

HEROQUEST

SYSTÈME DE JEU



LIVRE DES RÈGLES

14+



F2847

2-5

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

Les féroces légions de Zargon, le sinistre sorcier, avaient tout balayé devant elles. Au spectacle de la Bannière noire et des hordes innombrables de la Terreur, même les plus courageux des guerriers s'enfuirent à toutes jambes, laissant le Royaume sombrer dans la dévastation et le désespoir.

C'est alors que survint un guerrier redoutable, prince des Borderlands, répondant au nom de Rogar le barbare. Il arborait à son front un diamant scintillant appelé « l'Étoile de l'Ouest ». Ainsi l'espoir revint et tous sortirent de leurs refuges au sein des collines et des forêts pour se rallier à son étendard. Le rejoignirent également d'autres grands héros : Durgin le courageux des guerriers nain des Montagnes du bord du monde, Ladril l'elfe mage des lointaines contrées d'Elethorn et Telor l'enchanteur, dont les pouvoirs allaient sauver Rogar en maintes occasions.

Pendant de nombreuses années, Rogar forma son armée en prenant soin d'éviter toute confrontation directe avec le général de Zargon avant que tout ne soit prêt. Il harcelait cependant continuellement les convois de ravitaillement de l'envahisseur en éliminant du même coup bon nombre d'orcs et de gobelins.

Enfin se leva le jour tant attendu par Rogar, dont l'armée était maintenant forte et aguerrie. Posté au sommet des Monts, Ladril aperçut de loin les hordes du Chaos et enjoignit Durgin de sonner du cor pour appeler chacun aux armes. Les troupes de Rogar s'abattirent sur l'ennemi de toutes parts et le combat fit rage. Beaucoup de créatures viles et d'hommes courageux périrent ce jour-là. Pourtant, à la lueur décroissante du jour, ce furent les Ténèbres vaincues que l'on vit désertier le champ de bataille. La victoire, cependant, n'était pas absolue puisqu'il s'avéra que Zargon et son général avaient réussi à s'enfuir au-delà de la Mer des Claws d'où, encore aujourd'hui, ils complotent leur revanche.

Leurs plans seront bientôt prêts et le Royaume devra trouver un nouveau Rogar. Mais y a-t-il encore des héros de cette trempe aujourd'hui ?

Il vous faudra beaucoup apprendre si vous souhaitez marcher sur les pas de Rogar et de ses compagnons. Je vous y aiderai dans la mesure de mes pouvoirs. Ce livre qui m'accompagne - Loretome - fut écrit au début des temps. Tout ce qui fut et tout ce qui sera y est consigné sur ses pages innombrables. Grâce à lui, je peux vous guider dans votre quête, mais je ne puis intervenir directement, de crainte qu'un péril plus grand encore ne s'abatte sur le Monde et que les forces maléfiques de Zargon triomphent à jamais.



HEROQUEST

UTILISATION DU LIVRE DES RÈGLES

Introduction à HeroQuest....page 4

Qu'est-ce qui rend ce jeu si unique ?
Qu'y a-t-il dans la boîte ? • Comment commence-t-on à jouer ?

Comment commence-t-on à jouer ?..... pages 5 à 8

Choisissez votre rôle : Zargon ou un héros ?
• Préparation du jeu - ce que Zargon doit faire avant de commencer à jouer

Un aperçu du monde d'HeroQuest.....pages 9 et 10

L'histoire de Zargon

Commencer une quête.....pages 11 et 12

Lire dans le Livre des quêtes • Ordre du jeu • Tour d'un héros • Déplacements d'un héros • Regarder et ouvrir des portes • Comment Zargon réagit aux déplacements des héros

Les six actions de héros.....pages 12 à 20

Attaquer • Lancer un sort • Chercher des trésors • Chercher des portes secrètes • Chercher des pièges • Désarmer un piège

Au tour de Zargon, le sinistre sorcier.....pages 20 à 22

Déplacements et actions des monstres • Attaquer • Lancer un Sort de la Terreur • Mort d'un héros • Que faire si on n'a plus de monstres ?

Fin d'une quête.....page 22

Que se passe-t-il entre les quêtes ? • Artéfacts perdus • Quêtes inachevées

À noter

Dans le présent livre, l'information est codée à l'aide d'icônes spécifiques au joueur auquel s'adresse l'information.



Information et instructions pour Zargon.



Information et instructions pour les héros.



Information utile qui vous aidera à jouer.



Information pouvant affecter le jeu. Portez-y une attention particulière !

BIENVENUE !

Le jeu HeroQuest est une aventure fantastique se déroulant dans les tréfonds d'un labyrinthe de pierre caché. Ce dédale de pièces et de corridors souterrains est contrôlé par le sinistre Zargon et ses forces de la Terreur.

Quatre vaillants héros ont été appelés par Mentor, le vieux sage bienveillant, pour combattre les forces du mal. C'est le défi ultime pour ces héros : ils doivent plonger dans l'inconnu et rétablir l'honneur du Royaume en détruisant les forces de la Terreur !

Liés par leur loyauté au Royaume, ces héros courageux s'unissent et s'aventurent avec prudence dans un monde obscur et mystérieux...

QU'EST-CE QUI REND CE JEU SI UNIQUE ?

- Un joueur prend le rôle de Zargon, sinistre sorcier et maître de jeu. Les autres joueurs prennent le rôle des héros : le barbare, le nain, l'elfe et l'enchanteur.
- HeroQuest est un jeu pour 2 à 5 joueurs constitué d'une suite de 14 sessions de jeu appelées « quêtes ». Chaque quête est décrite en détail dans le Livre des quêtes.
- Chaque quête prend une à deux heures à jouer et chaque quête successive augmente en difficulté.
- Au cours d'une quête, les héros peuvent acquérir de précieux trésors. Entre les quêtes, ces richesses peuvent servir à acheter des armes et des armures plus puissantes à l'armurerie.
- Les héros doivent travailler en équipe pour vaincre Zargon et ses forces de la Terreur. La victoire individuelle n'est pas le but. Unis, les héros résisteront, mais divisés, ils s'effondreront.
- L'aventure ne s'arrête jamais... d'autres quêtes sont disponibles dans les Packs de quête (vendus séparément).

CONTENU DU JEU

- **Plateau de jeu**
- **31 figurines de monstre** : 8 orcs, 6 gobelins, 3 abominations, 4 guerriers de la Terreur, sorcier de la Terreur, gargouille, 4 squelettes, 2 zombies, 2 momies
- **4 figurines de héros** : barbare, nain, elfe, enchanteur
- **15 pièces de mobilier** : 2 tables, trône, établi d'alchimiste, 3 coffres à trésor, tombe, pupitre de sorcier, 2 bibliothèques, chevalier, cheminée, râtelier d'armes et buffet.
- **10 crânes**
- **4 rats en plastique**
- **21 portes de donjon** : 5 fermées, 16 ouvertes
- **93 cartes de jeu** : 24 cartes Trésor, 23 cartes Équipement, 14 cartes Artéfact, 12 cartes Sort de la Terreur, 12 cartes de sort, 8 cartes de monstre
- **4 cartes de référence**
- **Tuiles cartonnées** : escalier, cases obstruées, oubliettes, portes secrètes, pièges à éboulement, crânes
- **Livre des quêtes**
- **4 cartes de personnage** : barbare, nain, elfe et enchanteur
- **Écran du maître de jeu**
- **Bloc de feuilles de personnage**
- **6 dés de combat blancs**
- **2 dés rouges**

POUR COMMENCER

Si vous jouez pour la première fois, détachez les tuiles cartonnées de la feuille de pièces et mettez-les de côté.

Choisissez votre rôle

Un joueur joue le rôle de Zargon, le sinistre sorcier. Les autres joueurs jouent le rôle des héros : le barbare, le nain, l'elfe et l'enchanteur.

S'il y a moins de 5 joueurs, il faut quand même un joueur pour jouer Zargon. Les autres joueurs peuvent alors décider de contrôler plus d'un héros. Veuillez noter que le jeu est plus difficile si on joue avec moins de 4 héros.

Le rôle important de Zargon

Le rôle de Zargon est primordial. La personne jouant ce rôle est le maître de jeu. Donc :

- Il se tient derrière l'écran du maître de jeu.
- Il gère la quête pour les autres joueurs.
- Il est le seul à savoir où sont les monstres, les portes secrètes, les trésors et les pièges dans le labyrinthe.
- Il est le seul à avoir accès au Livre des quêtes.

N'importe qui peut jouer Zargon, mais un joueur connaissant bien le jeu sera sûrement plus à l'aise pour jouer ce rôle important.

Jouer le rôle de Zargon

Zargon est celui qui gère la quête. Si nécessaire, il doit lire les règles en entier pour bien comprendre comment faire. (Il doit aussi lire la première quête du Livre des quêtes, comme il est indiqué plus bas.)

Rappel : seul Zargon a le droit de lire dans le Livre des quêtes. Cependant, il y a des sections de chaque quête qu'il doit lire à voix haute pour les autres joueurs. Ces passages sont indiqués dans le Livre des quêtes.



PRÉPARATION DU JEU EN TANT QUE ZARGON

Pour bien préparer le jeu, Zargon doit suivre les étapes suivantes :

1. Ouvrir le Livre des quêtes et lire la première quête

Aller à la page « Quête 1 - L'épreuve. » Cette quête doit être faite en premier. À lire silencieusement.


Chaque quête comporte 3 sections différentes : le texte sur parchemin, la carte de la quête et les notes de quête.

Le texte sur parchemin

Le texte sur parchemin décrit le défi que les héros auront à relever et la récompense qu'ils obtiendront s'ils réussissent. **Cette section est toujours lue aux joueurs héros au début d'une quête.**

Carte de la quête


La carte de la quête montre comment le plateau de jeu doit être organisé suivant la progression du jeu. La carte est marquée de symboles montrant l'emplacement de départ des monstres, les sinistres créatures contrôlées par Zargon. Ces symboles sont identiques à ceux figurant sur les cartes de monstre et sont identifiés sur l'écran du maître de jeu. La carte montre aussi où placer le mobilier, les escaliers, les portes et les cases obstruées. Il y a aussi les symboles pour les pièges, les portes secrètes et les coffres à trésor. Ces symboles figurent dans la légende de la carte.

 **Ne rien placer sur le plateau de jeu pour le moment. La disposition des objets sur le plateau de jeu doit être révélée seulement quand le déplacement des figurines de héros le nécessitera.**

Livre des quêtes

Zargon doit lire les notes de quête au complet avant de commencer la quête. Elles expliquent ce qui arrivera dans certaines pièces et décrivent des

situations spéciales que les héros devront affronter. Ne pas les lire à voix haute.

 Zargon révélera l'information des notes de quête aux héros au fur et à mesure que la quête progressera et qu'ils se déplaceront dans certaines pièces et certains corridors.

2. Placer le plateau de jeu sur une table

Place le plateau de jeu à plat sur une table. Le logo HeroQuest devrait se trouver à la droite de Zargon.

3. Placer les cartes de personnage sur la table

Placer les 4 cartes de personnage face visible sur la table de jeu. Le nombre de dés et les points de départ de chaque héros sont indiqués sur chaque carte.



Carte de personnage

Dés d'attaque

Ils reflètent la capacité d'attaque de l'arme du héros. Au cours de la quête, certains événements (sorts, combat, etc.) feront varier la capacité d'attaque du héros.

Dés de défense

Ils reflètent la capacité du héros à éviter ou à encaisser les dégâts de l'ennemi. Au cours de la quête, certains événements (sorts, combat, etc.) feront varier la capacité de défense du héros.

Points de vie

Ils représentent la force physique du héros. Le plus fort est le barbare, avec 8 points. Le plus faible est l'enchanteur, avec 4 points.

Points d'esprit

Ils représentent l'intelligence, la sagesse et la résistance à la magie du héros. Le plus fort mentalement est l'enchanteur, avec 6 points. Le barbare est le plus faible, avec 2 points.

4. Demander aux joueurs héros de remplir leur feuille de personnage

Détacher des feuilles de personnage et les remettre à chaque joueur héros. Il faut aussi lui donner la carte et la figurine de son héros.

Chaque joueur héros doit remplir sa feuille de personnage, en commençant par les points de vie et les points d'esprit de son personnage. S'il le désire, il peut aussi lui donner un nom.

Au cours de la quête, certains événements affecteront les points de vie et les points d'esprit des personnages. Ces points peuvent être perdus et regagnés. Toute variation des points de vie doit être inscrite sur la feuille de personnage. Les trésors trouvés au cours de la quête doivent également y être inscrits. Les joueurs doivent conserver leur feuille et l'apporter à chaque session de jeu.


Inscription des points de vie

5. Placer l'écran du maître de jeu entre Zargon et le plateau de jeu.

6. Placer le Livre des quêtes entre Zargon et l'écran du maître de jeu.


7. Séparer les éléments du jeu

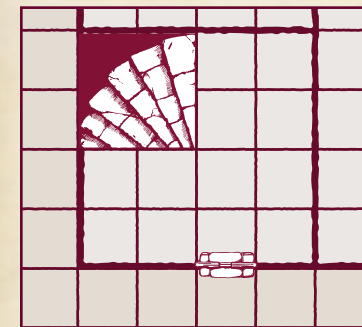
Séparer les portes, le mobilier, les monstres et toutes les tuiles cartonnées du jeu en quatre piles.

 Pour identifier rapidement les monstres, se référer à la dernière page du Livre des quêtes.

8. Regarder la carte de la quête et placer les éléments dans la pièce de départ.

Regarder la carte de la quête figurant dans le Livre des quêtes. Ne placer sur le plateau de jeu que les éléments se trouvant dans la pièce de départ (généralement celle avec l'escalier).

 Ne placer aucun piège ni porte secrète. Ne pas révéler les trésors pour le moment.

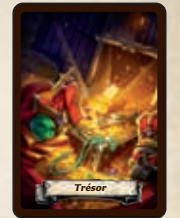


Pièce de départ de la « Quête 1 » avec la tuile de l'escalier et la porte fermée

9. Trier les cartes

Séparer les cartes en neuf piles : équipements, trésors, artéfacts, monstres, sorts de la Terreur, sorts d'air, sorts de feu, sorts d'eau et sorts de terre.

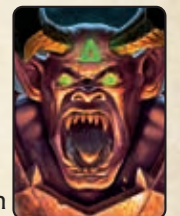
- **Cartes Trésor**
Mélanger ces cartes avant chaque quête. Les placer face cachée dans une pile facilement accessible par tous les joueurs.



- **Cartes Artéfact**
Ces cartes sont spéciales, comme il est indiqué dans les notes de quête. Garder ces cartes derrière l'écran du maître de jeu.



- **Cartes de monstre**
Étaler face visible les huit cartes de monstres près du plateau de jeu pour que les joueurs puissent les consulter facilement. L'information contenue dans ces cartes se trouve aussi dans le tableau des monstres sur l'écran du maître de jeu.



- **Cartes Sort de la Terreur**

Il y a 12 sorts de la Terreur. Ce sont les sorts de Zargon et ils sont très puissants, comme il est indiqué dans les notes de quête. Zargon doit garder ces cartes derrière l'écran du maître de jeu.

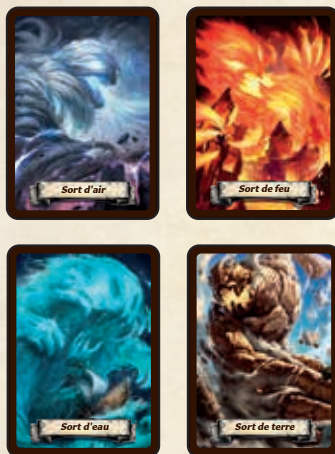


- Certains sorts de la Terreur sont uniquement utilisés dans les Packs de quête (vendus séparément).



• **Cartes de sort de héros (air, feu, eau, terre)**

Il y a quatre groupes de sorts de héros, chacun représentant un des quatre éléments de la nature : l'air, le feu, l'eau et la terre. Chaque groupe contient trois sorts. Les groupes de sorts sont répartis entre l'enchanteur et l'elfe.



Répartition des sorts. Demander aux joueurs héros de se partager les sorts de héros.

L'enchanteur choisit son



premier groupe de sorts, puis c'est au tour de l'elfe. Les deux groupes restants vont à l'enchanteur. Les sorts et leurs effets sont expliqués en détail sur la carte de sort correspondante. **Suggestion :** Si c'est la première quête des joueurs, l'enchanteur devrait prendre les sorts de feu, d'eau et d'air, et l'elfe les sorts de terre.

10. Placer les dés

Enfin, placer trois dés de combat blancs et les 2 dés rouges près du plateau de jeu à un endroit facilement accessible par les joueurs héros. Garder trois dés de combat pour Zargon.

Vous êtes maintenant prêt à jouer. À présent, Zargon doit lire « Un aperçu du monde d'HeroQuest » à voix haute pour les joueurs.



UN APERÇU DU MONDE D'HEROQUEST

Bienvenue, mes amis, dans le monde d'HeroQuest, un lieu pas comme les autres. Pour y accéder, vous devez d'abord en faire partie. J'ai choisi le rôle de Zargon, le sinistre sorcier, et vous avez choisi le rôle des héros courageux. En tant que héros, vous devrez travailler en équipe pour sauver le Royaume des forces maléfique de Zargon. Vos vaillants efforts seront-ils suffisants ? Seul l'avenir nous le dira.

