

HEROQUEST

LIVRE DE QUETES



MB JEUX 1989 MILTON BRADLEY FRANCE
HASBRO MB SA

MIS AU POINT AVEC LE CONCOURS DE GAMES WORKSHOP
LIVRE REVU ET CORRIGE PAR L'EQUIPE D'HEROQUEST FACTORY 2011

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

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

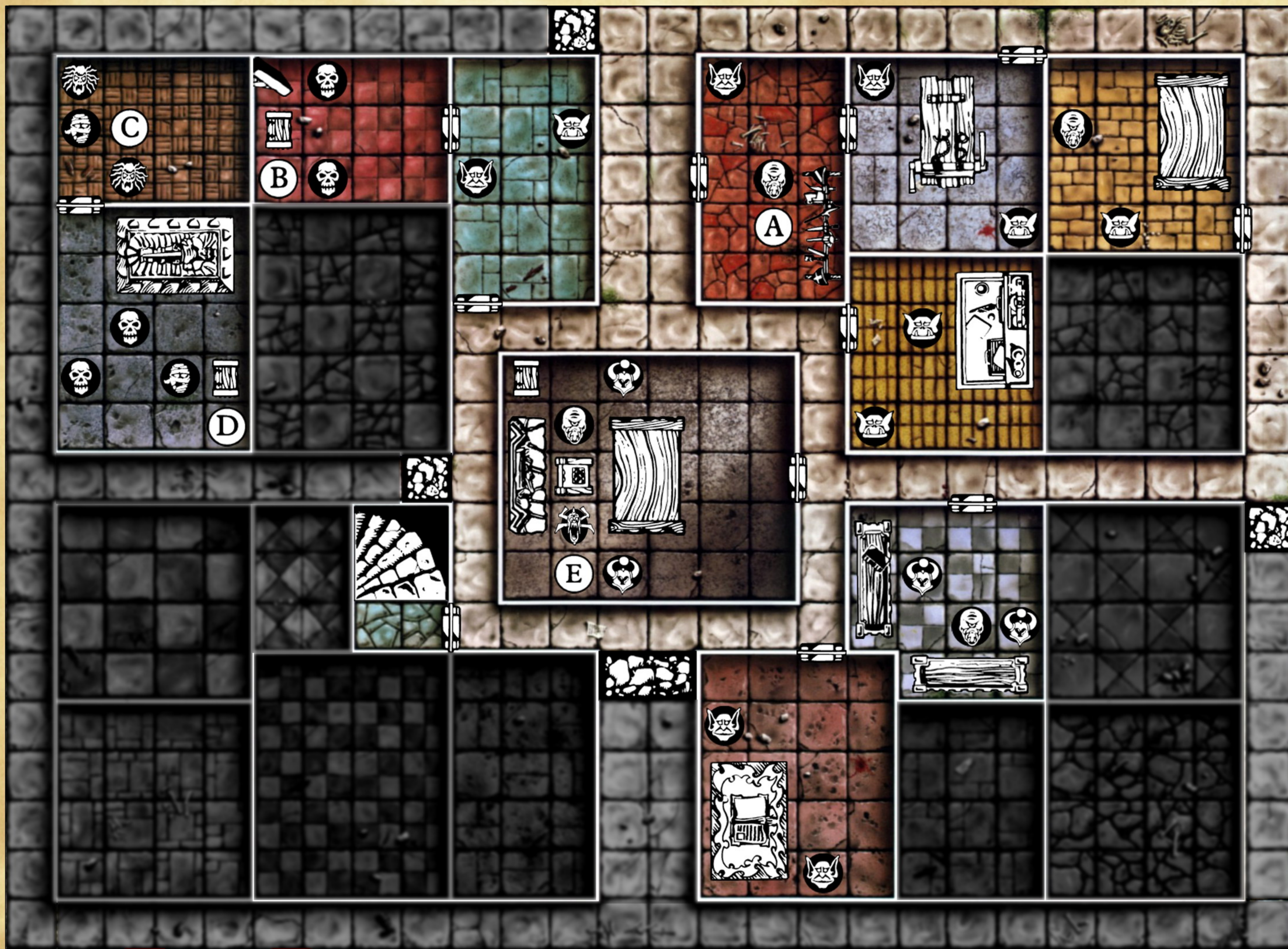
"Il y a bien des siècles, Morcar était mon apprenti. Travailleur acharné, il assimilait vite. Cependant, l'impatience le dévorait et il souhaitait apprendre une magie aux pouvoirs plus forts. Je l'avertis des dangers de sa fougue et l'exhortais à plus de patience en l'assurant qu'un jour il deviendrait un enchanteur de renom. Mais Morcar n'en pouvait plus d'attendre et, chaque nuit, forçait la porte de mon étude pour y lire mes livres de sortilèges. Les secrets qu'ils recélaient étaient en vérité bien grands et Morcar s'enfuit quand il les eut appris."

"Quand je pus le rattraper, ce fut pour le trouver beaucoup changé. N'avait-il pas prêté allégeance aux Grandes Puissances du Chaos? Inconscient! m'écriai-je. Inconscient, oui, car la magie n'avait été pour lui que le plus court chemin menant au pouvoir et il en avait usé sans se soucier de la terrible dette dont il devrait désormais s'acquitter. Je tentais de le raisonner. Rien n'y fit. Il me rit au nez, puis me jeta un sort terrible que j'eus grand peine à contrer. Plusieurs jours durant nous nous battîmes ainsi, mais Morcar disposait d'alliés autrement plus forts que les miens et je ne pus le vaincre. Finalement, alors que chacun de nous sentait ses forces l'abandonner, il prit la fuite et se réfugia dans les Terres désolées du Chaos septentrional. Là, il pansa ses plaies et peaufina ses dons, invoquant d'anciennes puissances avec lesquelles il pourrait renverser l'Empire. Voyez-vous, aujourd'hui, pas plus qu'hier, ne mesure-t-il l'ampleur de son geste. Car celles-ci se servent de lui tant qu'il en va de leurs sombres intérêts, mais, le jour venu, elles se débarrasseront de lui."

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

"Chacun de vous doit mener à bien trois tâches. Celui qui y parviendra sera proclamé Champion du Royaume et adoubé Chevalier Impérial. Alors, mais seulement alors, serez-vous véritablement en passe de devenir Héros. Voilà, je vous parlerai de nouveau à votre retour - si jamais vous revenez..."





