Une bibliothèque personnelle très bien fournie contenant les manuscrits de plusieurs ouvrages.</p> <p>Lady Diane semble avoir écrit abondamment sur l'art ménager, l'ingénierie militaire, l'histoire et l'aménagement paysager.</p> <p>Si les Héros cherchent un trésor dans cette pièce, ne tirez pas de carte. Ils trouvent un livre de magie. Il est écrit :</p> <p>« Le Sorcier du Chaos Wulfen a combattu la famille du Pays Du Sud pendant des générations. Il maîtrise une magie terrible, mais sa malédiction peut être brisée sur un sol consacré. »</p>

PERSONNAGES

Lady Diane / Le Loup-Garou

- **Déplacement** : 6
- **Dés d'attaque** : 5
- **Dés de défense** : 4
- **Points de corps** : 4
- **Points d'esprit** : 3

Griffes massives : Chaque fois que le Loup-Garou attaque, un héros touché est déplacé d'une case par le joueur Morcar/Zargon pour chaque Crâne obtenu sur les dés d'attaque, même si le Crâne a été bloqué avec succès.

Guérison surnaturelle : Le Loup-Garou ne peut pas être tué par des moyens ordinaires. Il subit des dégâts normalement, mais regagne un point de corps par tour, même s'il est réduit à zéro, sauf si les dégâts sont infligés par la magie, l'argent ou **L'Épée du Pays du Sud**.

Poursuite : Le Loup-Garou se dirige toujours vers le héros le plus proche.

FIN DU JEU

La révélation de cette quête est que le Loup-Garou n'est autre que Lady Diane, victime d'une malédiction qui la transforme en loup-garou. Cette dernière peut être levée de deux manières :

- **La mort** : Si le Loup-Garou est tué (avec de la magie, de l'argent ou **L'Épée du Pays du Sud**), il reprend son apparence de Lady Diane et remercie les héros de l'avoir libérée de cette vie de malédiction. Une fin plutôt triste, mais sinon...
- **Lever la malédiction** : la malédiction peut être brisée en amenant Lady Diane dans son tombeau (dans la Chapelle) et en l'aspergeant d'Eau Bénite. L'Eau Bénite peut être trouvée en cherchant au hasard des trésors à l'aide de la carte correspondante du jeu ou en remplissant un pichet (trouvé dans les Latrines) ou un verre à vin (trouvé dans la Salle de Réception) avec l'eau bénite du bassin de la Réserve.

RÉCOMPENSES

- **L'Épée du Pays du Sud** : Si les héros possèdent l'épée à la fin de la partie, ils doivent la rendre, mais l'Empereur leur offrira 100 Or chacun en récompense.
- **Briser la malédiction** : Si les héros réussissent à lever la malédiction sans tuer Lady Diane, cette dernière leur offrira 100 Or chacun ou les services d'un de ses vassaux à vie. Le héros peut choisir un mercenaire (voir les suppléments *Les Sorciers de Morcar* ou *Advanced Quest* pour les détails) pour l'accompagner sans payer d'entretien. Lady Diane ne peut pas offrir plus, car son château vient d'être réduit en cendres.

RESSOURCES POUR HEROQUEST

- **Ye Olde Inne** : english.yeoldeinn.com/system.php

Ce site inclut tout le matériel publié pour l'édition de 1989. Très complet, il rassemble également des suppléments parus dans des magazines comme *White Dwarf* ou créés par des fans. On y trouve aussi les règles américaines, qui incluent des sorts pour le joueur Morcar/Zargon et des monstres plus coriaces.