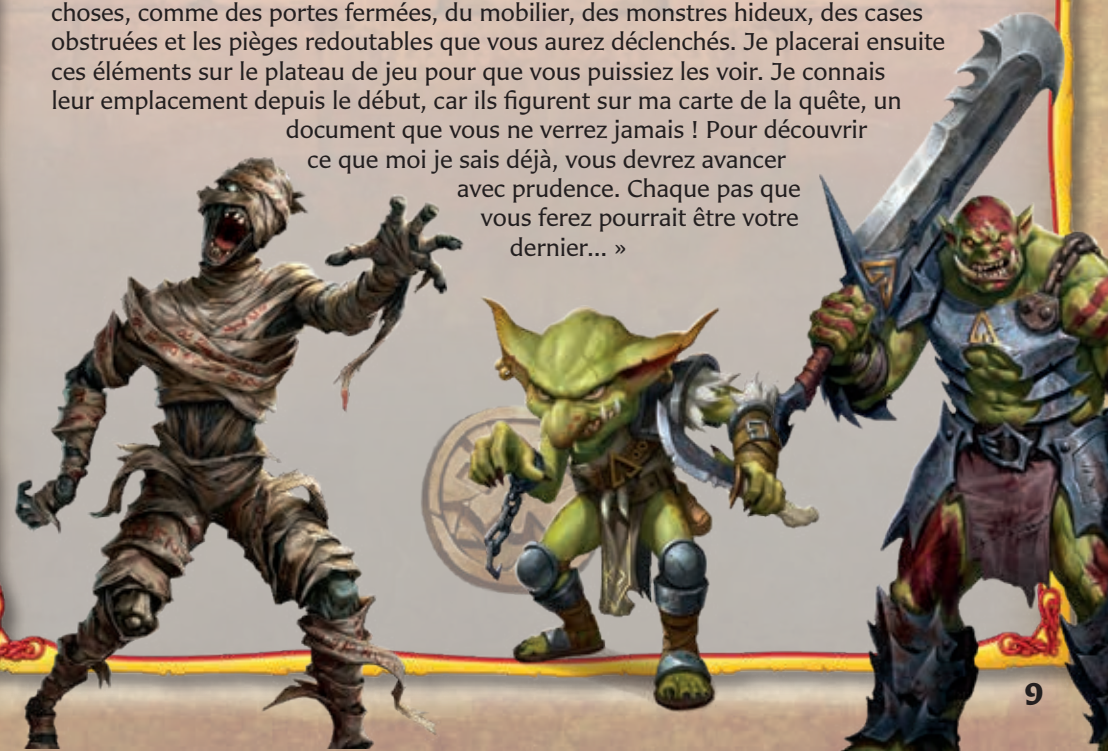
Héros, vous commencerez votre aventure avec la « Quête 1 : L'épreuve » du Livre des quêtes. Votre objectif sera de détruire Verag, l'ignoble gargouille dissimulée dans les catacombes. Votre survie dépendra de votre capacité à travailler en équipe, car les vrais héros ne font jamais cavalier seul.

Écoutez bien maintenant ces paroles de Zargon...

« Héros, vous connaissez maintenant votre objectif. Cependant, j'ai aussi le mien : vous détruire ! Vous commencerez cette première quête dans la pièce avec l'escalier. Son emplacement vous sera révélé quand je placerai la tuile d'escalier sur le plateau de jeu. À chacun de vos tours, discutez avec vos camarades de ce que vous allez faire. Faites attention, car vos décisions affecteront tous les membres du groupe. »

« Vous vous déplacerez case par case dans des corridors et des pièces. La distance de vos déplacements sera déterminée par le résultat des deux dés rouges. Voyez-vous, le destin n'est en vérité que le simple fruit du hasard. Le choix de l'endroit où vous irez n'appartient ensuite qu'à vous. Ce que vous y trouverez, cependant, est de mon ressort, car je contrôle le plateau de jeu. La prudence est de mise, car vous constaterez bien vite que le danger vous attend à chaque détour ! »

« Quand vous regarderez dans les corridors et les pièces, je vous révélerai bien des choses, comme des portes fermées, du mobilier, des monstres hideux, des cases obstruées et les pièges redoutables que vous aurez déclenchés. Je placerai ensuite ces éléments sur le plateau de jeu pour que vous puissiez les voir. Je connais leur emplacement depuis le début, car ils figurent sur ma carte de la quête, un document que vous ne verrez jamais ! Pour découvrir ce que moi je sais déjà, vous devrez avancer avec prudence. Chaque pas que vous ferez pourrait être votre dernier... »



« Au fur et à mesure que vous progresserez dans ce monde souterrain, vous rencontrerez à coup sûr de nombreux monstres ignobles. Ces créatures mettront votre force et votre courage à rude épreuve. Certains d'entre vous les affronteront équipés d'une épée et d'une armure. Votre réussite (ou votre échec) sera déterminée par le résultat des dés de combat. En effet, ces dés spéciaux représentent votre capacité à attaquer et à vous défendre. Quant à ceux d'entre vous qui utilisent la magie, prenez garde à ne pas la gaspiller ! »

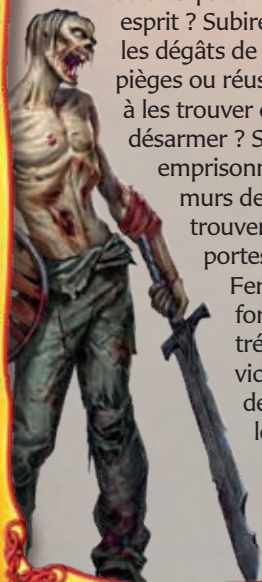
« Bien que vous puissiez utiliser votre tour pour combattre ou lancer un sort, vous pouvez aussi l'utiliser pour accomplir d'autres actions, comme chercher des trésors, des portes secrètes ou des pièges. Vous pouvez aussi tenter de désarmer un piège découvert qui n'a pas encore été déclenché. Vous devez choisir judicieusement, car vous ne pouvez accomplir qu'une seule action par tour. »

« Une fois que vous aurez tous joué votre tour, ce sera à moi de jouer. Préparez-vous au pire ! Mes forces attaquent en grand nombre. Je contrôle tous les monstres présents sur le plateau de jeu et je peux tous les déplacer lors de mon tour. J'aimerais aussi vous rappeler que je dispose de pouvoirs magiques. Osez-vous mesurer vos pouvoirs aux miens ? »

« L'aventure vous attend. Préparez-vous à affronter l'inconnu ! Survivrez-vous au combat contre mes monstres, ou en sortirez-vous à jamais affaiblis dans votre corps et votre esprit ? Subirez-vous les dégâts de mes pièges ou réussirez-vous à les trouver et à les désarmer ? Serez-vous emprisonnés par des murs de pierre ou trouverez-vous des portes secrètes ?

Ferez-vous fortune avec des trésors cachés ou finirez-vous victimes de votre cupidité et de votre imprudence ? Seul le destin en décidera. »

« *Maintenant, que la quête commence...* »



COMMENCER LA QUÊTE

Zargon doit lire à voix haute le texte sur parchemin de la Quête 1 du Livre des quêtes. Il est important que les héros comprennent l'histoire derrière la quête et l'objectif qui leur est fixé.



Ne lire à voix haute que la section du texte sur parchemin. L'information figurant sur la carte de la quête et les notes de quête doit, pour le moment, rester inconnue des héros.

Ordre du jeu

Le jeu commence par le héros assis à la gauche de Zargon, puis continue vers la gauche. Une fois que tous les héros ont joué leur tour, c'est au tour du sinistre sorcier. Zargon peut déplacer tous les monstres se trouvant actuellement sur le plateau de jeu. Cette séquence continue jusqu'à ce que la quête soit terminée ou que les héros quittent le monde souterrain.

Suggestion : Il serait judicieux de commencer par le barbare assis à la gauche de Zargon, suivi du nain et de l'elfe, puis de l'enchanteur assis à la droite de Zargon.

Au tour d'un joueur

Qu'il incarne Zargon ou un héros, un joueur peut jouer son tour de deux façons :

- Déplacer sa figurine (ou ses figurines) et effectuer une action
- ou
- Effectuer une action et déplacer sa figurine (ou ses figurines)



AU TOUR D'UN HÉROS

Un héros peut se déplacer puis effectuer une action, ou effectuer une action puis se déplacer. Cependant, il ne peut pas commencer un déplacement, effectuer une action,

puis continuer son déplacement. Il peut effectuer une des six actions suivantes :

- Action 1 : Attaquer
- Action 2 : Lancer un sort
- Action 3 : Chercher des trésors
- Action 4 : Chercher des portes secrètes
- Action 5 : Chercher des pièges
- Action 6 : Désarmer un piège

La liste de ces actions figure également sur les cartes de référence. Les actions sont expliquées en détail dans « Les six actions de héros ».

Déplacements d'un héros

Les héros commencent et terminent normalement leur quête dans la pièce avec l'escalier (à moins d'instructions différentes dans le Livre des quêtes). L'escalier mène les héros toujours plus profondément dans l'antre de la Terreur. Pour terminer leur quête sains et saufs, les héros doivent revenir à l'escalier, car c'est le seul endroit où ils sont à l'abri de tout danger.

Pour déterminer le nombre de cases d'un déplacement, le héros lance les deux dés rouges. Ensuite, il doit se déplacer avec prudence, case par case, dans les corridors et les pièces. Sur le plateau de jeu, les corridors ont un plancher gris pâle et une largeur d'une à deux cases. Les pièces sont indiquées par des lignes blanches (leurs murs). Voici les règles des déplacements :


- Il n'est pas nécessaire de parcourir entièrement la distance indiquée par les dés.




- Il n'est pas permis de passer par-dessus les monstres, de traverser les murs ou de se déplacer en diagonale.
- Il est *permis* de passer par-dessus les autres héros.
- Il faut passer par une porte pour entrer dans une pièce.
- Il n'est pas permis de partager une case avec un autre héros ou un monstre *sauf* si c'est la case de l'escalier ou une oubliette.

Ouvrir les portes et regarder

Les héros qui se déplacent peuvent regarder dans les corridors et les pièces dont la porte est ouverte. En regardant, ils peuvent voir ce qui se trouve directement dans leur champ de vision, comme les portes fermées, les cases obstruées et les monstres. Regarder ne compte pas comme une action. À son tour, un héros peut se déplacer sur la case adjacente à une porte fermée et demander à Zargon de l'ouvrir. Zargon ouvre alors la porte en remplaçant la porte fermée par une porte ouverte. Cela ne compte pas non plus comme une action. Ouvrir les portes et regarder sont simplement des choses supplémentaires que les héros peuvent faire pendant leur tour.


 Au début, toutes les portes sont fermées. Une fois qu'une porte est ouverte, elle ne peut pas être refermée.

 Tomber dans un piège, boire des potions et ramasser quelque chose ne compte pas non plus comme une action. On peut le faire à tout moment pendant son tour.

Comment Zargon réagit aux déplacements d'un héros

Zargon doit suivre les déplacements des héros avec beaucoup d'attention et se référer constamment à la carte de la quête et au Livre des quêtes. Quand un héros regarde dans un corridor, Zargon doit y placer les portes, les cases obstruées et

les monstres se trouvant directement dans le champ de vision du héros. (Si sa ligne de vision est interrompue par un mur ou une porte fermée, la case ou la figurine ne sera pas visible.) Quand un héros ouvre une porte, Zargon doit placer sur le plateau de jeu les monstres, coffres à trésor et autres objets devant se trouver dans cette pièce.

 Ne placer aucun piège ni porte secrète. Ne pas révéler les trésors tout de suite.

Cases obstruées

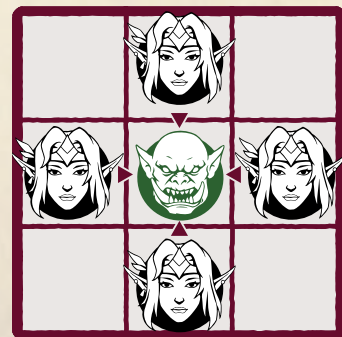
Zargon doit placer une tuile de case obstruée sur le plateau de jeu aussitôt que la case en question devient visible pour un héros. Ces tuiles constituent des murs supplémentaires. **Ni les héros, ni les monstres ne peuvent traverser une case obstruée.**

LES SIX ACTIONS DE HÉROS

Un héros peut accomplir une des six actions suivantes pendant son tour. (Il peut cependant arriver qu'aucune action ne soit possible.)


Action 1 : Attaquer

Un héros peut attaquer n'importe quel monstre se trouvant sur une case adjacente à la sienne. Un héros est adjacent à un monstre s'il se trouve immédiatement devant, à côté ou derrière lui. Une seule attaque par tour est possible. La capacité d'attaque d'un héros dépend de son arme. Plus l'arme est puissante, plus grand sera le nombre



L'elfe est considérée adjacente au monstre si elle occupe une des quatre cases indiquées.

de dés d'attaque utilisés. Certaines armes permettent d'attaquer en diagonale ou à distance, mais la plupart ne le permettent pas.

 Un héros ne peut attaquer avec plus d'une arme à la fois.

Au début de la première quête, chaque héros est équipé d'une arme spécifique. Cette arme et sa valeur en dés d'attaque sont indiquées sur les cartes de personnage.

- **Le barbare** commence avec l'arme de départ la plus puissante : l'épée barbare.
- **Le nain** commence avec une épée courte. Il possède aussi l'intuition, un talent spécial pour désarmer les pièges.
- **L'elfe** commence aussi avec une épée courte. L'elfe est une bonne combattante et elle sait utiliser la magie. L'elfe commence chaque quête avec 3 sorts (un groupe de sorts).
- **L'enchanteur** commence avec un poignard. Sa connaissance de la magie n'a pas d'égale et lancer des sorts est sa spécialité. Il commence chaque quête avec neuf sorts (3 groupes de sorts). Cependant, il est incapable d'utiliser la plupart des armes et des armures.

Comment un héros attaque

- Un héros qui attaque un monstre doit lancer les dés de combat blancs. Le nombre de dés dépend de l'arme utilisée. (Sa capacité d'attaque figure sur la feuille de personnage.) Si le héros n'obtient aucun crâne, l'attaque est ratée.
- Chaque crâne obtenu est considéré comme un coup réussi et représente 1 points de vie pouvant être enlevé au monstre. Le monstre doit immédiatement lancer les dés pour se défendre. Si les points de vie du monstre sont réduits à zéro, il est considéré mort et doit être retiré du plateau de jeu.



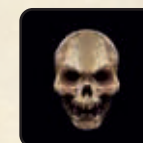
Crâne obtenu sur un dé

Comment un monstre se défend


- Un monstre qui se défend doit lancer le nombre de dés de défense indiqué dans le tableau des monstres sur l'écran du maître de jeu. Chaque bouclier noir obtenu annule un coup porté par le héros qui attaque.
- Souvent, un seul coup suffit pour tuer un monstre. Certains monstres, cependant, nécessitent plus d'un coup. (Les points de vie des monstres figurent dans le tableau des monstres sur l'écran du maître de jeu.) Pour les monstres ayant plus d'un point de vie, on inscrit les dégâts à l'aide des tuiles avec un crâne. Pour chaque coup reçu par un monstre, Zargon doit placer une tuile avec un crâne sous la figurine du monstre.



Bouclier noir obtenu sur un dé



Tuile avec un crâne

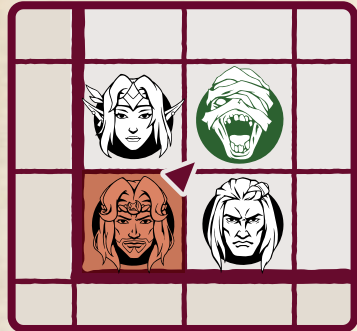
 Si le monstre survit à l'attaque, il ne peut pas attaquer le héros avant le tour suivant de Zargon.

(Voir « Comment un monstre attaque » à la page 20, et « Comment un héros se défend » à la page 21.)

Passer à l'armurerie

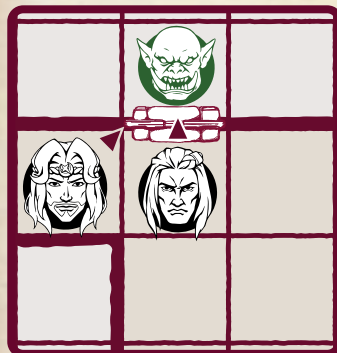
Lors d'une quête, les héros peuvent amasser de précieux trésors (comme des pièces d'or). Entre les quêtes, ils peuvent passer à l'armurerie et utiliser leur or pour acheter de meilleures armes et armures (voir les cartes Équipement). Les cartes Équipement servent seulement d'aide-mémoire. Les articles sont toujours en stock et les héros peuvent les acheter en plusieurs exemplaires.

Ces équipements peuvent procurer aux héros des capacités d'attaque ou de défense accrues, ou un avantage tactique particulier. Par exemple, les poignards et les arbalètes sont des armes spéciales pouvant attaquer les monstres à distance. Certaines armes longues, comme le bâton et l'épée longue, permettent d'attaquer en diagonale. Ces attaques (et leur défense) s'accomplissent de la même façon que les autres.



L'enchanteur, grâce à son bâton, est en position de sécurité. Le bâton lui permet d'attaquer en diagonale. Le monstre, lui, ne peut pas attaquer en diagonale.

Attaquer en diagonale est utile pour attaquer à plusieurs un monstre qui bloque une porte.



L'enchanteur et le barbare peuvent tous deux attaquer le monstre obstruant la porte. L'enchanteur attaque en diagonale avec son bâton pendant que le barbare attaque avec son épée barbare depuis la case adjacente.

Pour les détails concernant chaque arme et chaque armure, consulter les cartes Équipement.

Action 2 : Lancer un sort

Certains héros, comme l'elfe et l'enchanteur, peuvent lancer des sorts au lieu d'attaquer. Ils peuvent lancer un sort sur tout ce qu'ils voient, mais seulement pendant leur tour.