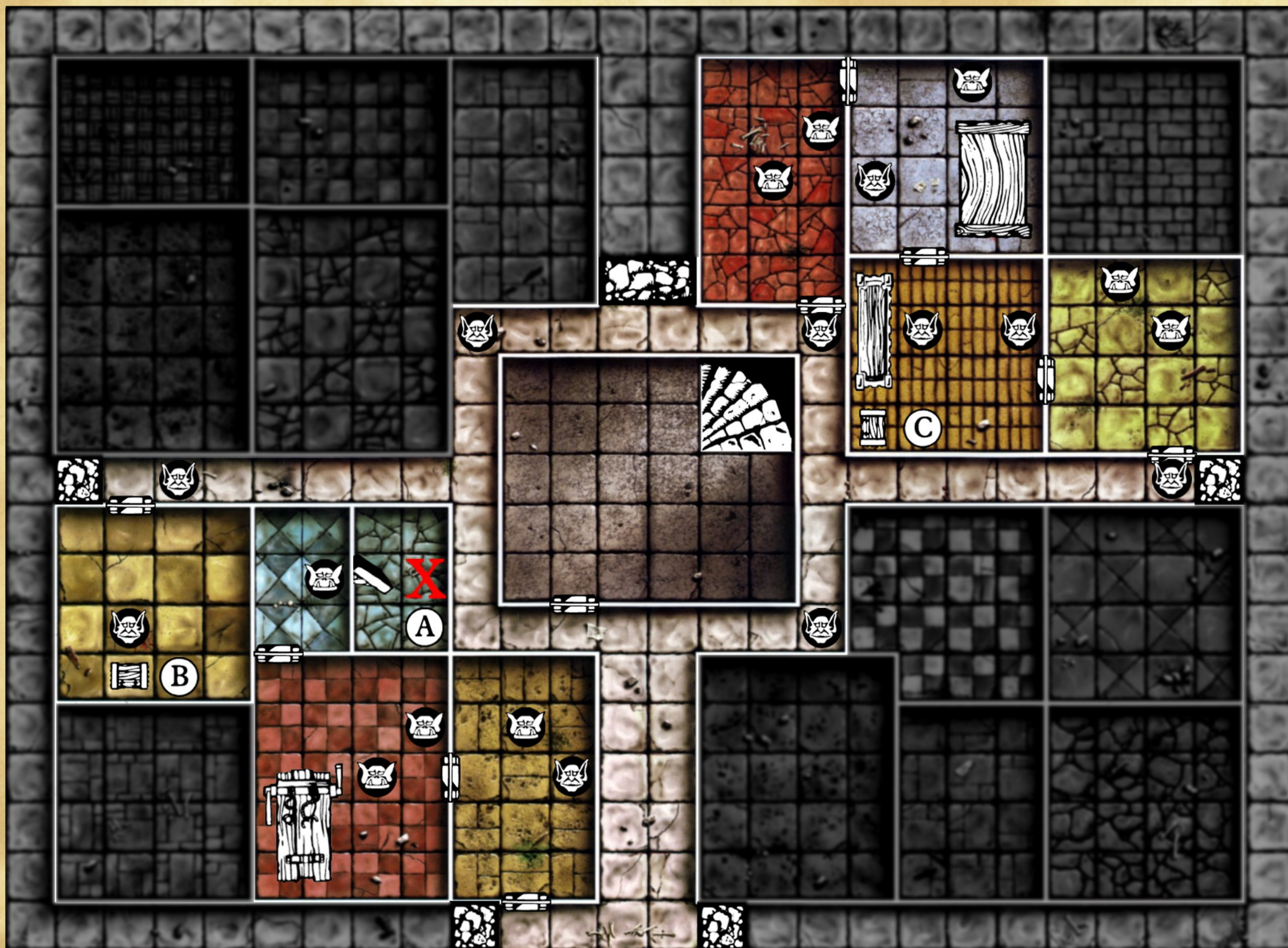
L'Épreuve

" Mes amis, vous avez beaucoup appris et le temps est venu pour vous de votre première épreuve. Vous allez maintenant vous diriger vers l'est dans les catacombes de Fellmarg, le tombeau d'un ancien guerrier réputé autrefois pour sa bravoure. Vous devrez y trouver Verag, une infecte gargouille et l'éliminer. Votre tâche ne sera pas facile et certains d'entre vous ne reviendront pas. Ceux qui survivront devront poursuivre leur entraînement. Ceci est votre premier pas sur le chemin qui fera de vous des héros... Avancez prudemment mes amis."



NOTES

- A** Si un joueur cherche un trésor sur le râtelier d'armes, dites lui que tout est rouillé et inutilisable.
- B** Ce coffre à trésor est vide.
- C** Cette momie est la gardienne de la tombe de Fellmarg et était autrefois un puissant guerrier. Pour attaquer elle lance 4 dés de combat au lieu de 3.
- D** Ce coffre à trésor contient 84 pièces d'or.
- E** Ce coffre à trésor contient 120 pièces d'or.



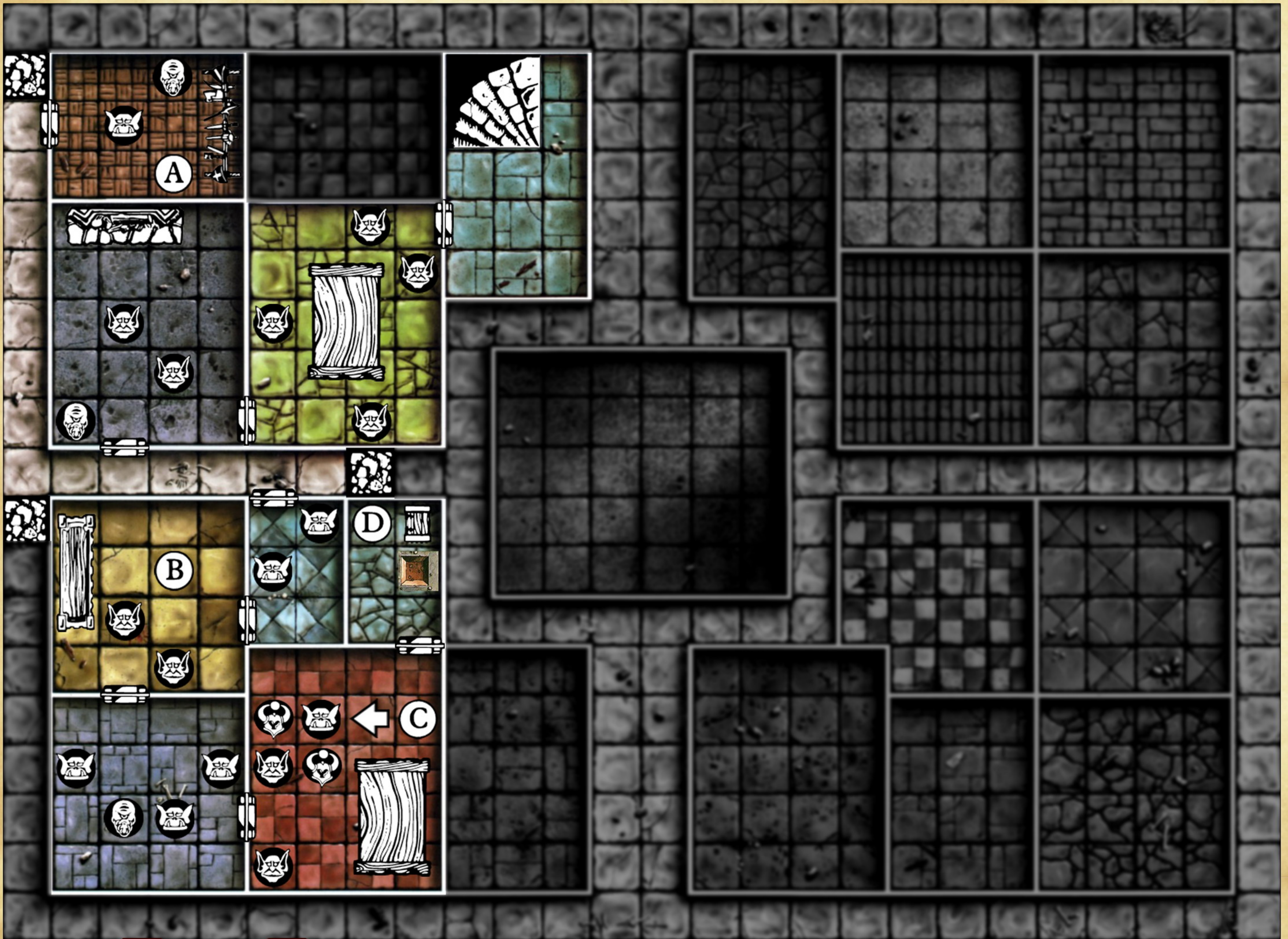
La Délivrance de Sir Ragnard

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



NOTES

- A** **SIR RAGNARD EST TROUVE** : l'alerte est sonnée ! Placez sur le plateau de jeu tous les monstres, portes et meubles restants. Toutes les portes sont maintenant ouvertes.
Sir Ragnard doit être déplacé par le joueur qui a ouvert la porte secrète.
Quand le tour de ce joueur arrive, il doit également lancer 1 dé pour le déplacement de Sir Ragnard. Celui-ci ne recouvrera sa liberté que lorsqu'il aura été ramené sur la case des escaliers. Sir Ragnard ne peut pas attaquer mais peut lancer 1 dé de combat pour assurer sa défense. Il lui reste 2 points de vie. Utilisez la figurine du Sorcier du Chaos pour représenter Sir Ragnard.
- B** Ce coffre à trésor est piégé. Tout joueur qui tente de l'ouvrir sans avoir désamorcé le piège perdra 1 point de vie à cause d'une fléchette empoisonnée. Le coffre est vide.
- C** Ce coffre à trésor contient 60 pièces d'or ainsi qu'une potion de guérison.