- **Heroquest Builder** : hquestbuilder.com

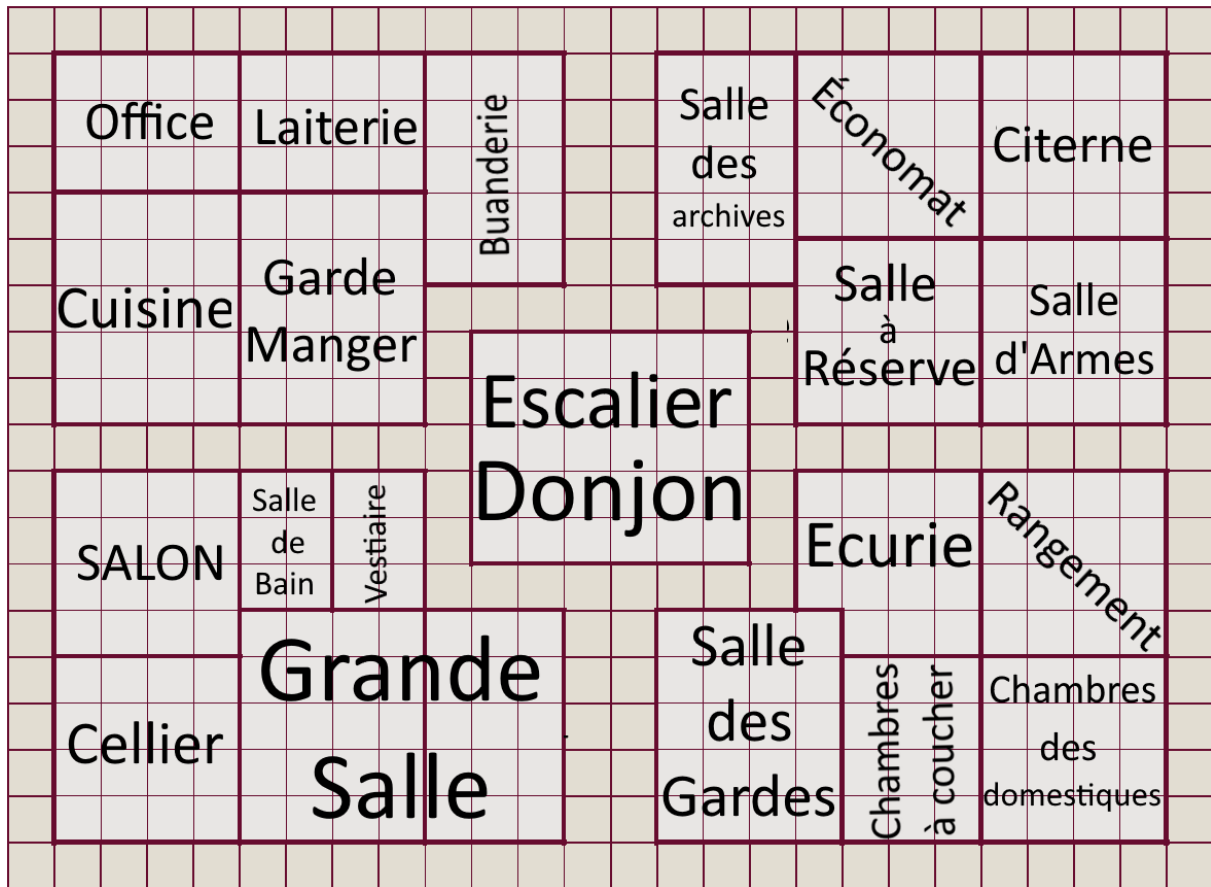
Cet outil en ligne permet de créer vos propres cartes de quêtes pour Heroquest. Très intuitif, même pour les novices, il offre trois styles (UK 1989, US 1989, édition Hasbro actuelle) et permet d'exporter les cartes en PDF. Hautement recommandé.

- **Frank Turfler** : cults3d.com/en/3d-model/game/ladies-of-heroquest-fturfler2

Ce créateur propose des figurines supplémentaires dans le style classique des années 80-90, compatible avec les bases de MB Games. Il inclut des versions féminines des héros, des variantes pour les Orques, des Fimirs bonus et d'autres personnages comme Sir Ragnar.

PAGE ANNEXE – CARTES

Carte du rez-de-chaussée



Carte du 1^{er} Etage