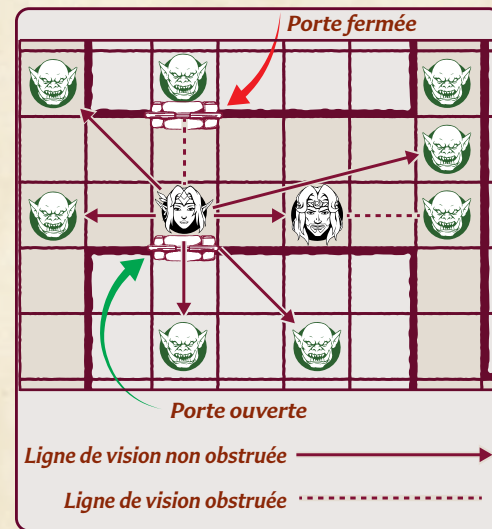
Visibilité (ligne de vision)

Pour qu'un héros puisse lancer un sort, il faut que la cible soit visible. Un héros et ou un monstre est visible seulement si

une ligne ininterrompue peut être tracée entre le lanceur de sort et sa cible.

Règle pratique : Tracer une ligne droite invisible entre le centre de la case du lanceur de sort et le centre de la case de la cible. Si la ligne ne traverse pas de mur, de porte fermée, de héros ou de monstre, la cible est considérée comme visible, même si la ligne touche le coin ou le bord d'un mur. Le diagramme suivant est un exemple de ce qui peut être considéré visible.

Un héros peut lancer un sort sur



lui-même, sur un autre héros ou sur un monstre. Une fois le sort lancé, sa carte est retirée du jeu. Chaque sort ne peut donc être utilisé qu'une seule fois par quête. Utilisez-les avec parcimonie !

Chaque sort et ses effets sont expliqués en détails sur la carte de sort correspondante.

Action 3 : Chercher des trésors

Les trésors se trouvent toujours dans les pièces et jamais dans les corridors. Les héros peuvent tous examiner la même pièce, mais uniquement pendant leur tour respectif et jamais plus d'une fois.

Certains trésors sont protégés par un piège. Voir « Chercher des pièges » à la page 16.

Comment un héros peut chercher des trésors

Un héros peut chercher des trésors seulement s'il n'y a pas de monstres dans la pièce.

Le héros doit d'abord être entré dans la pièce et annoncer verbalement sa recherche en disant : « Je cherche des trésors ». Chercher des trésors signifie que le personnage recherche des objets intéressants ou des pièces d'or en regardant partout et en ouvrant tous les contenants. **La figurine du héros ne se déplace pas lors de la recherche.**

S'il n'y a pas de trésor spécial indiqué dans le Livre des quêtes, le héros doit piocher une carte Trésor et la lire à voix haute. Parmi les trésors, on retrouve les objets de valeur et les potions magiques. Le héros doit alors ajouter le nom de la potion ou la valeur en pièces d'or de l'objet à sa feuille de personnage. Ces cartes Trésor (objets de valeur et potions) ne retournent pas dans la pile avant la prochaine quête.

S'ils le désirent, les héros peuvent partager leurs pièces d'or entre eux. Plus tard, entre deux quêtes, ils pourront utiliser ces pièces d'or pour acheter des armes et des armures à l'armurerie. (Voir « Passer à l'armurerie » à la page 13.)

Attention ! Près de la moitié des cartes Trésor contiennent des monstres errants ou des pièges ! Une fois piochées, les cartes de ce type doivent être remises dans la pile et pourraient ressortir lors de la prochaine recherche de trésors. Les cartes Trésor doivent être mélangées chaque fois qu'un héros s'apprête à en piocher une.

Comment Zargon réagit à la recherche de trésors d'un héros

Si un trésor spécial est découvert (comme décrit dans les notes de quête), Zargon doit lire sa description à voix haute. Le trésor spécial ne peut être découvert qu'une seule fois, par le premier héros cherchant dans la pièce, même si d'autres héros cherchent dans la même pièce plus tard.

S'il n'y a aucun trésor spécial dans la pièce, dites au héros ayant fait la recherche de piocher une carte Trésor. Si le héros pioche un monstre errant ou un piège, faire comme suit :

Monstres errants

Ces monstres surgissent de trous et d'endroits cachés. (Le type de monstre est indiqué dans les notes de quête.)

Zargon doit placer un monstre à côté du chercheur de trésor et lancer immédiatement les dés d'attaque. (Se référer au tableau des monstres sur l'écran du maître de jeu pour le nombre approprié de dés d'attaque à utiliser.) Pendant ce tour, le monstre ne peut attaquer que le chercheur de trésor. Après l'attaque, le monstre errant reste sur le plateau de jeu et peut être déplacé comme les autres monstres.

Si toutes les cases adjacentes sont occupées et qu'il est impossible de placer le monstre à côté du chercheur, placer le monstre le plus près possible du chercheur, dans la même pièce. Puis, au prochain tour de Zargon, ce monstre peut se déplacer et attaquer comme les autres.

Comment les héros réagissent aux monstres errants

Le héros doit se défendre contre l'attaque du monstre errant en lançant les dés de combat. Il peut ensuite continuer son tour. (Voir « Comment un héros se défend » à la page 21.)

Les pièges !

Le héros ayant pioché une carte Trésor avec un piège doit la lire à voix haute et suivre les instructions.




Plus d'information sur les trésors

Parmi les trésors, on retrouve les objets de valeur, les sorts, les artefacts et les potions.

Les artefacts

Certains trésors spéciaux sont appelés « artefacts ». Ils sont décrits en détails sur la carte Artéfact correspondante. Il y a des armes, des armures et d'autres objets procurant aux héros des pouvoirs spéciaux. Certaines quêtes ont d'ailleurs pour but de trouver un artefact.

 Pendant son tour, un héros ayant un artefact en sa possession peut le donner à un autre héros.

Potions

Un héros peut boire une potion à tout moment. La façon dont une potion fonctionne et la durée de ses effets figurent sur sa carte Trésor et parfois dans le Livre des quêtes. Un héros peut boire plus d'une potion à la fois. Les potions de guérison sont très précieuses. Si les points de vie d'un héros tombent à zéro, il peut boire une potion juste avant de mourir et échapper à la mort en regagnant 1 point de vie ou plus. Pendant son tour, un héros peut également donner une potion à un autre héros.

Action 4 : Chercher des portes secrètes

Les portes secrètes sont des portes ne pouvant pas être vues quand un héros regarde dans une pièce ou dans un corridor. Ces portes peuvent avoir divers mécanismes, comme un panneau coulissant ou pivotant. **Les héros ne peuvent pas découvrir une porte cachée à moins d'en chercher une.**

Comment un héros peut chercher des portes secrètes

Les héros ne peuvent pas chercher des portes secrètes si un monstre se trouve dans leur champ de vision.

Un héros doit d'abord annoncer verbalement sa recherche en disant : « Je cherche des portes secrètes ». Zargon doit alors révéler toutes les portes secrètes situées dans la pièce ou le corridor où se trouve le héros. Pour ce faire, il place une tuile de porte secrète sur le plateau de jeu à la case correspondante. **Ne pas déplacer la figurine de héros lors de la recherche.**



Tuile de porte secrète

Toute porte secrète sera considérée fermée jusqu'à ce qu'un héros se déplace sur une case adjacente et annonce qu'il l'ouvre. Une fois la porte ouverte, Zargon placera sur le plateau de jeu les éléments qui sont cachés derrière elle. Une fois ouverte, cette porte ne peut pas être refermée.

Action 5 : Chercher des pièges

Il y a quatre types de pièges : les oubliettes, les pièges à éboulement, les pièges à lance et les coffres/meubles piégés. On retrouve les pièges autant dans les corridors que dans les pièces. Seul Zargon sait où se cachent les pièges. Si un héros passe sur une case avec une oubliette, un piège à éboulement ou un piège à lance, il le déclenche automatiquement et peut perdre des points de vie.


Il se peut aussi qu'un coffre à trésor ou un meuble contienne un piège. Dans ce cas, si un héros cherche des trésors sans avoir préalablement cherché des pièges, il déclenche le piège. Il est généralement préférable de prendre le temps de vérifier.

Comment un héros peut chercher des pièges

- Les héros ne peuvent pas chercher des pièges si un monstre se trouve dans leur champ de vision.
- Un héros doit d'abord annoncer sa recherche en disant : « Je cherche des pièges ». S'il y a des pièges, Zargon doit alors montrer quelles cases sont piégées. Cependant, il ne les marque pas d'une tuile de piège, car ils sont pour l'instant cachés et non déclenchés.

- Un fois le piège découvert, il est possible de sauter par-dessus ou, au prochain tour, de le désarmer. (Voir « Action 6 : Désarmer un piège » à la page 19.)

Attention : Il y a parfois des pièges directement de l'autre côté d'une porte. Dans ce cas, le premier héros qui entre dans la pièce par cette porte déclenchera le piège ! **Note : Les héros ne peuvent pas chercher ces pièges en regardant par la porte. Ils doivent se tenir dans la même pièce que le piège pour pouvoir le chercher et le trouver.**

 Les monstres ne déclenchent pas les pièges.

Les quatre types de pièges

L'emplacement des oubliettes, des pièges à éboulement, des pièges à lance et des coffres/meubles piégés est indiqué par la couleur or sur la carte de la quête dans le Livre des quêtes.

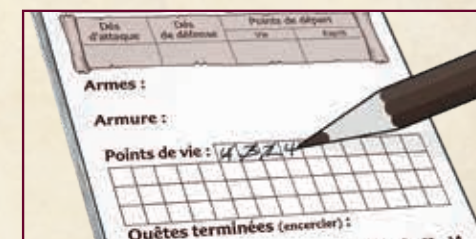
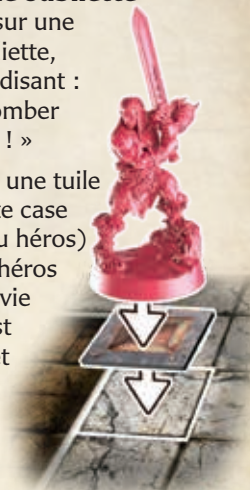
Les oubliettes

Une oubliette est un trou dans le sol recouvert d'une trappe. Si le piège est trouvé lors d'une recherche, Zargon doit dire que le sol semble instable à cet endroit (en désignant la case). Il n'y met pas de tuile d'oubliette pour le moment, car le piège n'a pas encore été déclenché. Quand une oubliette est découverte, un héros peut essayer de sauter par-dessus ou de la désarmer à son prochain tour. (Voir « Sauter par-dessus un piège » et « Désarmer un piège » à la page 19.) Si un héros n'a pas cherché de pièges et passe par une case piégée, il déclenche automatiquement le piège.




Déclenchement d'une oubliette

- Si un héros passe sur une case avec une oubliette, Zargon l'arrête en disant : « Vous venez de tomber dans une oubliette ! »
- Zargon place alors une tuile d'oubliette sur cette case (sous la figurine du héros) et annonce que le héros a perdu 1 point de vie dans sa chute. C'est la fin de son tour et il doit inscrire la perte du point de vie sur sa feuille de personnage.




Qu'arrive-t-il à un héros dans une oubliette ?

- Quand un héros se trouve dans une oubliette, il peut y chercher des trésors ou des portes secrètes comme si c'était une autre pièce.
- Il peut aussi attaquer et se défendre, mais avec un dé de combat en moins (cette règle s'applique également aux monstres se trouvant dans l'oubliette).

 La capacité d'attaque ou de défense d'un héros est toujours d'au moins 1, même si la pénalité de l'oubliette devait la réduire à 0.

- Normalement, un héros peut sortir d'une oubliette à son prochain tour.

 Une fois l'oubliette déclenchée et sa case marquée de la tuile appropriée, elle ne peut pas être désarmée ni enlevée. Les héros peuvent cependant essayer de sauter par-dessus. (Voir « Sauter par-dessus un piège » à la page 19.)



Les pièges à éboulement

Attention ! Les pièges à éboulement sont très dangereux. Une fois déclenchés, ces pièges provoquent l'effondrement du plafond. Si le piège est trouvé lors d'une recherche, Zargon doit dire que le plafond semble instable à cet endroit (en désignant la case). Il n'y met pas de tuile de piège à éboulement pour le moment, car le piège n'a pas encore été déclenché. Une fois qu'un piège à éboulement est découvert, un héros peut essayer de sauter par-dessus ou de le désarmer à son prochain tour. Si un héros n'a pas cherché de pièges et passe par une case piégée, il déclenche automatiquement le piège.

Déclenchement d'un piège à éboulement

- Si un héros passe sur une case avec un piège à éboulement, Zargon l'arrête en disant : « Vous venez de déclencher un piège à éboulement ! Le plafond s'effondre ! »
- Zargon place alors une tuile de piège à éboulement sur cette case (sous la figurine du héros).



Une fois le piège à éboulement déclenché et placé sur le plateau de jeu, il est impossible de le désarmer ou de sauter par-dessus.

- Le héros doit lancer 3 dés de combat. Pour chaque crâne obtenu, il perd 1 point de vie. Il **ne peut pas** lancer de dés pour se défendre.
- Il doit ensuite prendre une décision : soit avancer, soit reculer vers une case libre. La case piégée constitue maintenant un obstacle infranchissable, alors la décision du héros sera lourde de conséquence. En effet, il pourrait se retrouver séparé des autres héros. Ou emprisonné à tout jamais...



- Une fois que le héros s'est déplacé, son tour est terminé.



Piège à lance

Les pièges à lance sont bien cachés. Si le piège est trouvé lors d'une recherche, Zargon doit dire que la case semble suspecte (en désignant la case). Une fois qu'un piège à lance est découvert, un héros peut essayer de sauter par-dessus ou de le désarmer à son prochain tour. Si un héros n'a pas cherché de pièges et passe par une case piégée, il déclenche automatiquement le piège. Dans le cas présent, une lance surgit du mur, du sol ou du plafond.

Déclenchement d'un piège à lance

Quand un héros passe sur la case d'un piège à lance, il doit lancer un dé de combat. S'il obtient un crâne, il perd 1 point de vie et son tour est terminé. S'il obtient un bouclier noir ou blanc, il réussit à éviter la lance et peut continuer son déplacement. Une fois déclenché, le piège à lance devient inopérant et la case n'est plus piégée.



Il n'y a pas de tuile pour les pièges à lance.

Coffres/meubles piégés

Les pièges installés sur les coffres et les meubles varient. Il y a le gaz toxique, l'aiguille empoisonnée, le loquet explosif et la fléchette.

Si un héros cherche des pièges dans la pièce ou le corridor où se trouve le coffre/meuble, Zargon doit dire que le coffre/meuble en question à l'air dangereux (en le désignant). Une fois qu'un coffre/meuble piégé est découvert, un héros peut essayer de le désarmer pendant son prochain tour.

Déclenchement d'un coffre/meuble piégé

- Si un héros cherche des trésors dans une pièce sans y avoir préalablement cherché des pièges, il déclenche tout coffre/meuble piégé se trouvant dans la pièce et son tour est terminé. Il subit évidemment les effets du piège comme décrit dans les notes de quête.
- Une fois le piège désarmé, il n'existe plus et le héros peut effectuer son déplacement (le cas échéant). (Voir « Désarmer un piège » à la page 19.) Il pourra ensuite chercher des trésors dans le coffre/meuble désarmé pendant son prochain tour.

Sauter par-dessus un piège

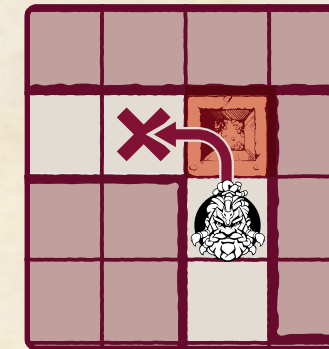
Si un héros trouve un piège sur son chemin, il peut essayer de sauter par-dessus. Pour ce faire, certaines conditions s'appliquent :

- Il doit rester au moins 2 cases à son déplacement au moment de sauter pour lui permettre de traverser le piège et d'atterrir sur une case libre adjacente.
- Pour réussir le saut, le héros doit lancer un dé de combat et obtenir autre chose qu'un crâne.
 - Si le héros obtient un crâne, il tombe dans le piège et perd des points de vie. Zargon doit alors placer la tuile de piège correspondante sur la case. Le héros s'arrête sur la case piégée et son tour est terminé.
 - S'il n'obtient pas de crâne, le héros utilise ses 2 points de mouvement pour traverser le piège et atterrir sur une case adjacente. S'il lui reste des points, il peut continuer son déplacement.



Une fois qu'un piège à éboulement a été déclenché, il est impossible de sauter par-dessus. Le chemin est obstrué pour de bon par un éboulement de pierres. Par contre, une fois une oubliette déclenchée, il est possible, mais toujours dangereux, de sauter par-dessus.

Il peut y avoir jusqu'à trois cases possibles sur lesquelles atterrir au-delà d'une oubliette. Cependant, il n'y a qu'une seule case libre sur laquelle atterrir quand une oubliette est dans le coin d'un corridor.



Si la case X est occupée par un monstre et que le héros n'a pas d'arme spéciale de l'armurerie, le héros doit se jeter dans l'oubliette (et perdre des points de vie) et combattre le monstre à partir de l'oubliette (avec une pénalité) !

Tant qu'ils ont assez de points de déplacement (et une case libre sur laquelle atterrir), les monstres réussissent toujours à sauter par-dessus une oubliette. Ils peuvent aussi y entrer volontairement sans se blesser.



Action 6 : Désarmer un piège

Pour qu'un héros puisse désarmer un piège non déclenché, il doit d'abord connaître son emplacement et posséder une trousse à outils (ou être le nain). Il est possible d'acheter une trousse à outils à l'armurerie entre les quêtes (voir les cartes Équipement).

Comment les héros (excepté le nain) désarment un piège avec une trousse à outils

- Avant de se déplacer, le héros doit annoncer qu'il se déplace sur la case du piège pour essayer de le désarmer.
- Il se déplace sur la case piégée et lance 1 dé de combat.
 - S'il obtient un crâne, il déclenche le piège et perd des points de vie.
 - S'il obtient un bouclier blanc ou noir, il désarme le piège. Un piège désarmé n'existe plus et aucune tuile n'est placée sur le plateau de jeu.