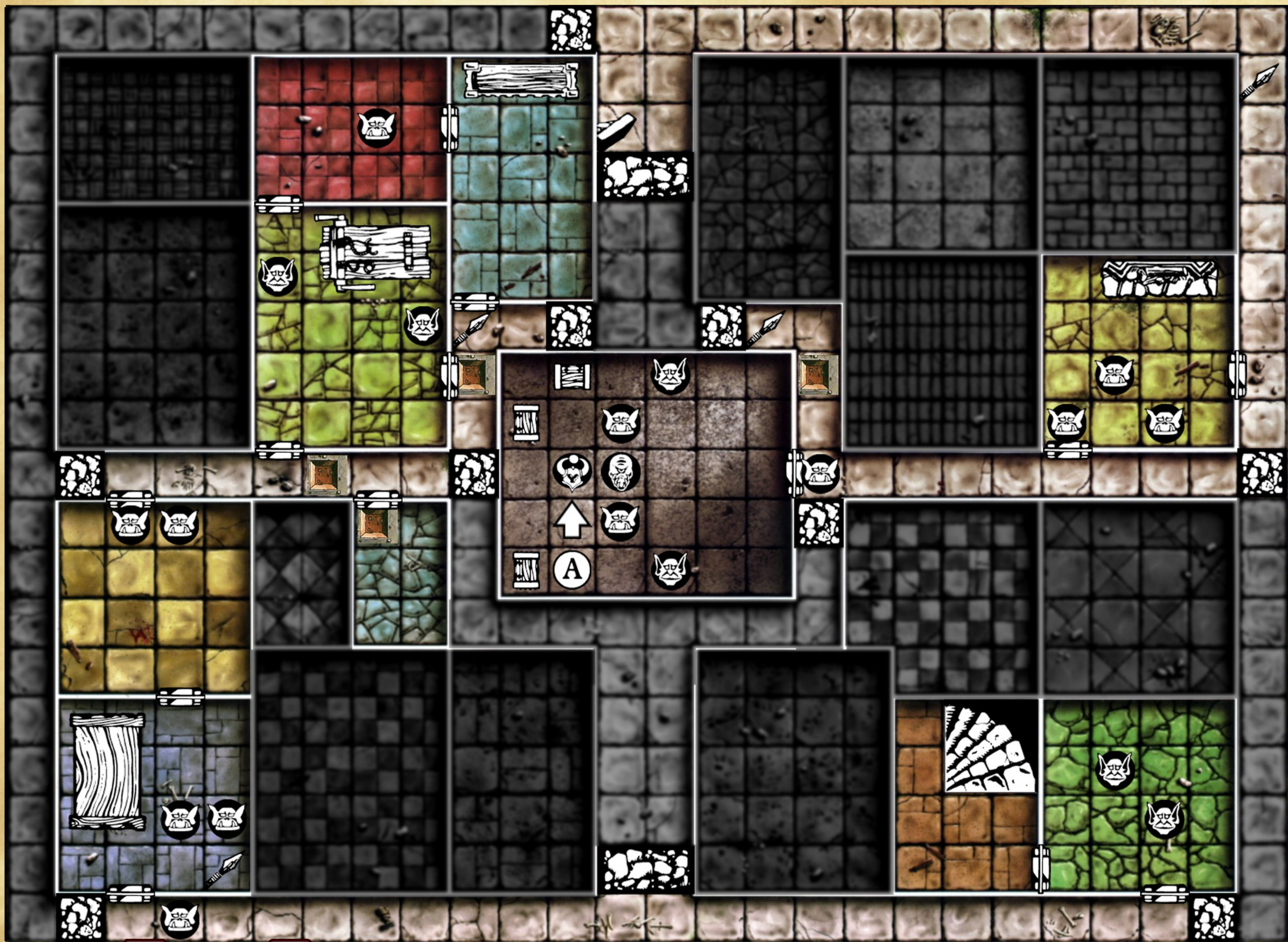
Le Repaire du Seigneur de la Guerre des Orcs

"Le Prince Magnus a lancé un ordre de recherche et de mise à mort contre Ulag, Seigneur de la guerre des Orcs, tenu responsable de l'enlèvement de Sir Ragnard. Une récompense de 100 pièces d'or sera accordée à celui qui mettra fin aux jours de ce misérable. Tout trésor se trouvant dans le repaire de Ulag lui reviendra également."



NOTES

- A** Si un joueur cherche un trésor sur le râtelier d'armes, il trouvera un gourdin.
- B** Le buffet contient 30 pièces d'or et une potion de guérison.
- C** Voici ULAG. Utilisez la figurine de l'Orc avec une épée large pour le représenter.
ATTAQUE 
DEFENSE 
POINTS DE VIE 
POINTS D'ESPRIT 
DEPLACEMENT 10
- D** Ce coffre à trésor contient 100 pièces d'or. Il est piégé. Tout joueur qui l'ouvre sans avoir désamorcé le piège perdra 2 points de vie.



NOTES

- A** Voici **GULTHOR** et les 3 coffres. Ils sont marqués du sceau royal et chacun contient 250 pièces d'or. Si un joueur décide de **porter un coffre à trésor**, il doit se placer sur une case adjacente et déclarer vouloir le transporter. Cela lui coûte une action. Si le héros meurt, le coffre est placé sur la case du cadavre de celui ci. Les monstres ou les autres héros peuvent le récupérer dans les mêmes conditions. Porter un coffre à trésor est un handicap : il ne faut lancer qu'un seul dé de déplacement et 1 dé de combat en moins à l'attaque et à la défense. Si un personnage décide de garder l'or du Prince Magnus au lieu de le retourner, il se mettrait hors la loi et ne pourrait plus prétendre au statut de Champion.

GULTHOR n'est pas un Guerrier du Chaos ordinaire :