Comment le nain désarme un piège

Le nain n'a même pas besoin d'une trousse pour désarmer un piège ! Ses chances de réussite sont aussi accrues grâce à son talent inné. Pour désarmer un piège, il doit procéder ainsi :

- Avant de se déplacer, il doit annoncer qu'il se déplace sur la case du piège pour essayer de le désarmer.
- Il lance 1 dé de combat.
 - S'il obtient un bouclier noir, il déclenche le piège et perd des points de vie.
 - S'il obtient autre chose qu'un bouclier noir, il désarme le piège.

Note : Une oubliette désarmée se comporte comme une case normale.


AU TOUR DE ZARGON, LE SINISTRE SORCIER

Une fois que tous les joueurs ont terminé leur tour, c'est au tour de Zargon. Il peut alors déplacer tous les monstres actuellement sur le plateau de jeu. Comme les héros, les monstres peuvent se déplacer et accomplir une action ou accomplir une action, puis se déplacer. Un monstre ne peut pas

commencer un déplacement, accomplir une action et ensuite terminer son déplacement.


Chaque monstre peut accomplir une des deux actions suivantes :

- Attaquer
- Lancer un sort de la Terreur

 **Seulement certains monstres peuvent lancer des sorts. Ce sera indiqué dans le Livre des quêtes.**

Les monstres ne peuvent pas :

- Chercher des trésors
- Chercher des portes secrètes
- Se déplacer ou attaquer en diagonale
- Passer à travers un héros
- Passer à travers un mur
- Ouvrir et fermer les portes
- Partager leur case

 **Les monstres ne déclenchent pas les pièges. Donc, ils n'ont pas à les chercher ou à les désarmer.**

Déplacements et actions des monstres

Contrairement aux héros, les monstres ne se déplacent pas selon des jets de dés. Le déplacement maximal de chaque monstre est indiqué dans le tableau des monstres sur l'écran du maître de jeu et sur leur carte respective. Les monstres ne sont pas obligés de se déplacer du nombre maximal de cases indiqué dans le tableau. Ils ont deux actions possibles.

Action 1 : Attaquer

Un monstre peut attaquer tout héros qui lui est adjacent. Cependant, il ne peut attaquer qu'une seule fois par tour. La capacité d'attaque d'un monstre dépend de ses capacités naturelles et non de son arme.

Comment un monstre attaque

- Un monstre qui attaque doit lancer le nombre de dés d'attaque indiqué dans le tableau des monstres sur l'écran du maître de jeu. Si aucun crâne n'est obtenu, l'attaque est ratée.

- Chaque crâne obtenu est considéré comme un coup réussi et représente 1 point de vie pouvant être enlevé au héros. **Le héros doit immédiatement lancer les dés pour se défendre.**



Crâne obtenu sur un dé

Si les points de vie du héros sont réduits à zéro, il est considéré comme mort. (Voir « Mort d'un héros » sur cette page.)



Les points de vie d'un héros ne peuvent pas descendre en-dessous de zéro, même s'il n'en reste qu'un et que le héros perd plus d'un point de vie.



Comment un héros se défend

Un héros qui se défend lance habituellement 2 dés de combat (moins s'il est dans une oubliette ou sous l'effet d'un sort, plus après avoir acheté une armure, par exemple). Chaque bouclier blanc obtenu bloque 1 coup du monstre qui attaque.



Bouclier blanc obtenu sur un dé

Action 2 : Lancer un sort de la Terreur

Zargon peut décider de lancer un sort de la Terreur plutôt que d'attaquer. Il doit donner ces sorts à des monstres spécifiques, tel qu'indiqué dans les notes de quête. Un monstre peut seulement lancer un sort sur un héros qu'il peut voir.



Zargon peut seulement lancer un sort pendant son tour. Chaque sort ne peut être lancé qu'une seule fois par quête. Une fois le sort lancé, sa carte est retirée du jeu pour le reste de la quête. Chaque sort et ses effets sont expliqués en détails sur la carte de sort correspondante.



Plusieurs sorts de la Terreur ne sont pas utilisés dans les 14 premières quêtes, mais dans des quêtes ultérieures. Cependant, rien ne vous empêche de les utiliser dans des quêtes de votre cru.



Mort d'un héros

Un héros meurt quand ses points de vie sont réduits à 0 et qu'il ne dispose pas d'un sort ou d'une potion de guérison pour se sauver.

Qu'arrive-t-il à un héros décédé ?

Quand un héros meurt, il est retiré du jeu pour le reste de la quête. Il est cependant possible de renommer son héros et de le rejouer dans la prochaine quête. L'armure, les armes et les trésors appartenant au héros décédé peuvent être ramassés par tout autre héros se trouvant dans la même pièce.

Attention ! S'il n'y pas d'autres héros dans la pièce ou le corridor où le héros meurt, un monstre qui s'y trouve pourra ramasser le butin. Il ne pourra cependant pas l'utiliser, et le butin est retiré de la partie.

Comment un héros peut échapper à la mort

Quand les points de vie d'un héros sont réduits à 0, il peut échapper à la mort de deux façons :

- S'il possède une potion pouvant lui redonner vie, comme une potion de guérison, il peut immédiatement la boire et faire remonter ses points de vie au-dessus de zéro. La mort est ainsi évitée.
- S'il a un sort de guérison disponible et s'il n'a pas encore accompli l'action de son tour, il peut lancer ce sort sur lui-même et échapper à la mort.





HEROQUEST, AVALON HILL., HASBRO et toutes les marques de commerce et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 2021 Hasbro.

Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Représenté par: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Service Consommateurs : Hasbro France SAV, 10 rue de Valence, 57150 Creutzwald, France. TEL. +33 387 827 620. conso@hasbro.fr

0421F2847101

Parents :
avalonhill.com



AVALON HILL



4C 2S 12in. x 9in. folded to 6in. x 9in.

HEROQUEST

14+ F2847
2-5



Livre des quêtes



Le feu brûle chaleureusement dans l'âtre, mais il peine à éclairer l'étude de Mentor. Les ombres dansantes ne font que suggérer l'innombrable quantité de livres et de parchemins contenus dans les rayonnages. Mentor se dirige lentement vers la cheminée.

« Mes amis, dit-il, votre apprentissage est maintenant terminé. Toutefois, vous n'êtes pas encore de vrais héros. Vous devrez d'abord faire vos preuves. Mais, pour l'instant, j'aimerais vous parler de Zargon... »

« Il y a bien des siècles, Zargon était mon apprenti. Travailleur acharné, il assimilait vite. Cependant, l'impatience le dévorait et il souhaitait apprendre une magie plus puissante. Je lui expliquai les dangers et lui recommandai d'être patient, car j'étais certain qu'avec le temps mon apprenti deviendrait un grand sorcier. Mais, ne pouvant attendre, Zargon s'introduisait toutes les nuits dans mon étude pour y lire mes grimoires. Les secrets qu'il y découvrit étaient d'une envergure colossale. Armé de ce nouveau savoir, Zargon prit la fuite. »

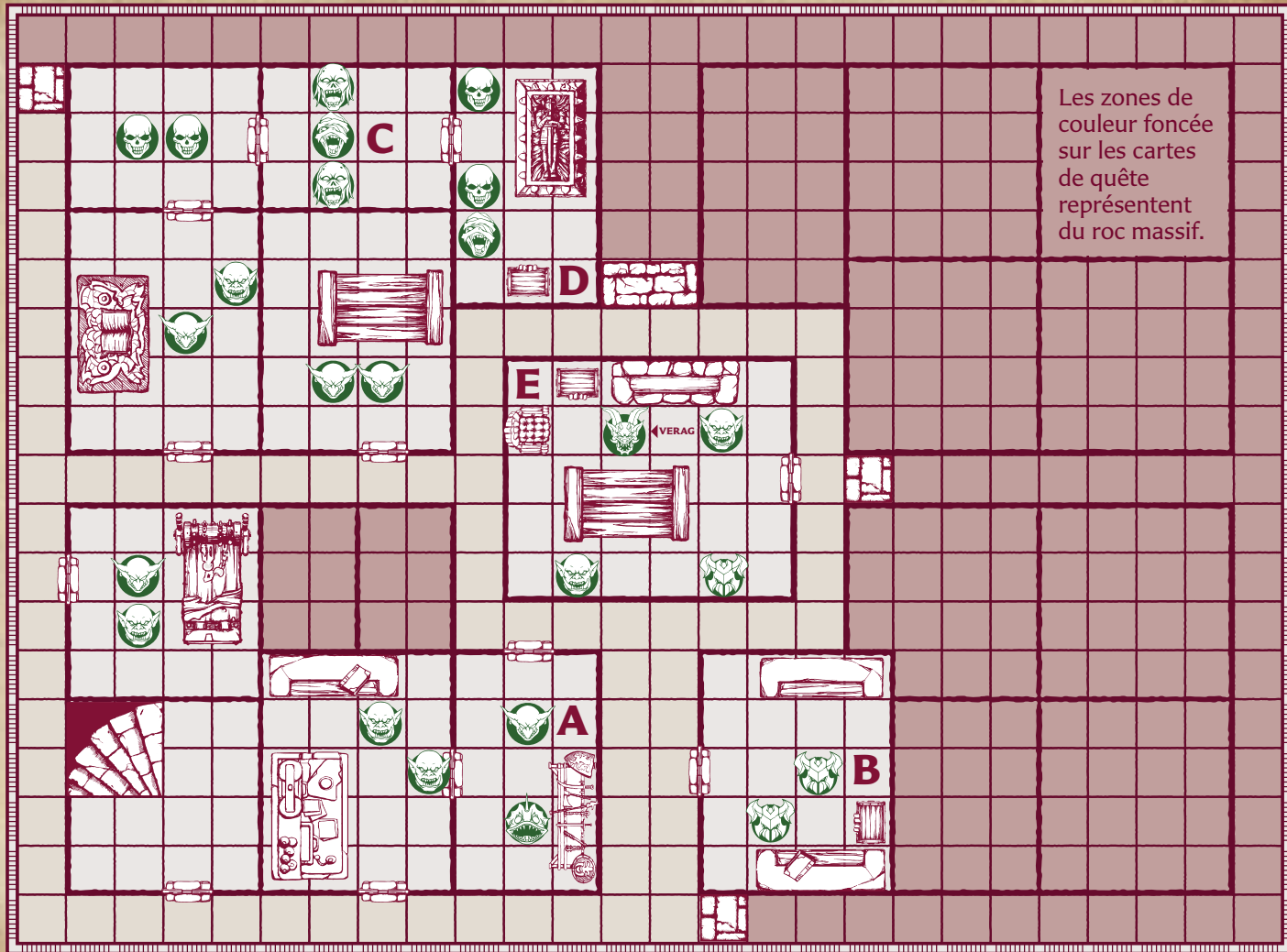
« Quand je pus le rattraper, je le trouvai fort changé, car il avait déjà prêté allégeance aux grandes puissances de la Terreur. Pauvre fou ! Pour Zargon, la magie n'était qu'un raccourci vers le pouvoir et il ne se souciait pas du terrible prix qu'il aurait à payer. J'essayai de le raisonner, mais en vain. Le sinistre sorcier qu'il était devenu me rit au visage et me jeta un sort terrible que je pus à peine contrer. Nous combattîmes pendant des jours, mais

Zargon disposait d'alliés que même ma considérable puissance ne pouvait vaincre. Finalement, alors que nous étions tous deux affaiblis, Zargon s'enfuit et se réfugia dans la partie nord des Terres désolées de la Terreur. C'est à cet endroit que le sinistre sorcier pansa ses plaies et affûta ses pouvoirs pour invoquer les puissances anciennes avec lesquelles il renverserait le Royaume. »

« Je me dois d'observer et de mesurer la puissance de la magie de Zargon. Les puissances que le sinistre sorcier a invoquées nous détruirons tous si je ne reste pas vigilant. Ce n'est pas la première fois que les légions de Zargon nous menacent. Jadis, ce fut Rogar qui m'aïda à les vaincre. Les forces de la Terreur sont de nouveau en marche et assaillent déjà les Borderlands. Le Royaume aura de nouveau besoin de héros et c'est à cette fin que je vous ai formés. »

« Vous devrez accomplir quatorze quêtes. Si vous réussissez, vous serez proclamés champions du Royaume et adoués Chevaliers souverains. Uniquement à partir de ce moment serez-vous en voie de devenir de vrais héros. Nous nous reparlerons à votre retour, si jamais vous survivez... »





Au début de chaque quête, seul le texte sur parchemin doit être lu à voix haute à tous les joueurs.

QUÊTE 1 L'épreuve

« Mes amis, vous avez beaucoup appris. Le temps est maintenant venu de subir votre première épreuve. Vous devez pénétrer dans les catacombes contenant la tombe de Fellmarg. Vous devez trouver et détruire Verag, l'ignoble gargouille qui

s'y cache. Ce ne sera pas facile et vous devrez travailler en équipe pour survivre. Ceci est la première étape dans votre cheminement vers le statut de vrais héros. Soyez prudent, mes amis. »

Zargon doit avertir les héros qu'il n'y a aucun piège ni porte secrète dans cette première quête. Il faut cependant leur rappeler que ce ne sera pas facile pour autant. Le but premier de cette quête est de montrer aux joueurs à quel point leur survie dépend de leur capacité à travailler en équipe.

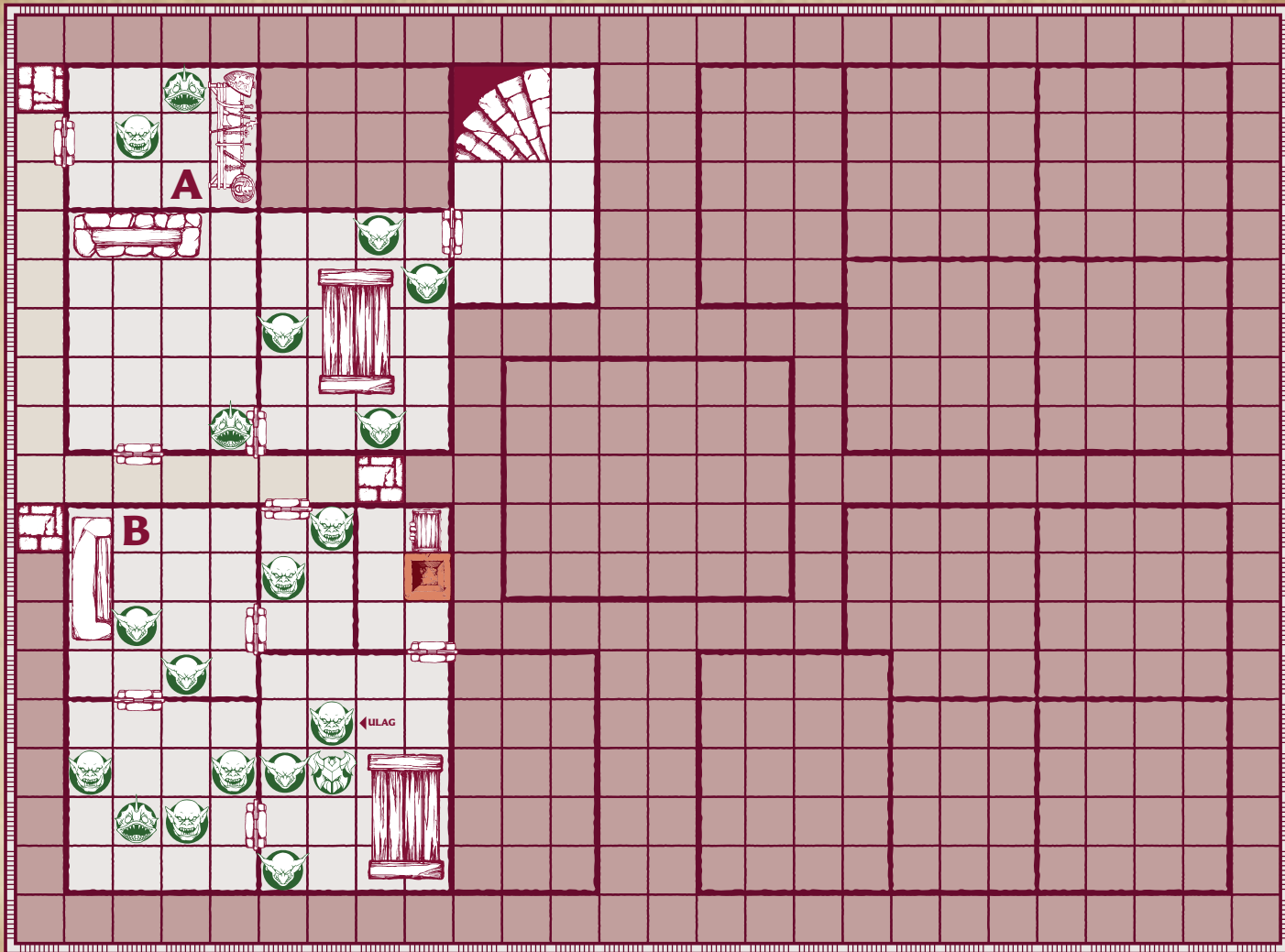
Chaque quête contient des notes précédées d'une lettre majuscule se rapportant à un endroit spécifique sur la carte de la quête.

NOTES

- A.** Les armes sur ce râtelier sont toutes abîmées, rouillées ou brisées. Elles ne seraient d'aucune utilité pour les héros.
- B.** Ce coffre à trésor est vide.
- C.** Gardienne de la tombe de Fellmarg, cette momie fut jadis un grand guerrier et peut lancer 4 dés d'attaque au lieu de 3.
- D.** Le premier héros à chercher des trésors trouve 84 pièces d'or dans ce coffre à trésor.
- E.** Le premier héros à chercher des trésors trouve 120 pièces d'or dans ce coffre à trésor.



Monstre errant dans cette quête : orc



QUÊTE 3

Le repaire du seigneur de guerre orc

« Le prince Magnus a ordonné la recherche et la mise à mort d'Ulag, le seigneur de guerre orc, pour son rôle dans l'emprisonnement de Sir Ragnar. Une récompense de 180 pièces d'or

est offerte aux héros (à partager entre eux) pour la mort d'Ulag. Tout trésor trouvé dans la forteresse d'Ulag appartiendra au héros qui l'a trouvé. »

NOTES

- A.** Ceci est l'armurerie des orcs. Le premier héros à y chercher des trésors y trouvera un bâton pouvant être ajouté à sa feuille de personnage ou donné à un autre héros. Le bâton est identique à celui des cartes Équipement.
- B.** Le premier héros à chercher des trésors dans la pièce trouve 24 pièces d'or et une *potion de guérison* dans le buffet. Une fois bue, la potion fait regagner jusqu'à 4 points de vie perdus.

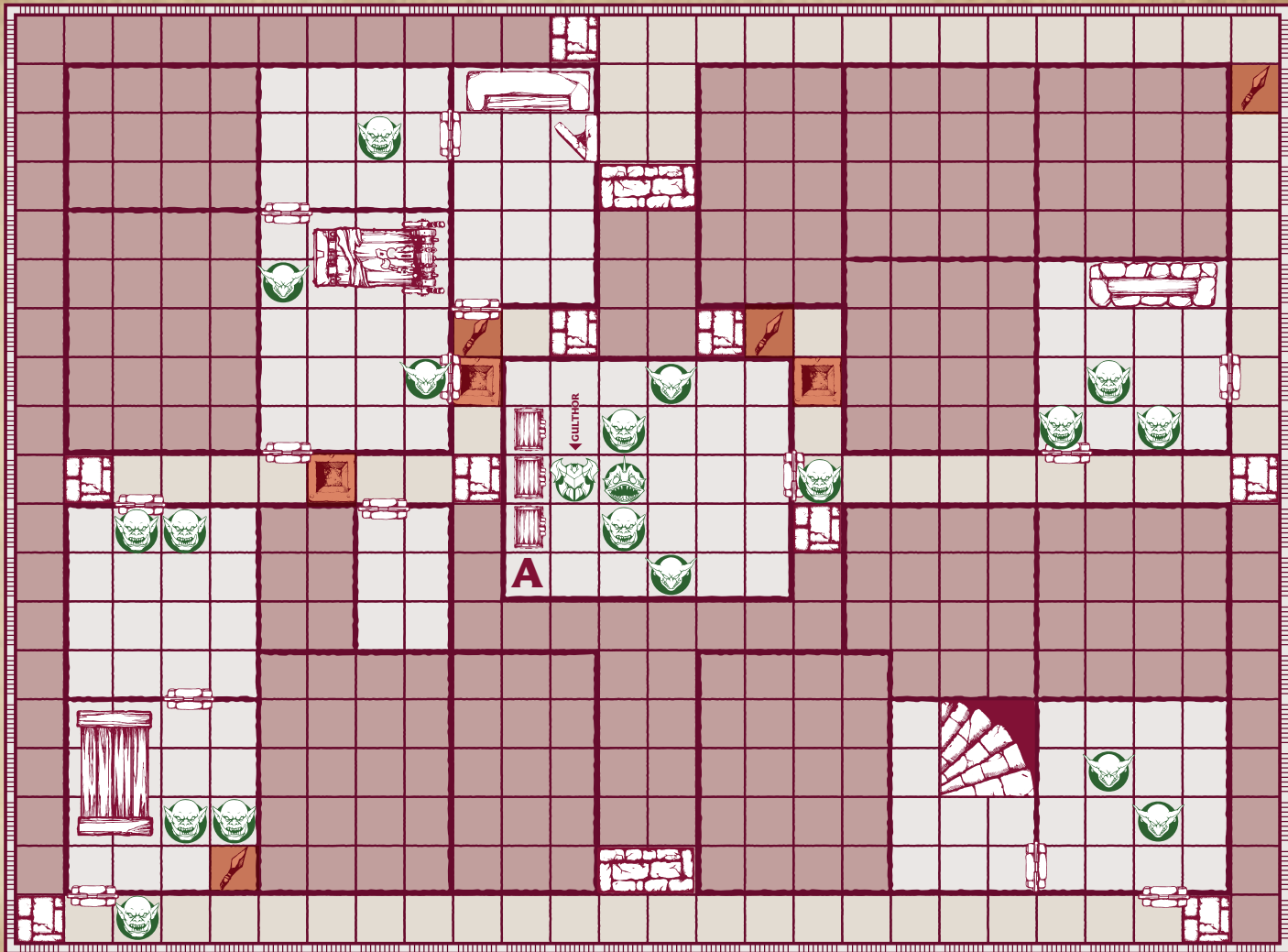
ULAG :

Utiliser la figurine d'orc armé de la grosse épée pour représenter Ulag. Les capacités d'Ulag sont les suivantes :

DÉPLACEMENT	ATTAQUE	DÉFENSE	VIE	ESPRIT
10	4	5	2	3



Monstre errant dans cette quête : orc



QUÊTE 4 L'or du prince Magnus

« Trois coffres à trésor destinés au roi ont été volés. Une récompense de 240 pièces d'or est offerte à tout groupe de héros capable de récupérer ces coffres et tout l'or qu'ils

contiennent. Les voleurs sont une bande d'orc bien connue dont le repaire est situé dans les Montagnes noires. Leur chef est un guerrier de la Terreur appelé Gulthor. »

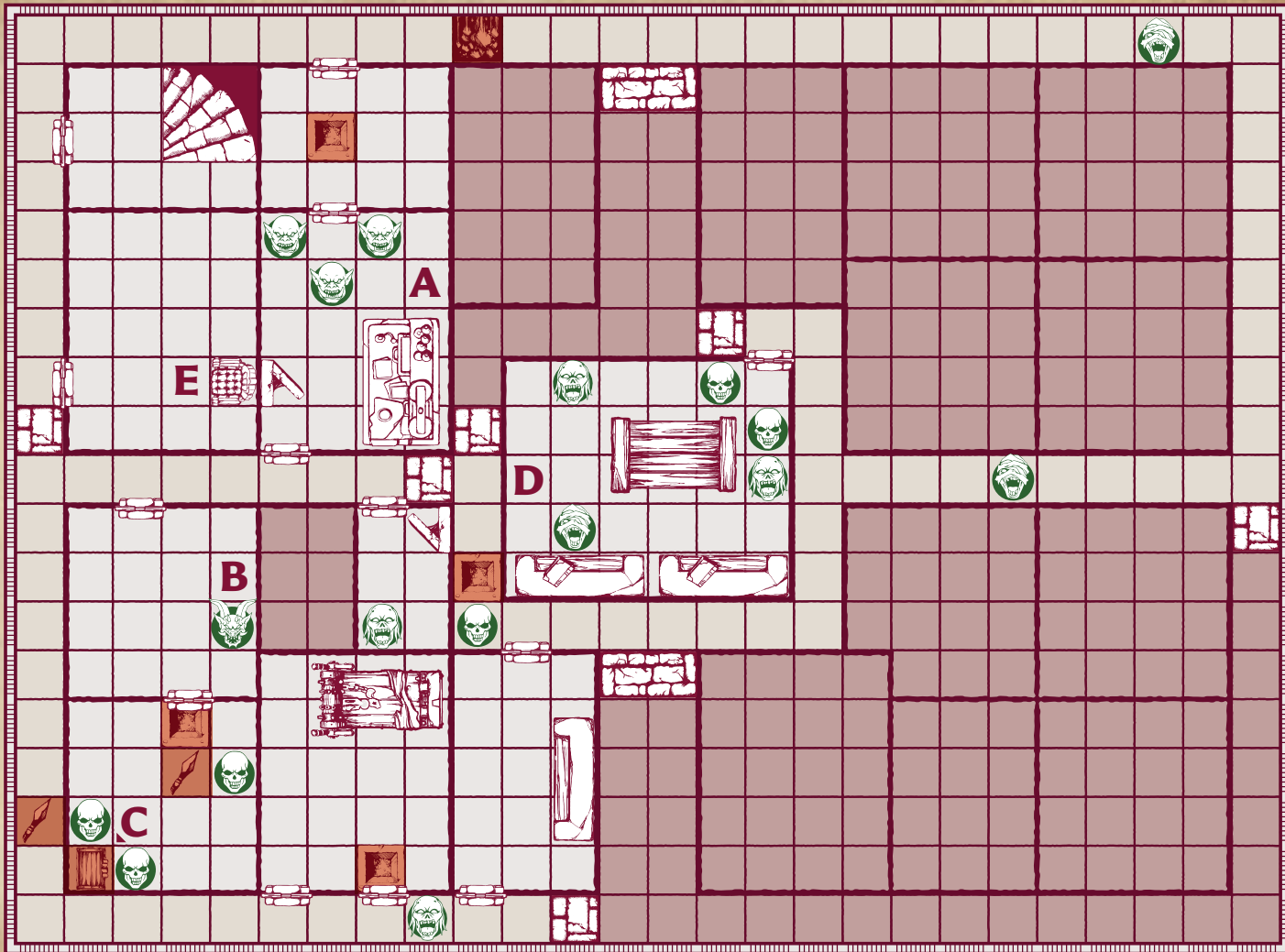
NOTES

A. Il y a trois coffres à trésor. Ils sont marqués du sceau du prince royal. Ces coffres sont verrouillés et contiennent 250 pièces d'or et autres objets de valeur destinés au prince Magnus et au roi. Chaque héros ne peut transporter qu'un seul coffre à la fois et, ce faisant, ne peut lancer qu'un seul dé rouge de déplacement.

Les héros ne peuvent pas garder l'or se trouvant dans les coffres.



Monstre errant dans cette quête : abomination



QUÊTE 5

Le labyrinthe de Melar

« Il y a longtemps, un enchanteur puissant du nom de Melar créa un **Talisman de la connaissance** pouvant conférer à son détenteur une meilleure connaissance de la magie. La rumeur veut que Melar, par peur de

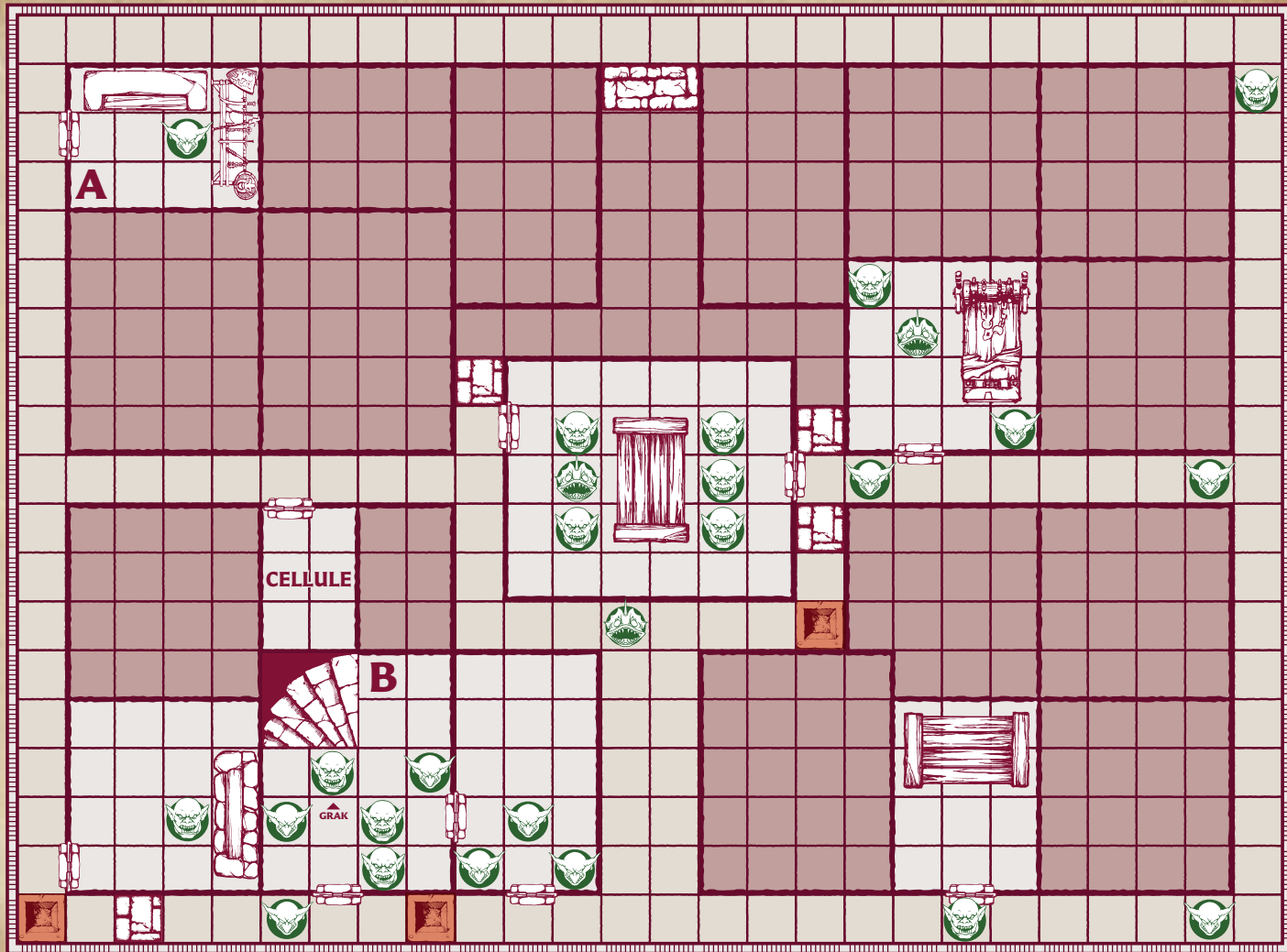
voir les forces de Zargon dérober son talisman, l'ait caché dans son laboratoire souterrain situé au cœur d'un labyrinthe. Gare à ceux qui y pénétreront, car ils y trouveront de nombreux pièges et des monstres redoutables. »

NOTES

- A.** Le premier héros à chercher des trésors dans la pièce trouve une fiole à moitié pleine sur l'établi d'alchimiste. C'est une *potion de guérison* qui, une fois bue, fait regagner jusqu'à 2 points de vie perdus.
- B.** La pièce contient une gargouille ayant l'apparence d'une statue de pierre. Elle reste inerte tant qu'un des héros n'ouvre pas la porte menant à la prochaine pièce. La gargouille ne peut pas être blessée avant de s'être déplacée ou d'avoir attaqué un héros.
- C.** Ce coffre est rempli de gaz toxique. C'est un piège ! Si un héros cherche des trésors avant que ce piège ne soit désarmé, il perd 2 points de vie. Le coffre contient également 144 pièces d'or. Il n'y a aucun autre trésor dans la pièce.
- D.** Le premier héros à chercher des trésors découvre le *Talisman de la connaissance*. C'est un artéfact magique. Son utilisation est expliquée sur la carte Artéfact correspondante.
- E.** Si un héros cherche des portes secrètes, il ne trouve rien ni de ce côté ni de l'autre du mur. Cependant, si un héros cherche des trésors, il trouve la clé de Melar. Aussitôt touchée, elle disparaît et le trône se déplace latéralement, révélant une porte secrète !



Monstre errant dans cette quête : zombie



QUÊTE 6

La descendance du seigneur de guerre orc

« Grak, l'ignoble progéniture d'Ulag, a juré de venger son père. Après plusieurs mois de recherches, il réussit enfin à vous trouver et à vous capturer dans une embuscade. Vous voici donc maintenant tous prisonniers de ses cachots pendant qu'il détermine le

meilleur moment et la meilleure façon de vous faire payer. Profitant du sommeil de votre geôlier, vous parvenez à crocheter la serrure de votre cellule à l'aide d'un vieil os de rat. Vous devez donc maintenant retrouver votre équipement et vous évader par l'escalier. »

NOTES

Les héros commencent la quête dans la pièce marquée « Cellule ». Les héros ne peuvent pas chercher des trésors dans la cellule. Tout l'équipement (armes, armures, potions, etc.) des héros a été confisqué. Ils ne peuvent donc pas l'utiliser ni même lancer des sorts avant de l'avoir récupéré. Un héros sans arme ni armure peut lancer 1 dé en attaque et 2 dés en défense.

- A.** L'équipement des héros se trouve dans le buffet situé dans cette pièce. Quand un héros cherche des trésors, il trouve l'équipement. Chaque héros doit ensuite entrer dans la pièce pour récupérer son équipement. Une fois entrés, les héros retrouvent leurs pouvoirs magiques et peuvent à nouveau lancer des sorts.
- B.** Ces escaliers mènent en dehors du donjon et à la liberté. Tout héros parvenant à atteindre cette case a réussi à

s'échapper. Utiliser une figurine d'orc pour Grak. C'est un orc d'allure coriace armé d'un bâton identique à celui figurant dans les cartes Équipement. Il porte aussi une *Cape de magicien*. Son utilisation est expliquée sur la carte Artéfact correspondante. Si Grak est tué, sa cape serait particulièrement utile à l'enchanteur et devrait lui revenir.