ATTAQUE

DEFENSE

POINTS DE VIE

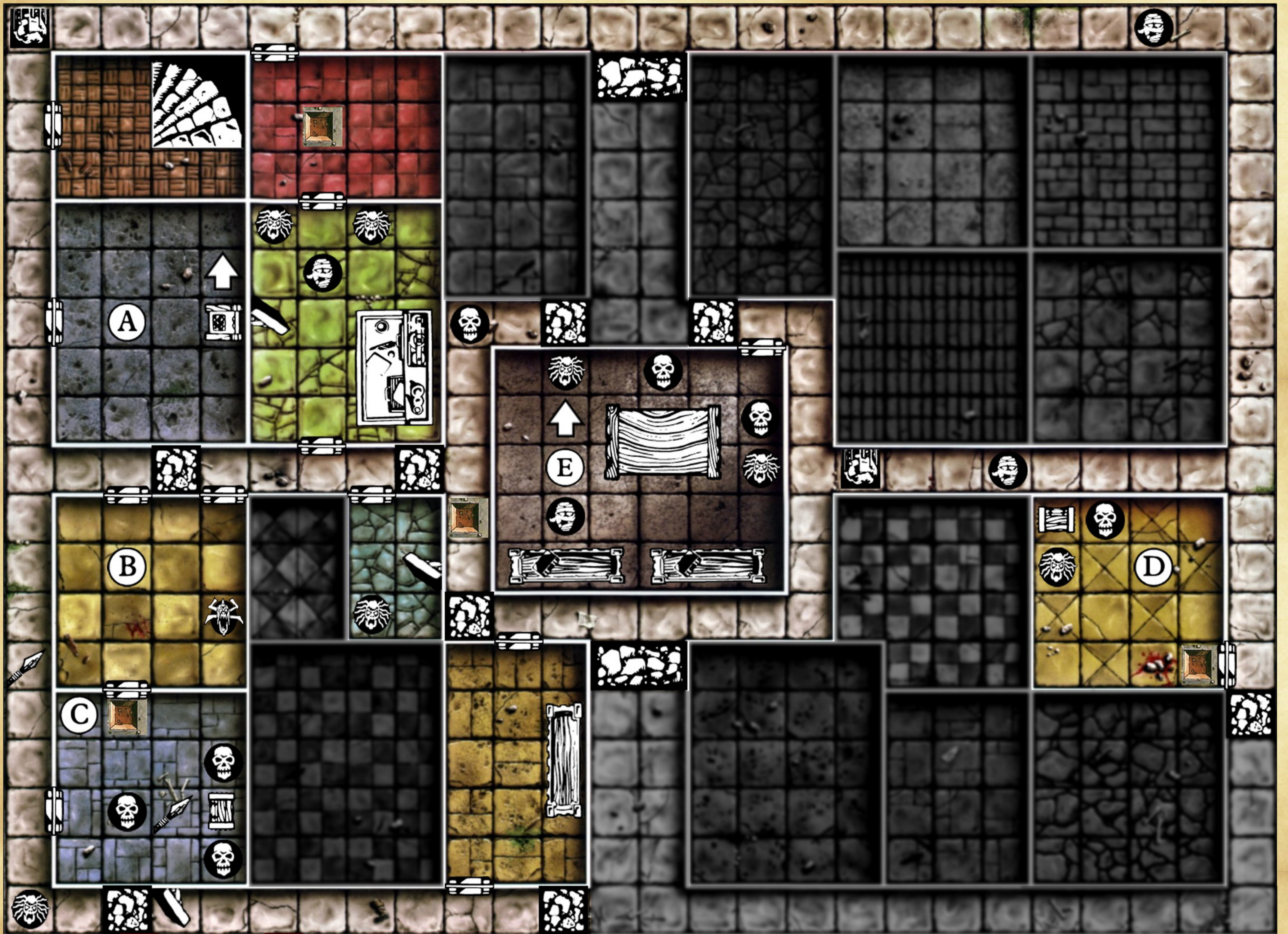
POINTS D'ESPRIT

DEPLACEMENT 7

L'Or du Prince Magnus

"Trois coffres à trésor ont été dérobés lors de leur acheminement au palais de l'Empereur. Une récompense de 200 pièces d'or a été offerte à celui qui les récupérerait avec **TOU**T leur contenu d'or. Les voleurs sont une bande d'Orcs qui se dissimulent dans les profondeurs des Montagnes Noires. A leur tête se trouve un Guerrier du Chaos du nom de Gulthor."





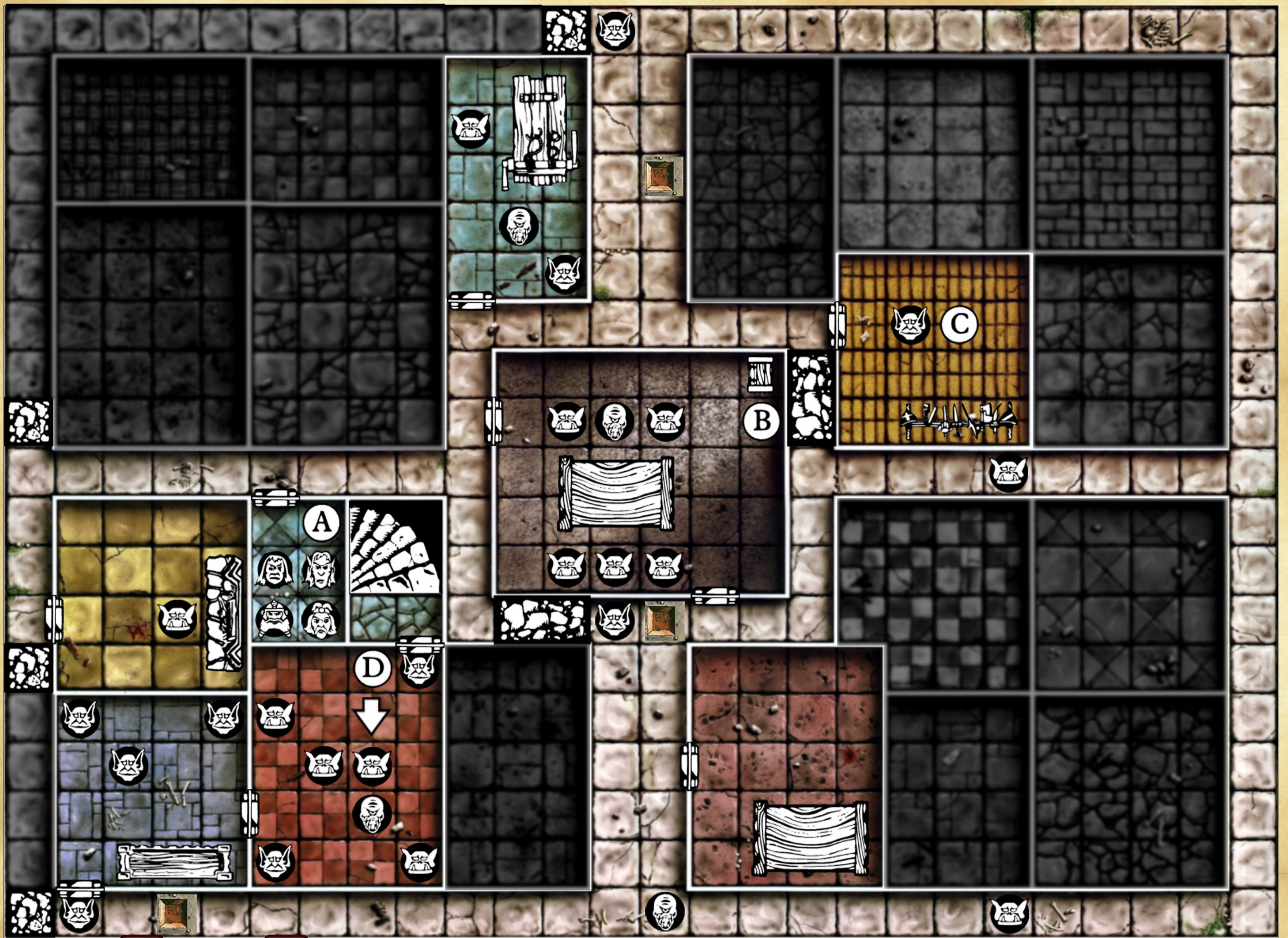
NOTES

- A** Si un joueur cherche un trésor le trône se déplacera sur une case adjacente pour révéler la porte secrète. Cependant une fois le premier joueur qui l'emprunte passé au travers, la porte se referme et le trône se replace enfermant le malheureux.
- B** Cette gargouille ne peut pas bouger tant que le Talisman de Lore n'a pas été découvert. Elle ne peut être blessée d'aucune manière que ce soit tant qu'elle n'a pas bougé.
- C** Ce coffre à trésor est piégé. Un gaz mortel s'en échappera causant la perte de 2 points de vie à tous les héros situés dans la pièce s'il n'est pas désamorcé au préalable.
- D** Ce coffre à trésor est vide.
- E** Ce zombi détient le Talisman de Lore. Lorsqu'il meurt, tout joueur cherchant un trésor à l'endroit où il était trouvera le Talisman de Lore. (carte "Trésor de Quête" correspondante)