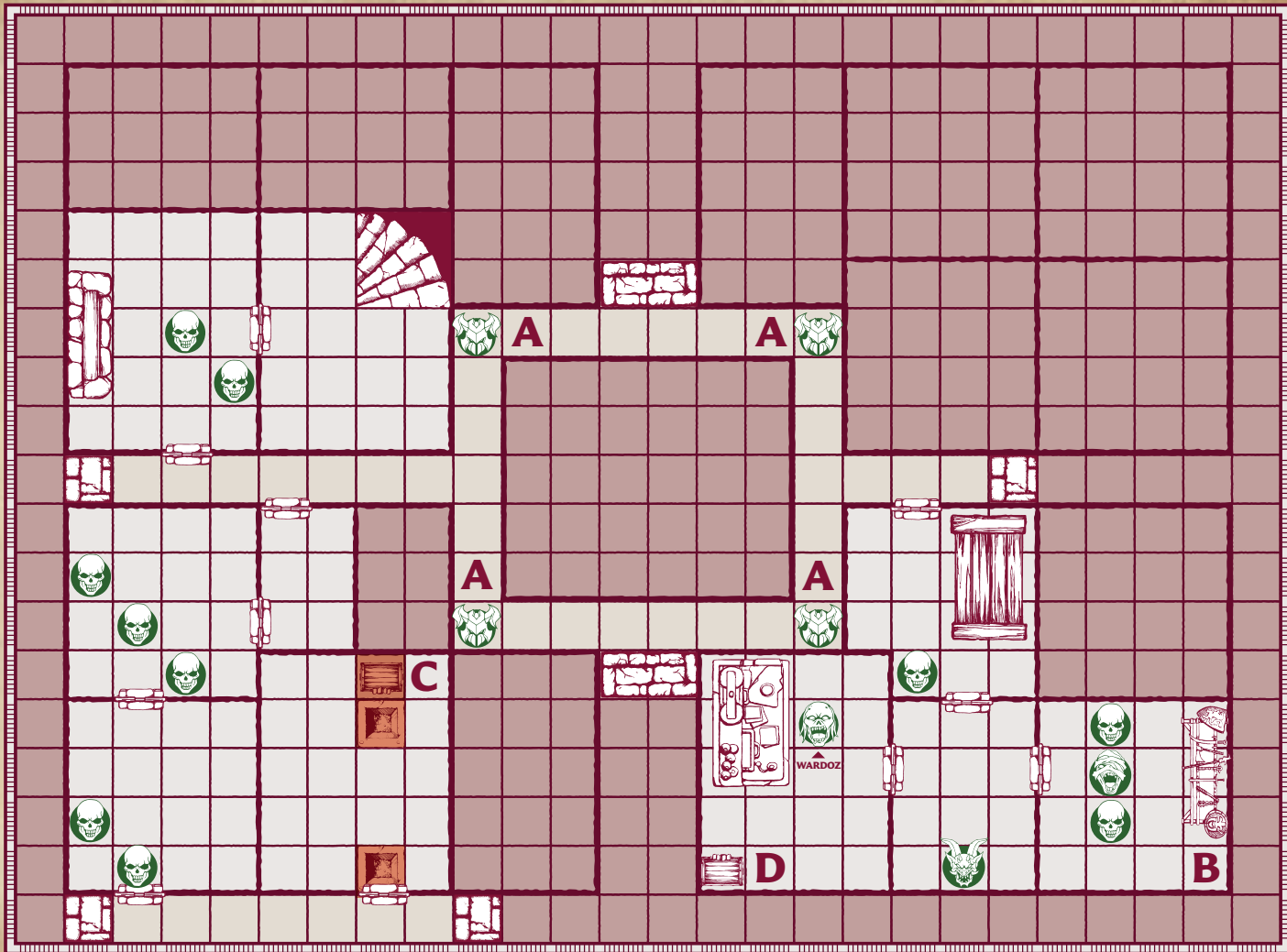
GRAK :

DÉPLACEMENT	ATTAQUE	DÉFENSE	VIE	ESPRIT
8	4	4	3	3

Grak connaît 3 sorts de la Terreur et peut en lancer un à chaque tour au lieu d'attaquer. Voici les sorts : *horreur*, *sommeil* et *tornade*. (Se référer aux cartes Sort de la Terreur pour plus de détails.)



Monstre errant dans cette quête : abomination



QUÊTE 7

L'enchanteur disparu

« Wardoz, l'enchanteur personnel du roi, a disparu. Sa Majesté craint que l'enchanteur ait été assassiné ou qu'il ait succombé à l'attrait de la magie de la Terreur.

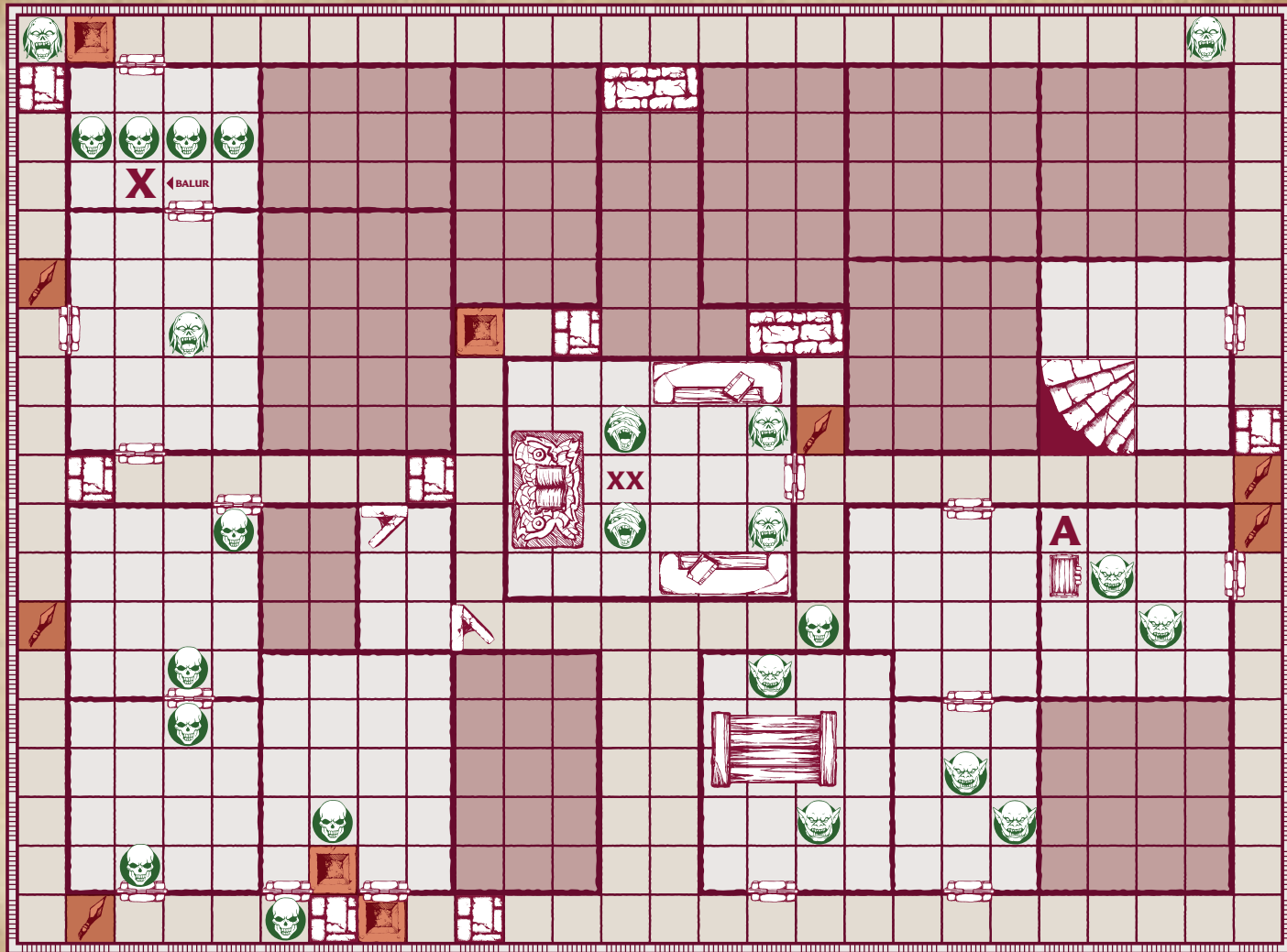
Vous devez découvrir ce qui est arrivé à Wardoz. Une fois revenu à l'escalier, chacun de vous recevra 100 pièces d'or. »

NOTES

- A.** Tous les guerriers de la Terreur de cette quête sont en pierre et se défendent avec 1 dé supplémentaire.
- B.** Cette pièce est une armurerie. Le premier héros à y chercher des trésors y découvre l'*Armure de Borin*. C'est un artefact magique. Son utilisation est expliquée sur la carte Artefact correspondante.
- C.** Le coffre comporte un piège à aiguille empoisonnée. Si un héros cherche des trésors avant que ce piège ne soit désarmé, il perd 2 points de vie. Il trouve ensuite une fiole remplie d'un liquide violet non identifié. Ne pas révéler la nature du liquide pour le moment. Une fois bu, ce liquide au goût désagréable change temporairement le héros en statue de pierre. Ce héros ne peut plus bouger pendant 5 de ses tours. Il est également impossible de le blesser pendant ces tours. Après ses 5 tours, il revient à la vie.
- D.** Le coffre à trésor de Wardoz contient 144 pièces d'or. Le zombie se trouvant dans cette pièce est habillé d'une robe d'enchanteur. Il s'agit de Wardoz. Une fois Wardoz détruit, le premier héros à chercher des trésors trouve les pièces d'or. Il trouve aussi des papiers sur le pupitre de Wardoz prouvant que l'enchanteur a été consommé et changé en un pathétique zombie par la magie de la Terreur avec laquelle il expérimentait.



Monstre errant dans cette quête : momie



QUÊTE 8 Le mage du feu

« Les orcs de la Montagne noire utilisent maintenant la magie de l'élément du feu pendant leurs raids. Balur, le mage du feu, est soupçonné de leur apporter son aide. Aucun sort de feu ne peut affecter Balur, et les enchanteurs du roi sont incapables

de contrer ses sorts. Vous avez été choisis pour pénétrer dans son repaire sous le Pic du feu noir afin de lui régler son compte. Une fois la mission accomplie, Sa Majesté vous offrira 100 pièces d'or chacun. »

NOTES

Utiliser la figurine du sorcier de la Terreur pour représenter Balur. Les sorts de feu ne l'affectent pas.

Balur connaît les sorts suivants et ne peut les utiliser qu'une seule fois : *boule de feu*, *tempête de feu*, *tornade*, *invocation d'orcs*, *horreur* et *téléportation*. (Se référer aux cartes Sort de la Terreur pour les détails.) Le sort de *téléportation* téléporte Balur sur la case marquée de « XX » dans la pièce centrale. Si Balur a utilisé le sort de *téléportation*, ne pas placer sa figurine dans cette pièce avant qu'un héros n'en ouvre la porte.

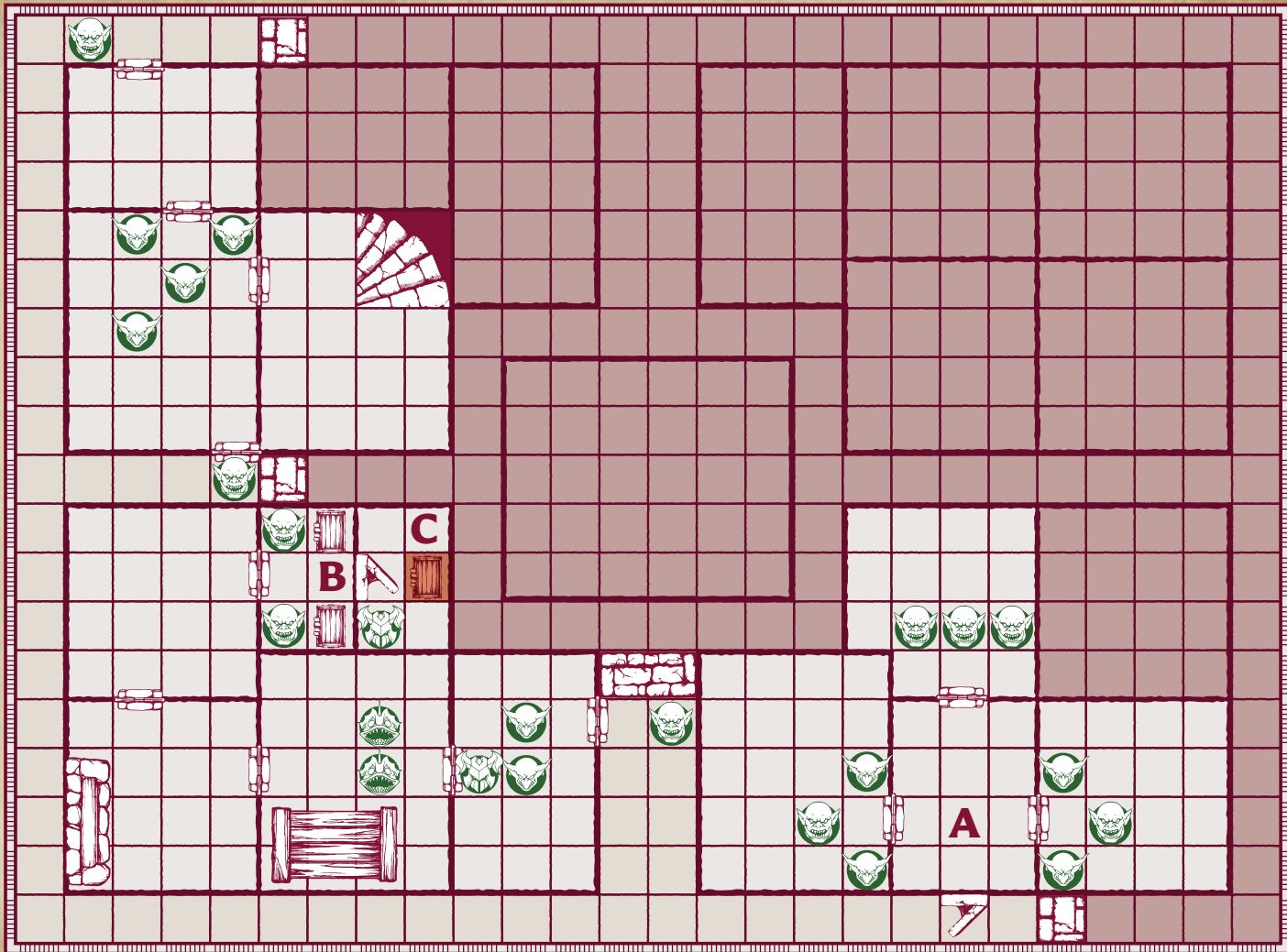
Le coffre à trésor contient 150 pièces d'or et l'artéfact appelé *Baguette magique*. Son utilisation est expliquée sur la carte Artéfact correspondante.

BALUR :

DÉPLACEMENT	ATTAQUE	DÉFENSE	VIE	ESPRIT
8	2	5	3	7



Monstre errant dans cette quête : abomination



QUÊTE 9

Course contre la montre

« Un guide vous amène jusqu'à un labyrinthe souterrain abritant supposément un grand secret. Il vous guide à travers de nombreux corridors sombres jusqu'à ce que vous arriviez dans une pièce avec trois portes. Soudainement, le guide éteint sa torche et

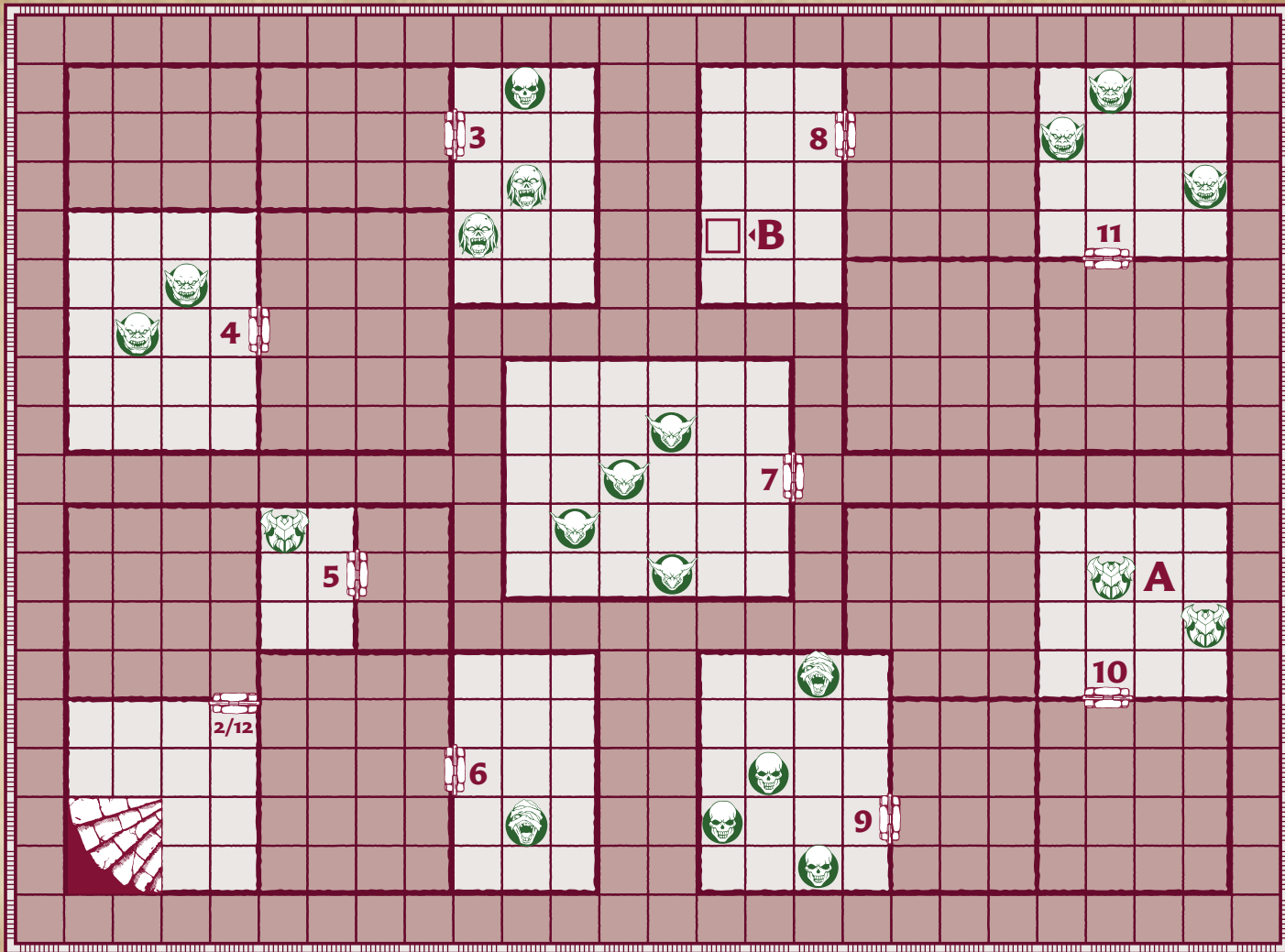
son rire retentit dans la noirceur. Il dit d'un ton moqueur : « Adieu, chers héros » et s'enfuit. Vous constatez avec horreur que vous êtes tombés dans un piège ! Vous devez vous échapper (atteindre l'escalier), sinon vous périrez dans ce souterrain lugubre. »

NOTES

- A. Ceci est la pièce où les héros commencent la quête.
- B. Ces coffres à trésor contiennent chacun 100 pièces d'or.
- C. Ce coffre comporte un piège à gaz toxique. Si un héros cherche des trésors avant que ce piège ne soit désarmé, il perd 3 points de vie. Le coffre contient l'*Elixir de vie*. Son utilisation est expliquée sur la carte Artéfact correspondante.