Le Labyrinthe de Melar

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





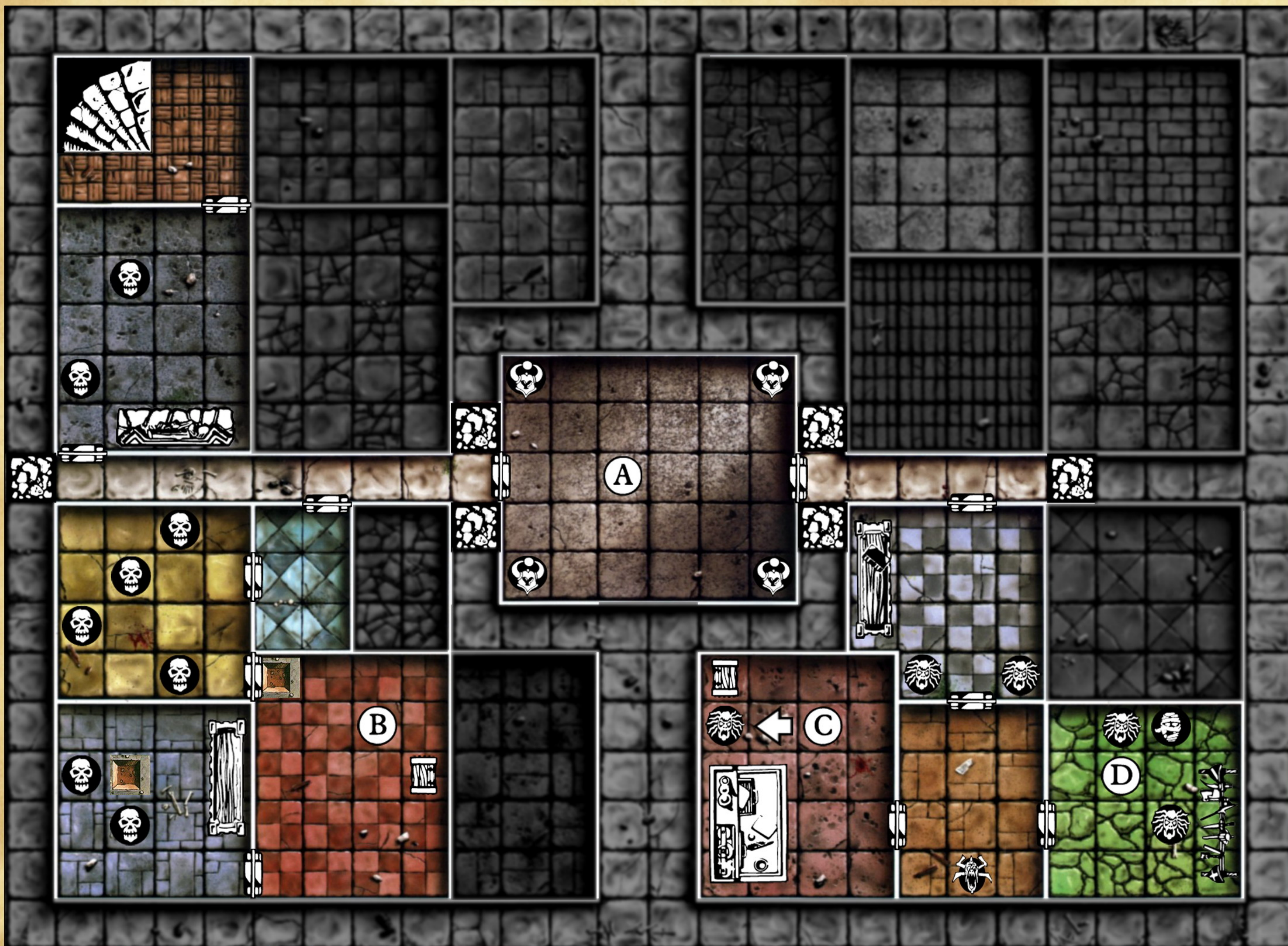
L' Héritage du Seigneur de la Guerre des Orcs

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



NOTES

- A** Ceci est la salle de départ et la porte du cachot est désormais ouverte. Aucun personnage ne peut rechercher de trésor dans le cachot. Les héros n'ont plus d'équipement ni de sortilèges. *(consultez les fiches personnages pour plus d'informations sur le combat sans arme)*
- B** Ce coffre à trésor contient 100 pièces d'or.
- C** L'équipement de tous les héros est ici. Tout joueur cherchant un trésor récupère ce qu'il veut de ce qui a été confisqué auparavant.
- D** Voici **GRAK** faisant barrage devant les escaliers de sortie.
ATTAQUE 
DEFENSE 
POINTS DE VIE 
POINTS D'ESPRIT 
DEPLACEMENT 10
 GRAK peut lancer des sorts du Chaos : *Peur, Sommeil Profond, Tempête Maléfique, Appel des Orcs, Rouille et Boule de Feu*. S'il meurt, le premier héros qui cherche un trésor trouvera la Cape de Protection. *(Trésor de Quête)*



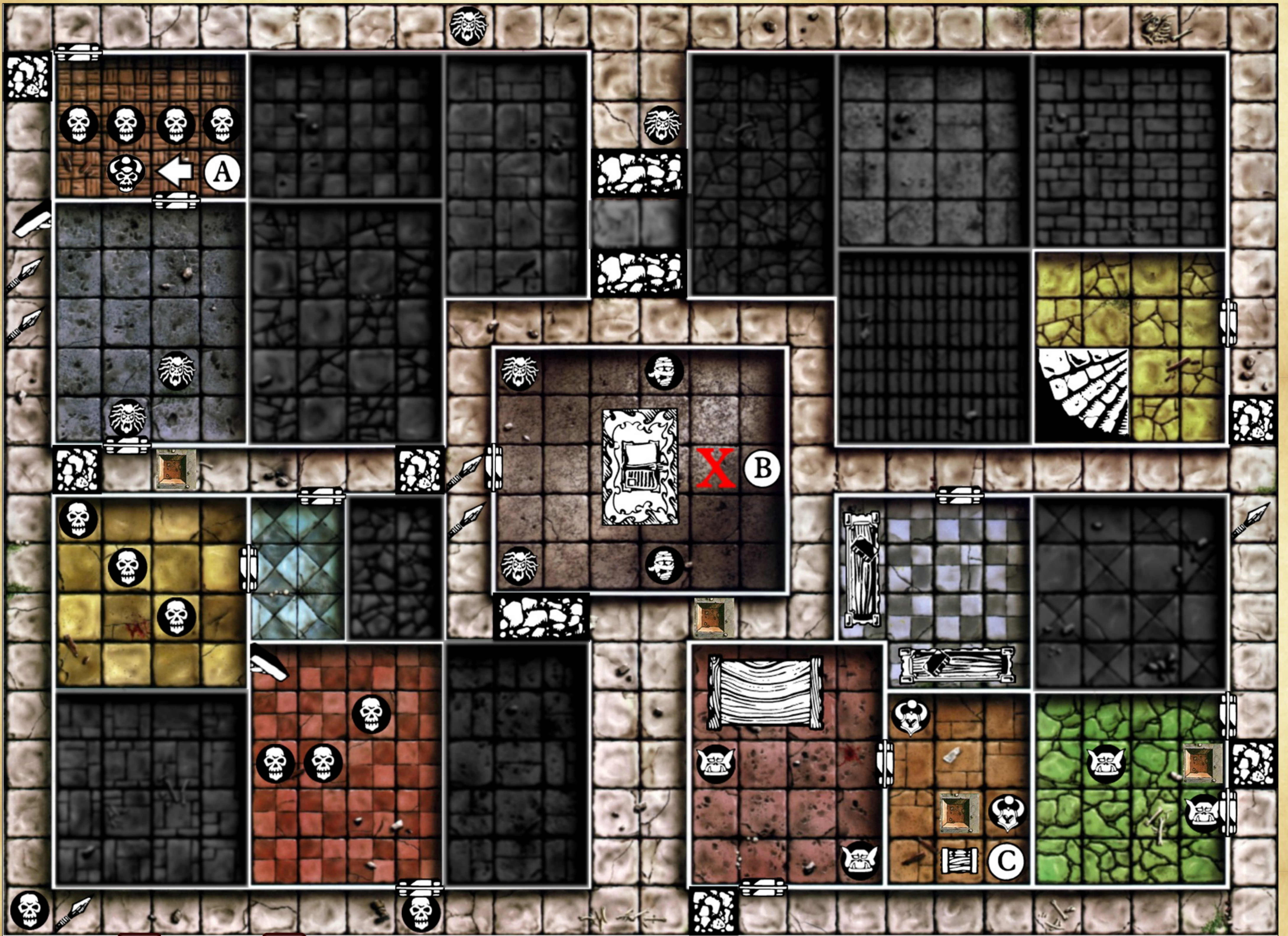
Le Chasseur de Pierres

"Karlen, l'enchanteur personnel de l'Empereur a disparu. L'Empereur craint qu'il ait été assassiné ou qu'il ait succombé aux charmes insidieux de la magie du Chaos. Il vous incombe de découvrir ce qui lui est arrivé et, s'il est encore en vie, de le ramener en lieu sûr. A votre retour, chacun de vous recevra une récompense de 100 pièces d'or."