Monstre errant dans cette quête : abomination



QUÊTE 10

Le château mystérieux

« Il y a longtemps, un enchanteur appelé Ollar découvrit l'entrée d'une mine d'or. Utilisant ses grands pouvoirs, il construisit un château magique au-dessus de la mine pour la protéger. La partie inférieure du château

comporte de nombreuses portes magiques et est gardée par une horde de monstres coincés dans le temps. Pourrez-vous trouver l'entrée de la mine d'or ? Nombreux sont ceux qui ont essayé, mais aucun n'a réussi. »

NOTES

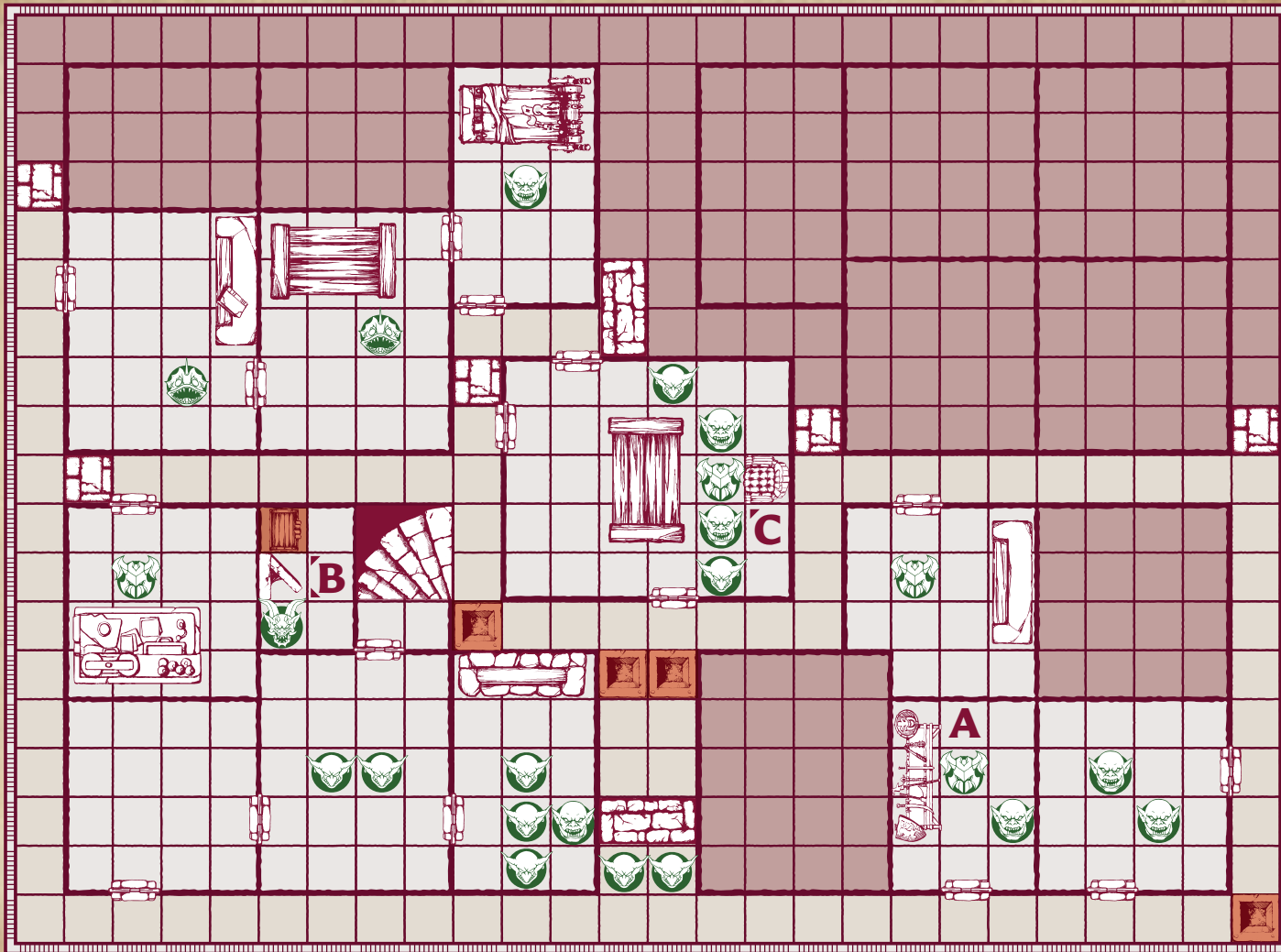
Aussitôt qu'un héros passe par une des portes, il doit s'arrêter immédiatement et lancer 2 dés rouges. Il est alors téléporté sur la case correspondant au résultat des dés. Si cette case est déjà occupée, le héros atterrit sur le monstre ou le héros qui est sur cette case. Le héros ou le monstre qui se fait atterrir dessus perd 1 point de vie et, s'il est toujours vivant, il doit lancer 2 dés rouges pour savoir où il sera téléporté. S'il obtient le même numéro de case, il doit relancer les dés. Le premier héros téléporté reste sur la case. Un héros ne peut traverser qu'une seule porte par tour !

A. Si ces deux guerriers de la Terreur sont vaincus, le premier héros à chercher des trésors découvre qu'un des guerriers portait l'artéfact magique appelé l'*Anneau du retour*. Son utilisation est expliquée sur la carte Artéfact correspondante.

B. Cette case est l'entrée de la mine. Tout joueur entrant dans cette pièce peut prendre 5 000 pièces d'or. Un héros transportant cet or ne peut cependant ni attaquer, ni se défendre. Si le héros dépose l'or sur le sol, l'or disparaît et retourne dans la mine.

La quête est terminée quand tous les monstres sont morts ou quand tous les héros sont revenus à l'escalier en obtenant un 2 ou un 12 sur les dés. Une fois la partie terminée, Zargon annonce aux héros que tout l'or trouvé dans la mine est factice et sans valeur. Les autres trésors trouvés demeurent réels, cependant.

Monstre errant dans cette quête : le fantôme d'Ollar apparaît, ricane comme un fou, puis disparaît



QUÊTE 11

Le Bastion de la Terreur

« Les territoires de l'est se font régulièrement pillés par des orcs et des gobelins alliés à Zargon. Le roi a ordonné qu'un groupe de héros dignes de ce nom soit envoyé pour exterminer cette vermine. Les orcs sont bien à l'abri dans leur forteresse souterraine appelée le Bastion de la Terreur et sont dirigés par un

petit groupe de guerriers de la Terreur. Vous devez prendre d'assaut la forteresse et tuer tous les monstres que vous trouverez. Chaque héros reçoit une récompense pour le monstre qu'il tue : 10 pièces d'or par goblin, 20 pièces d'or par orc, 30 pièces d'or par abomination et 50 pièces d'or par guerrier de la Terreur. »

NOTES

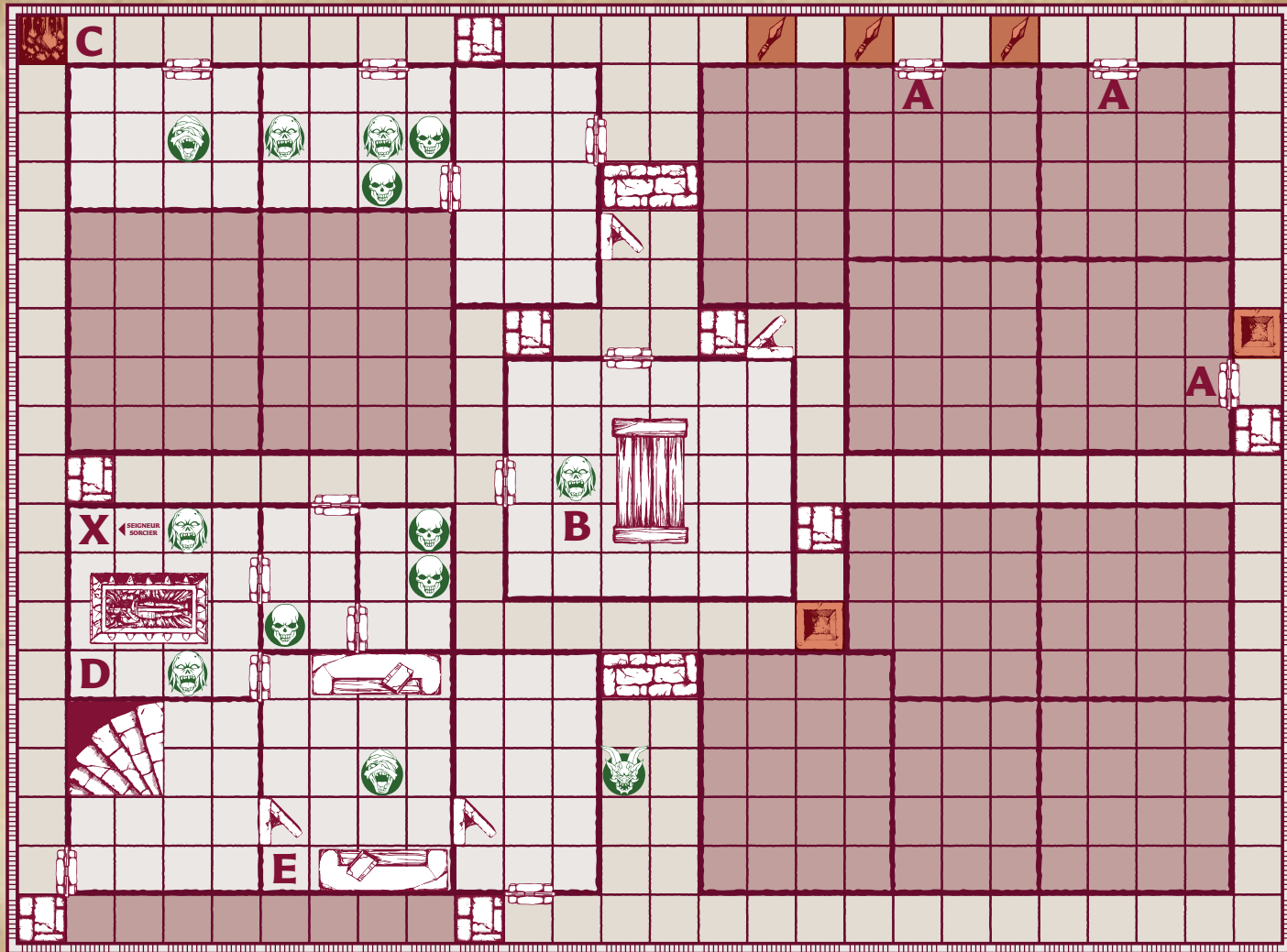
- A.** Ceci est l'armurerie. Le premier héros à y chercher des trésors y trouvera un bouclier identique à celui des cartes Équipement. Les autres armes sont inutilisables.
- B.** La gargouille semble être une statue de pierre immobile. Le coffre est un piège. Si un héros cherche des trésors avant d'avoir désarmé le piège, la gargouille prend vie et attaque immédiatement. Si un héros désarme d'abord le piège, Zargon raconte ce qui serait arrivé s'il n'avait

pas été désarmé. La gargouille ne peut pas être blessée avant de s'être déplacée ou d'avoir attaqué un héros.

- C.** Ce guerrier de la Terreur possède une épée magique. Le héros qui tue ce guerrier de la Terreur pourra ramasser l'épée. C'est l'artéfact appelé *Pourfendeuse d'orcs*. Son utilisation est expliquée sur la carte Artéfact correspondante.



Monstre errant dans cette quête : abomination



QUÊTE 12

Barak Tor — L'antre du Seigneur sorcier

« La guerre contre les orcs de l'est est imminente et le roi a besoin d'unir le Royaume en prévision du conflit. Pour ce faire, il doit trouver la légendaire Étoile de l'Ouest que portait les vénérables souverains d'antan. Une récompense de 200 pièces d'or est offerte (à partager également entre

les héros) pour la restitution de l'Étoile de l'Ouest. Celle-ci se trouve à Barak Tor, lieu où repose le Seigneur sorcier maléfique. Ce dernier avait été vaincu à l'aide de l'**Épée mystique** il y a fort longtemps. Cette épée est la seule arme pouvant le blesser. »

NOTES

- A. Ces portes sont fausses et impossibles à ouvrir.
- B. L'Étoile de l'Ouest se trouve dans la main de ce zombie.
- C. Ceci est un piège à éboulement spécial qui s'effondre automatiquement après le passage du dernier héros. Il n'est pas déclenché en passant sur la case. Une fois déclenché, il bloque à jamais ce chemin pour revenir à l'escalier.
- D. Ceci est la tombe du Seigneur sorcier. Le Seigneur sorcier est libéré de son emprisonnement au moment où le premier héros entre dans la pièce. Utiliser la figurine du sorcier de la Terreur pour représenter le Seigneur sorcier sur le plateau de jeu. Zargon doit lire le texte suivant aux joueurs :

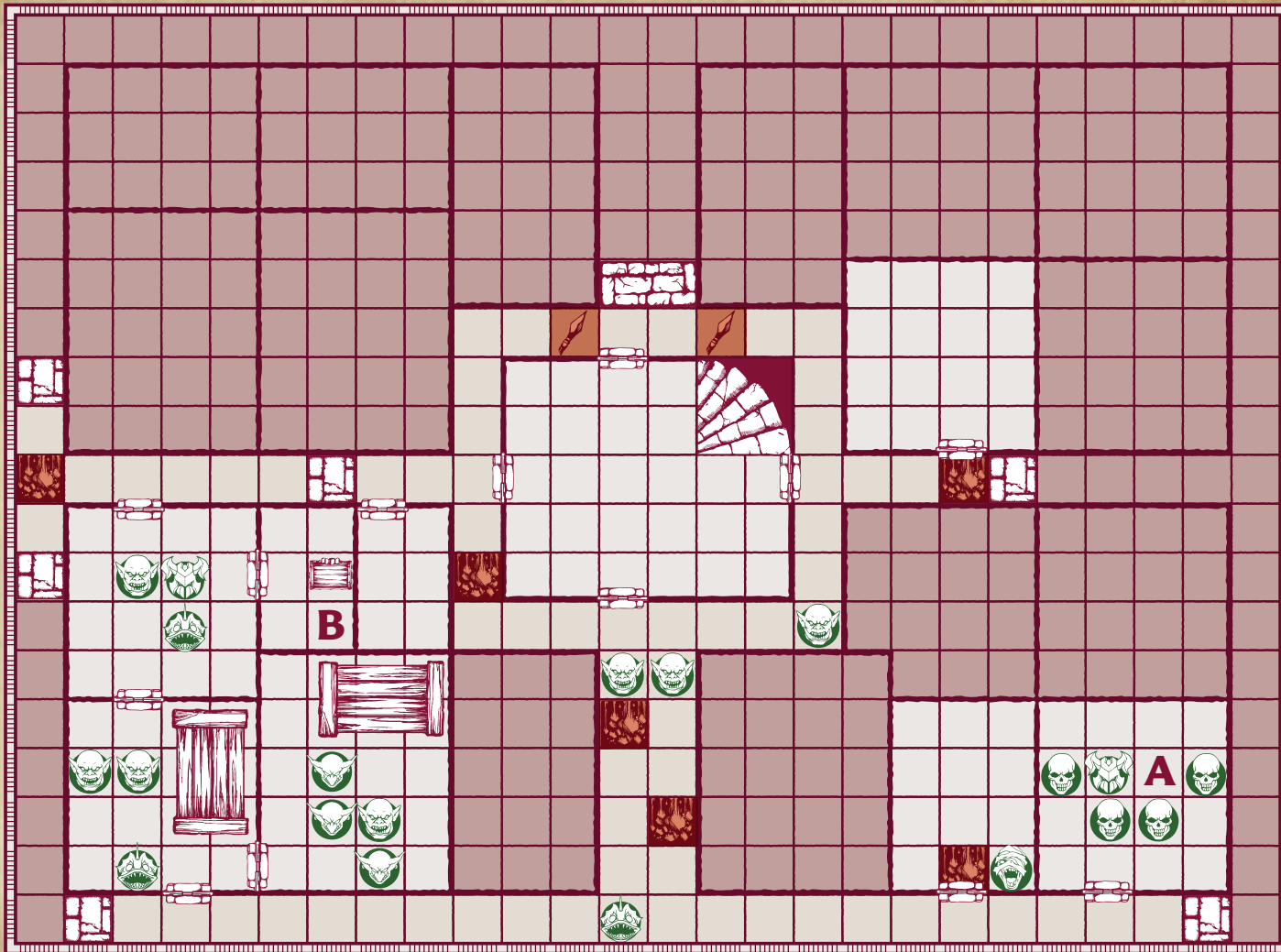
« *Vous avez brisé le sceau magique qui retenait le Seigneur sorcier prisonnier. Maintenant qu'il est réveillé, vous devez fuir, car seule l'Épée mystique peut le blesser.* »

- E. Le premier héros à chercher des trésors trouve un bâton magique caché derrière la bibliothèque. C'est l'artéfact appelé le *Bâton de l'enchanteur*. Son utilisation est expliquée sur la carte Artéfact correspondante.

Le Seigneur sorcier : Le Seigneur sorcier est invulnérable aux sorts et aux armes autre que l'Épée mystique. Les héros devront essayer de trouver l'Épée mystique lors de leur prochaine quête. Le Seigneur sorcier se déplace d'une case par tour et lance 2 dés d'attaque. Il connaît également les sorts suivants : invocation de morts-vivants, horreur, contrôle et boule de feu. (Se référer aux cartes Sort de la Terreur pour plus de détails.)



Monstre errant dans cette quête : squelette



QUÊTE 13

La quête de l'Épée mystique

« Vous avez réveillé le Seigneur sorcier ! Ceci représente une grande menace pour le roi alors qu'il s'apprête à entrer en guerre. Le Seigneur sorcier doit être détruit avant qu'il n'ait le temps de rassembler son armée de morts-vivants et d'attaquer les forces de Sa Majesté. Votre but est de trouver l'Épée

mystique et de la ramener avec vous. Seule cette arme ancienne peut blesser le Seigneur sorcier. Elle a été forgée par les nains des Montagnes du bord du monde et trempée dans la Fontaine elfique de Leben. Cette épée se trouve maintenant quelque part dans les ruines d'un vieux temple. »

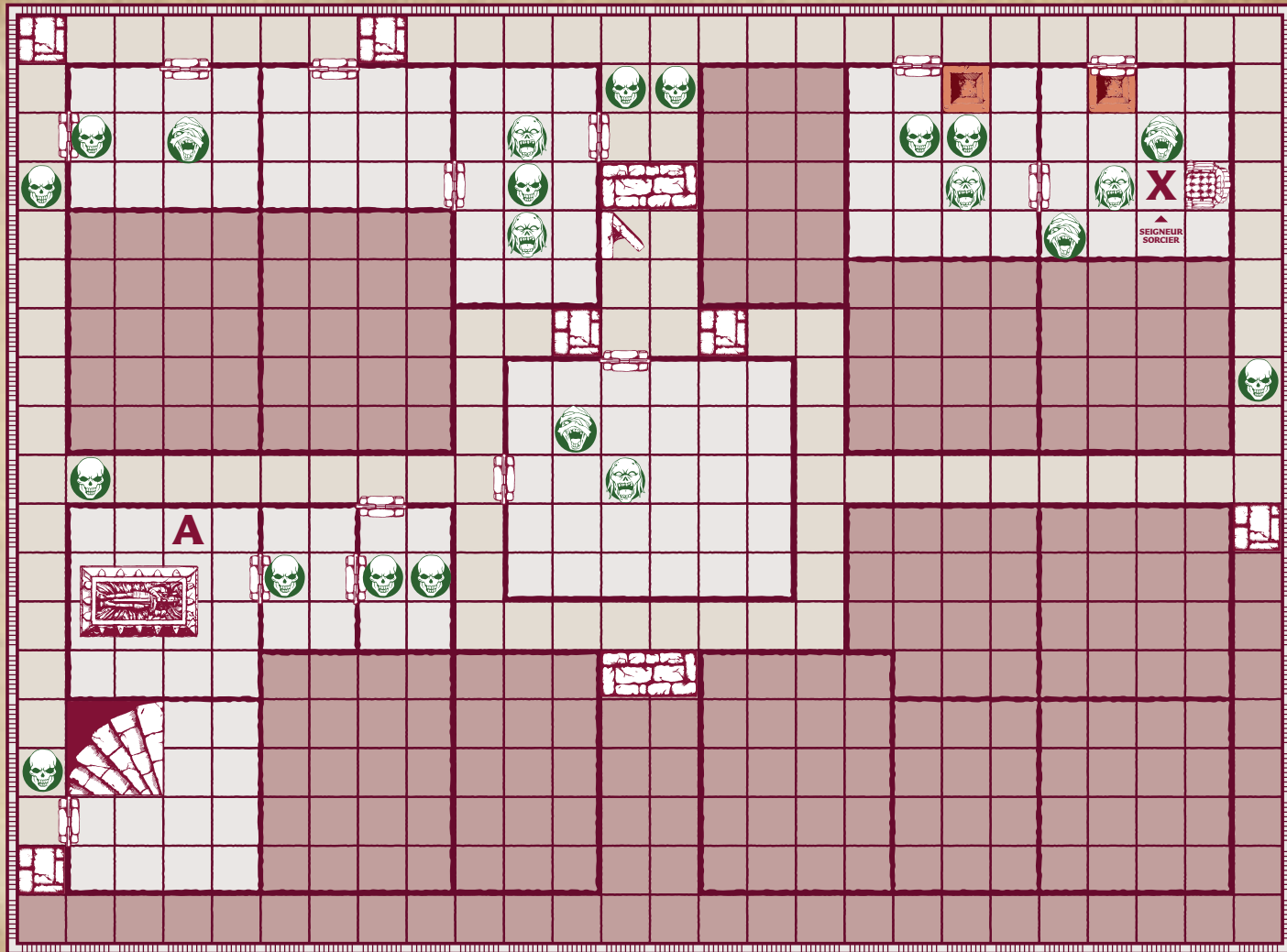
NOTES

Dans cette quête, la règle des pièges à éboulement est différente. Tout héros passant sur une de ces cases doit lancer 1 dé rouge. S'il obtient 4, 5 ou 6, il perd 1 point de vie. Si le héros porte un casque, il perd un 1 point de vie uniquement s'il obtient 6. Les monstres ne sont pas affectés par ces cases. Ne pas placer de tuiles de piège à éboulement sur le plateau de jeu. Ces pièges ne bloquent pas le chemin dans cette quête.

- A. Le premier héros à chercher des trésors découvre l'*Épée mystique*. C'est un artefact magique. Son utilisation est expliquée sur la carte Artéfact correspondante.
- B. Ce coffre à trésor contient 200 pièces d'or.



Monstre errant dans cette quête : guerrier de la Terreur



QUÊTE 14

Retour à Barak Tor

« Maintenant que vous avez récupéré l'**Épée mystique**, vous devez retourner à Barak Tor pour vaincre le Seigneur sorcier. Le roi s'est mobilisé pour affronter les orcs de l'est dans le col du Feu noir. Si vous échouez, le Seigneur

sorcier pourra déployer son armée de morts-vivants pour attaquer les forces de Sa Majesté de revers. Rien ne pourra alors empêcher les forces de la Terreur d'envahir le Royaume ! »

NOTES

A. La tombe du Seigneur sorcier est maintenant vide.

Utiliser la figurine du sorcier de la Terreur pour représenter le Seigneur sorcier. Le Seigneur sorcier ne peut pas être affecté par les sorts ou une arme autre que l'*Épée mystique*. Et il est devenu plus fort ! (Voir ses capacités ci-contre). Il connaît également les sorts suivants : *invocation de morts-vivants*, *horreur* (qu'il peut lancer deux fois), *boule de feu*, *contrôle* et *tornado*. Se référer aux cartes Sort de la Terreur pour plus de détails.

LE SEIGNEUR SORCIER :

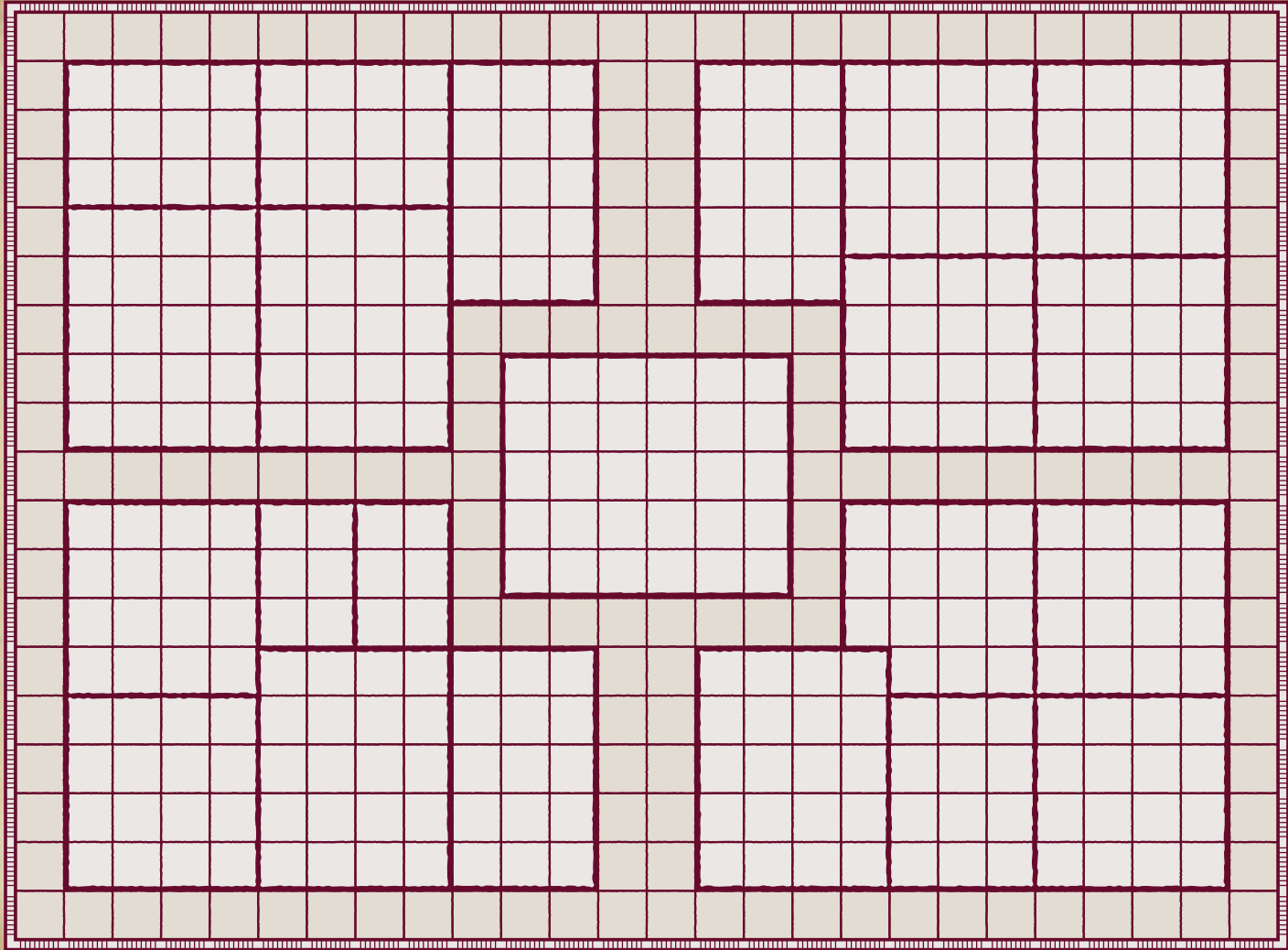
DÉPLACEMENT	ATTAQUE	DÉFENSE	VIE	ESPRIT
10	5	6	4	6

Quand le Seigneur sorcier est vaincu, il disparaît dans un nuage de fumée noire âcre. Une fois la fumée dissipée, les héros entendent le tintement d'un objet métallique roulant à terre. Ils trouvent alors un artefact que portait le Seigneur sorcier, l'*Anneau d'incantation*. Son utilisation est expliquée sur la carte Artéfact correspondante.

Une fois la quête réussie, le roi accorde à tous les héros survivants le titre de « Champion ».



Monstre errant dans cette quête : momie



Créer vos propres quêtes

Vous pouvez créer vos propres quêtes captivantes ! Vous n'avez qu'à photocopier la carte ci-dessus et les symboles ci-dessous pour créer vos propres aventures. Il est permis de photocopier ce document à des fins personnelles.

Ensuite, vous placez les symboles sur la carte pour indiquer l'emplacement des divers monstres, meubles et pièces. Il ne reste plus qu'à écrire un court paragraphe pour expliquer votre aventure et vous êtes prêts à jouer.

Gobelins 	Cases obstruées doubles 	Bibliothèque 
Orcs 	Portes secrètes 	Pupitre de sorcier 
Squelettes 	Escalier 	Établi d'alchimiste 
Zombies 	Pièges à lance 	Trône 
Abominations 	Oubliettes 	Cheminée 
Momies 	Tables 	Buffet 
Guerriers de la Terreur 	Coffres 	Tombe 
Pièges à éboulement 	Portes 	Chevalet 
Cases obstruées 		Râtelier d'armes 

Les monstres



Les gobelins
Les gobelins sont de petites créatures rapides à la peau verte. Malgré leur petite taille, il ne faut pas les prendre à la légère.



Les orcs
Les orcs sont apparentés aux gobelins, mais ils sont plus grands et beaucoup plus forts. Ils constituent la vaste majorité des troupes de Zargon. Ceux qui sont alliés à Zargon sont particulièrement féroces et ne doivent pas être sous-estimés.



Abomination
Nous en savons très peu sur ces monstres. Zargon utilise ces colosses humanoïdes amphibies pour faire régner sa tyrannie. Ils sont très dangereux, même seuls.



Guerriers de la Terreur
Ces humains sont devenus des monstres, des créatures des ténèbres. Leur armure les recouvre de la tête aux pieds et leurs armes sont souvent enchantées par la magie de la Terreur. Seuls les plus courageux (ou les plus insouciant) ne sont pas terrorisés à la vue de ces guerriers.



Les squelettes
Les squelettes sont les dépouilles réanimées de guerriers morts depuis longtemps. Ils constituent la majorité des troupes de morts-vivants. Contrôlés par la magie de la Terreur, ils sont lents, mais persistants.



Zombies
Comme les squelettes, les zombies sont des cadavres animés par la magie, mais contrairement à eux, certains disposent encore de muscles et de chair en décomposition. Lents et maladroits, ils sont toujours accompagnés de l'odeur nauséabonde de la tombe.



Les momies
Embaumées et préservées selon des rites secrets, les momies sont contrôlées par une version plus puissante de la magie qui anime les zombies et les squelettes. Il est très difficile de les vaincre en combat singulier.



Les gargouilles
Ces créatures ignobles sont aussi créées par la magie de la Terreur. Elles sont essentiellement des statues de monstres auxquelles on a donné la vie avec des rituels magiques. Leur peau de pierre les rend très difficiles à blesser.



Sorcier de la Terreur
Cette figurine servira à représenter plusieurs personnages différents (des bons et des méchants) dans les quêtes.

Vous avez fait du bon travail. Mais il semble, en vérité, que votre tâche ne fait que commencer. Des nuages sombres s'amassent à nos frontières...

Le roi chevaucha avec son armée jusqu'au col du Feu noir, le passage périlleux reliant le Royaume aux Borderlands. Jamais de mémoire d'homme on n'avait vu pareille armée ! Ils prirent position dans les plaines herbeuses au pied de la montagne et attendirent. À la tombée de la nuit, le ciel s'assombrit et un vent violent se leva. Des cris et des hurlements à glacer le sang résonnèrent depuis le sommet des monts, faisant trembler de peur les guerriers et terrorisant les chevaux.

Puis vint le premier assaut. Dévalant la paroi quasi verticale de la montagne avec une aisance surnaturelle, les troupes de Zargon s'abattirent sur les défenseurs du Royaume tel un raz-de-marée de ténèbres. Malgré tout, les rangs des défenseurs tinrent bon et la victoire semblait assurée.

Mais c'était sans compter la sorcellerie de Zargon. Se tenant sur une crête surplombant le champ de bataille, le sinistre sorcier déchaîna sa magie maléfique. Des éclairs jaillissant de ses doigts s'abattirent sur les défenseurs. De nombreuses brèches furent ouvertes et l'ennemi s'y engouffra aussitôt en hurlant.

Puis vinrent les chevaliers de la Terreur de l'unité d'élite de Zargon, la Garde du Jugement dernier. Notre armée céda et prit la fuite. Seule la garde personnelle du roi continua de tenir tête à l'ennemi pour permettre à leur roi de battre en retraite.

Nombreux sont ceux qui y ont laissé leur vie.

Les vestiges de l'armée du roi se cachent maintenant en Kaba Karn, l'ancienne forteresse des nains. Cependant, ils n'ont pas les provisions nécessaires pour soutenir un long siège. Nous devons donc agir rapidement pour sauver le roi et son armée.

Et ce n'est pas le seul mal que nous devons affronter. Le Seigneur sorcier est toujours de ce monde. Lui aussi dispose de pouvoirs insoupçonnés et l'Épée mystique n'a pas pu l'anéantir. Il est cependant gravement blessé et s'est réfugié dans son ancien repaire dans les Montagnes noires. Bientôt, il aura assez récupéré pour diriger à nouveau son armée de morts-vivants.

Vous devez vous préparer pour les quêtes à venir, mes amis. Le Royaume a grand besoin de vous. Je ne peux agir moi-même contre ces dangers, car je dois me concentrer sur Zargon et m'efforcer d'affaiblir ses pouvoirs. Nous nous reverrons, chers amis. D'ici là, faites attention à vous. Adieu.





HEROQUEST, AVALON HILL, HASBRO et toutes les marques de commerce et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 2021 Hasbro.

Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Représenté par: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Service Consommateurs : Hasbro France SAV, 10 rue de Valence, 57150 Creutzwald, France. TÉL. +33 387 827 620. conso@hasbro.fr

0421**F2847**101

Parents :
[avalonhill.com](https://www.avalonhill.com)



4C2S 12in. x 9in. folded to 6in. x 9in.