NOTES

- A** Tous les **guerriers du chaos** dans cette pièce sont faits de pierres et lancent 1 dé de combat supplémentaire pour se défendre.
- B** Ce **coffre à trésor** contient une **potion mystérieuse**. Tout héros qui la boit se transforme immédiatement en **statue de pierres** et ne peut plus bouger durant 5 tours. Il retrouvera son apparence normale au bout de 5 tours. **Transformé ainsi, personne ne peut l'attaquer**. Ne dites rien au héros sur l'effet de cette mystérieuse potion.
- C** Ce **zombi** est en fait **KARLEN**. Tandis qu'il s'essayait sur un sort du Chaos, sa propre magie l'a dévoré et il fût transformé en un stupide zombi. Le **coffre à trésor** contient 144 pièces d'or.
- D** Ceci est la **salle des armes**. Tout joueur cherchant un trésor trouvera l'**Armure de Borin**. Donnez lui la carte "Trésor de Quête" correspondante.



Le Mage du Feu

" Les Orcs des Montagnes Noires ont utilisé la magie du Feu lors de leurs incursions. Balur, le Mage du Feu, est suspecté de les avoir aidés. Aucune magie du Feu n'a d'effet sur lui et les Sorciers de l'Empereur ne peuvent rien contre ses maléfices. C'est pourquoi vous avez été choisi pour vous introduire dans son repaire qui est enfoui très loin sous le Pic du Feu Noir. L'Empereur remettra à chacun une récompense de 150 pièces d'or pour l'élimination de Balur."



NOTES

A Représentez **BALUR** avec la figurine du sorcier du Chaos. Il est insensible aux sortilèges du Feu.

ATTAQUE 
 DEFENSE 
 POINTS DE VIE 
 POINTS D'ESPRIT 
 DEPLACEMENT 8

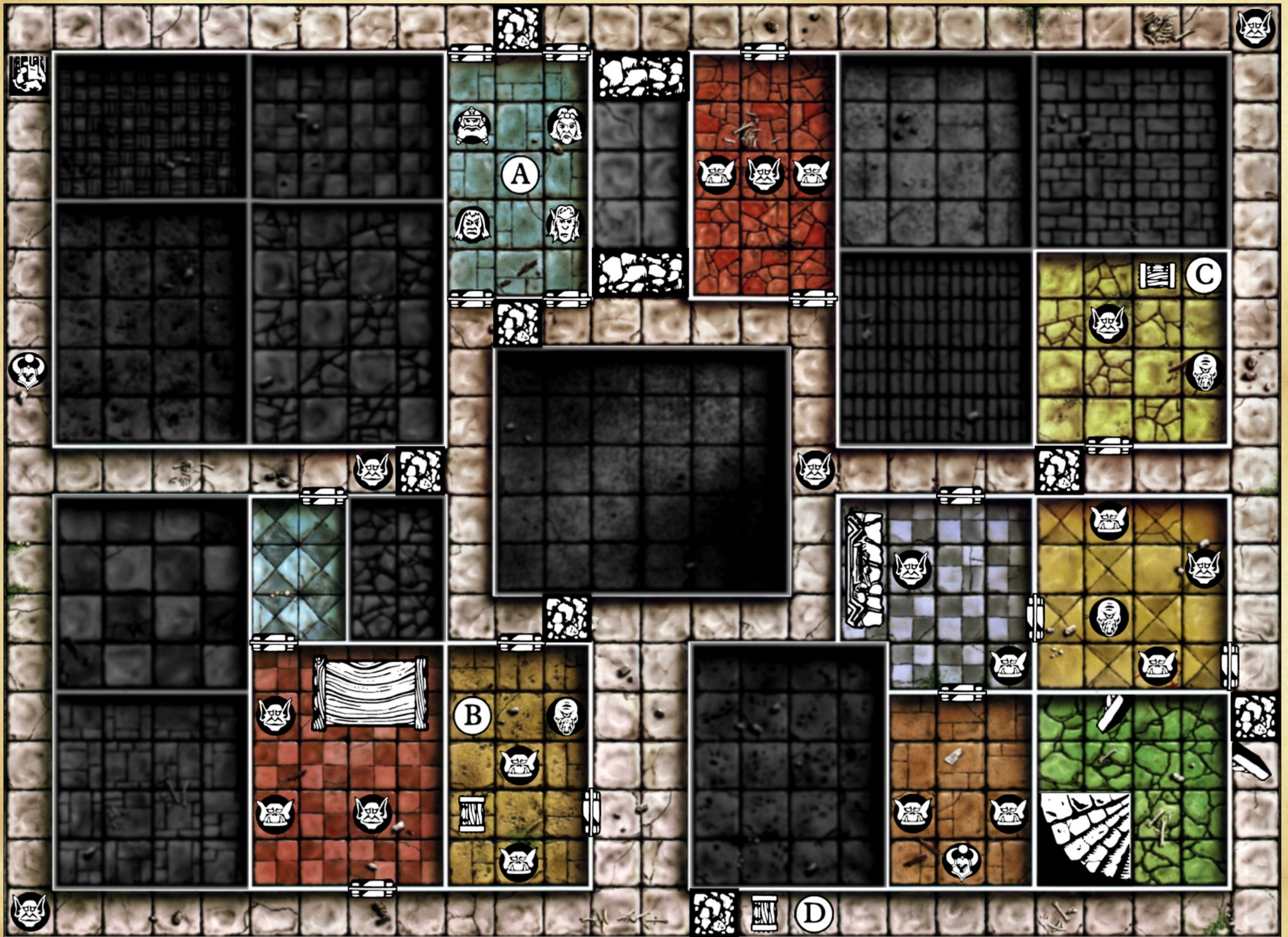
Il peut utiliser les sorts du Chaos suivants :

Fuite, Boule de Feu, Tempête de Feu, L'Appel des Orcs, Peur, Tempête Maléfique.

Si **BALUR** meurt, tout joueur cherchant un trésor trouvera les Bracelets de Balur. Donnez la carte "Trésor de Quête" correspondante au joueur.

B C'est ici que **BALUR** apparaît s'il utilise le sortilège du Chaos "Fuite". (ne le placez pas tant que les héros n'entrent pas dans cette pièce.)

C Ce coffre à trésor contient 150 pièces d'or ainsi que le Sceptre du Rappel. Donnez la carte "Trésor de Quête" correspondante au joueur qui fouille ce coffre.



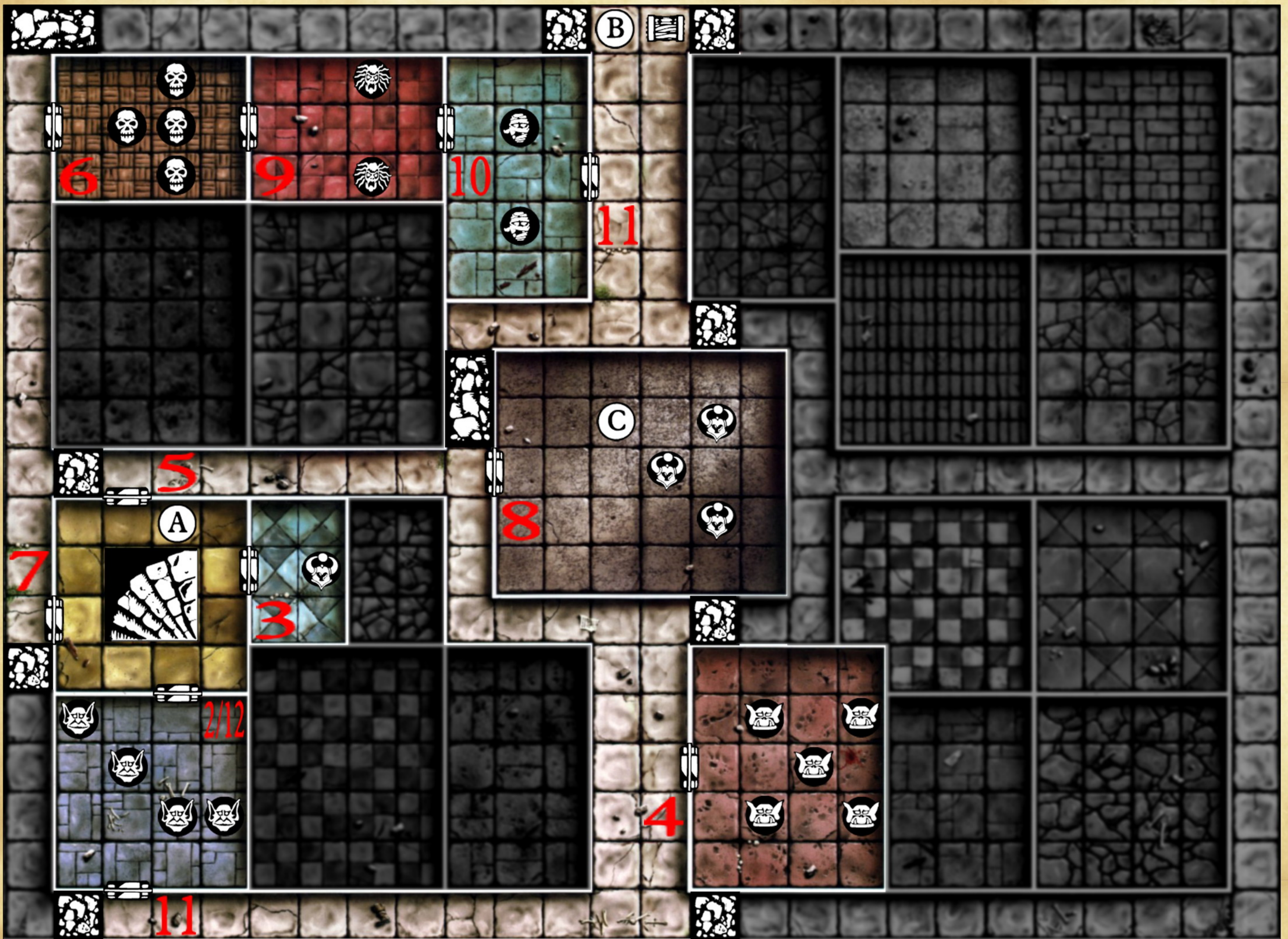
Le Piège

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



NOTES

- A** Voici la salle d'où partent les joueurs.
- B** Ce coffre à trésor est piégé. Tout joueur qui tente de l'ouvrir déclenche une explosion qui fera perdre 2 points de vie à toute figurine se trouvant dans la salle. Le coffre est vide.
- C** Ce coffre à trésor contient 100 pièces d'or.
- D** Ce coffre à trésor contient l'Anneau du Retour. Donnez la carte "Trésor de Quête" correspondante au joueur concerné.



Le Château des Mystères

" Jadis, un sorcier fou du nom de Ollar découvrit l'entrée d'une mine d'or. Grâce à ses pouvoirs extraordinaires, il bâtit un château magique au-dessus de la mine afin de la protéger des intrus. Ce château a de nombreux portails magiques et est gardé par une armée de monstres qui y furent emprisonnés. Parviendrez-vous à en trouver l'entrée? D'autres avant vous ont essayé, mais le château les a empêchés à chaque fois."



NOTES

- A** A chaque fois qu'un joueur franchit une porte dans cette quête, un puissant sortilège referme celle ci derrière lui. Pour retourner sur ses pas, le joueur doit placer sa figurine devant le seuil de la porte et lancer 2 dés de déplacement. S'il obtient le ou les résultat(s) nécessaire(s) indiqué(s) sur la carte à proximité de la porte, il réussit à passer ; sinon la porte demeure fermée. Lorsqu'un personnage entre dans une pièce, le sortilège empêche les autres joueurs d'y rentrer. Lorsque les gardiens d'une pièce sont vaincus ou si le héros meurt, la porte par laquelle est entré le joueur s'ouvre.
- B** Ce coffre à trésor renferme une note de Ollar expliquant qu'il n'y a jamais eu de mine d'or.
- C** Ces guerriers du Chaos sont en fait des armures magiques et lancent 1 dé de combat de plus à l'attaque et à la défense. Tout joueur cherchant un trésor trouvera la Force Vive. (Trésor de Quête)



Le Bastion du Chaos





" Les terres de l'est sont infestées d'Orcs et de Gobelins en maraude. L'Empereur a donné l'ordre qu'un groupe de Héros dignes de ce nom soit envoyé pour les anéantir. Les Orcs se sont réfugiés dans une forteresse souterraine connue sous le nom de "Bastion du Chaos".

A leur tête se trouve une petite armée de Guerriers du Chaos appuyée par les maléfices d'un Sorcier. Il faut vous frayer un chemin pour entrer dans cette forteresse et éliminer tous les monstres que vous y rencontrerez.

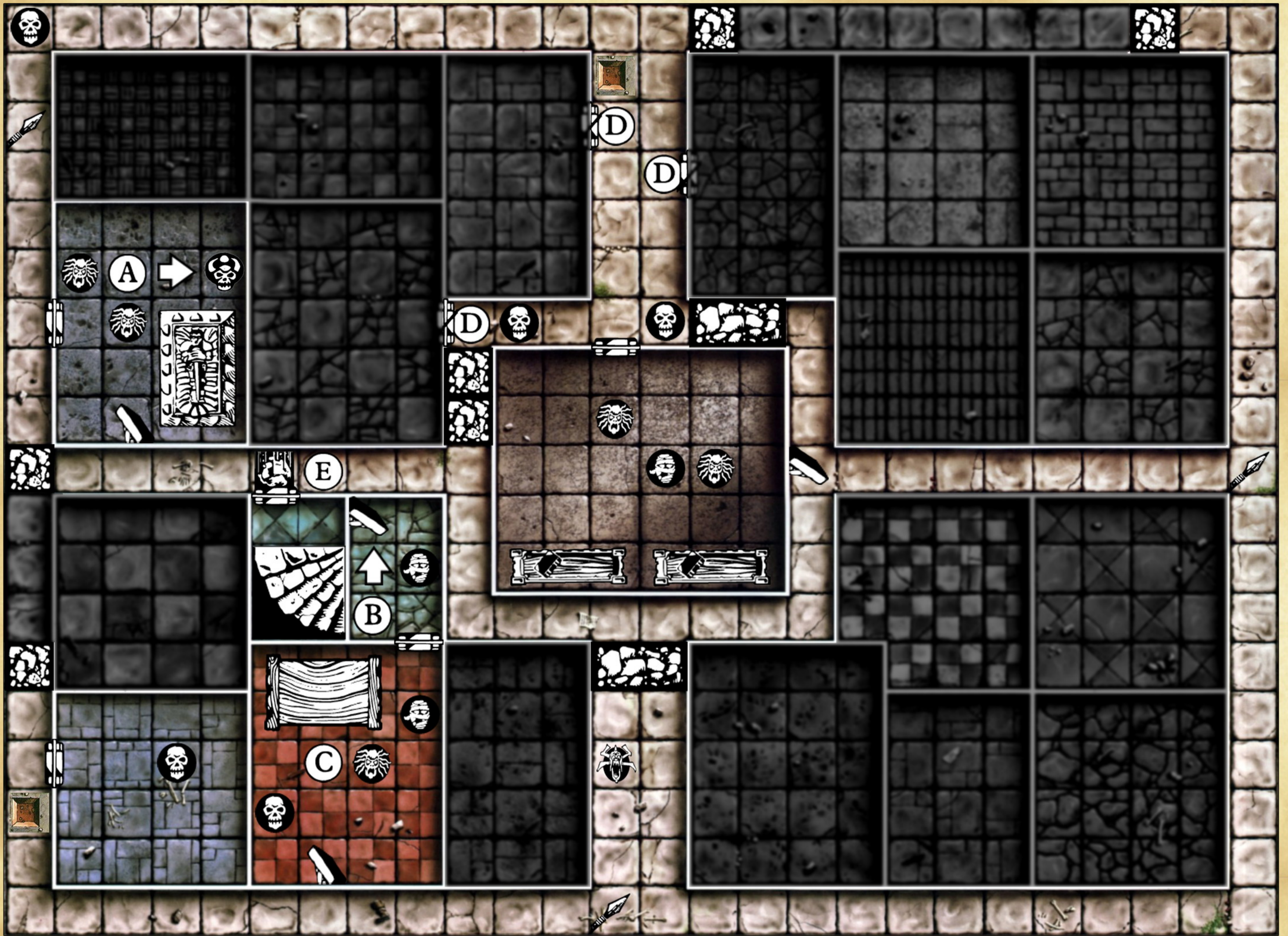
Vous recevrez une prime de plusieurs pièces d'or pour chaque monstre éliminé."



NOTES

- A** Voici l'armurerie. Beaucoup d'armes y sont rangées mais aucune n'est utilisable. Cependant si un joueur cherche un trésor, il trouvera un bouclier.
- B** Voici TERAQ, un Sorcier du Chaos qui oeuvre pour le Bastion du Chaos :
 ATTAQUE 
 DEFENSE 
 POINTS DE VIE 
 POINTS D'ESPRIT 
 DEPLACEMENT 8
 Une fois par tour, il peut lancer un des sorts du Chaos suivants : *Rouille, Contrôle, Peur, Sommeil Profond et Boule de Feu.*
 Tout joueur cherchant un trésor trouvera le Fléau des Orcs et le Manteau des Anciens. (Trésors de Quête)
- C** La gargouille ne bougera pas et attaquera dès que le coffre à trésor sera ouvert interrompant le tour des joueurs. Le coffre contient la Foudre Magique. (Trésor de Quête)

PRIME : 10 pièces d'or par Gobelin, 20 par Orc et 30 par Fimir ou Guerrier du Chaos éliminé.



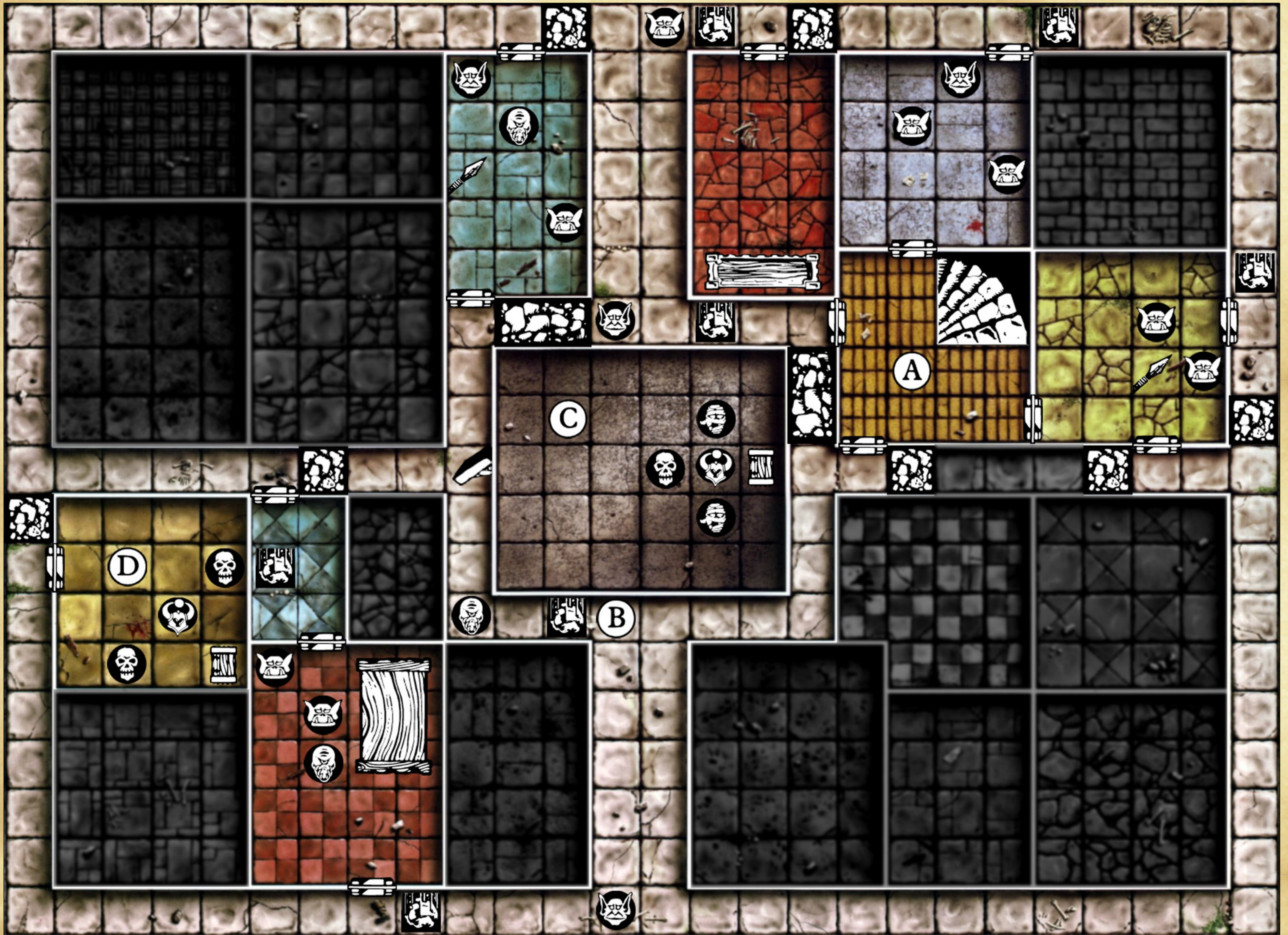
Barak Tor - Sépulture du Seigneur Sorcier

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



NOTES

- (A)** Voici la tombe du Seigneur Sorcier. Celui ci en sera délivré dès qu'un joueur entrera dans la salle. Placez le alors sur la case marquée de son icône. **Invincible**, le Seigneur Sorcier peut lancer tous les sorts du Chaos et un mort vivant de votre choix peut sortir de sa tombe à chaque tour.
Lisez ceci aux joueurs :
"Une voix ténébreuse retentit soudain :"
"Vous avez brisé le sceau magique qui retenait prisonnier le Seigneur Sorcier. Le voici désormais revenu à la vie et il vous faut le fuir. Seul le Fer de l'Esprit peut l'atteindre."
ATTAQUE
DEFENSE -
POINTS DE VIE -
POINTS D'ESPRIT
DEPLACEMENT 1
- (B)** Cette porte secrète ne peut être découverte que depuis la salle marquée de la note B au terme d'une recherche Trésor. Le joueur découvrira alors des runes sur le mur que seul le Nain peut déchiffrer au prix d'une action. La porte secrète s'ouvrira à la lecture de ses runes.
- (C)** L'Etoile de l'Ouest est sur la table. Tout joueur cherchant un trésor la trouvera.
- (D)** Ces portes sont fausses et ne peuvent en aucun cas être ouvertes.
- (E)** Le plafond s'effondre après le passage du dernier joueur bloquant toute retraite.



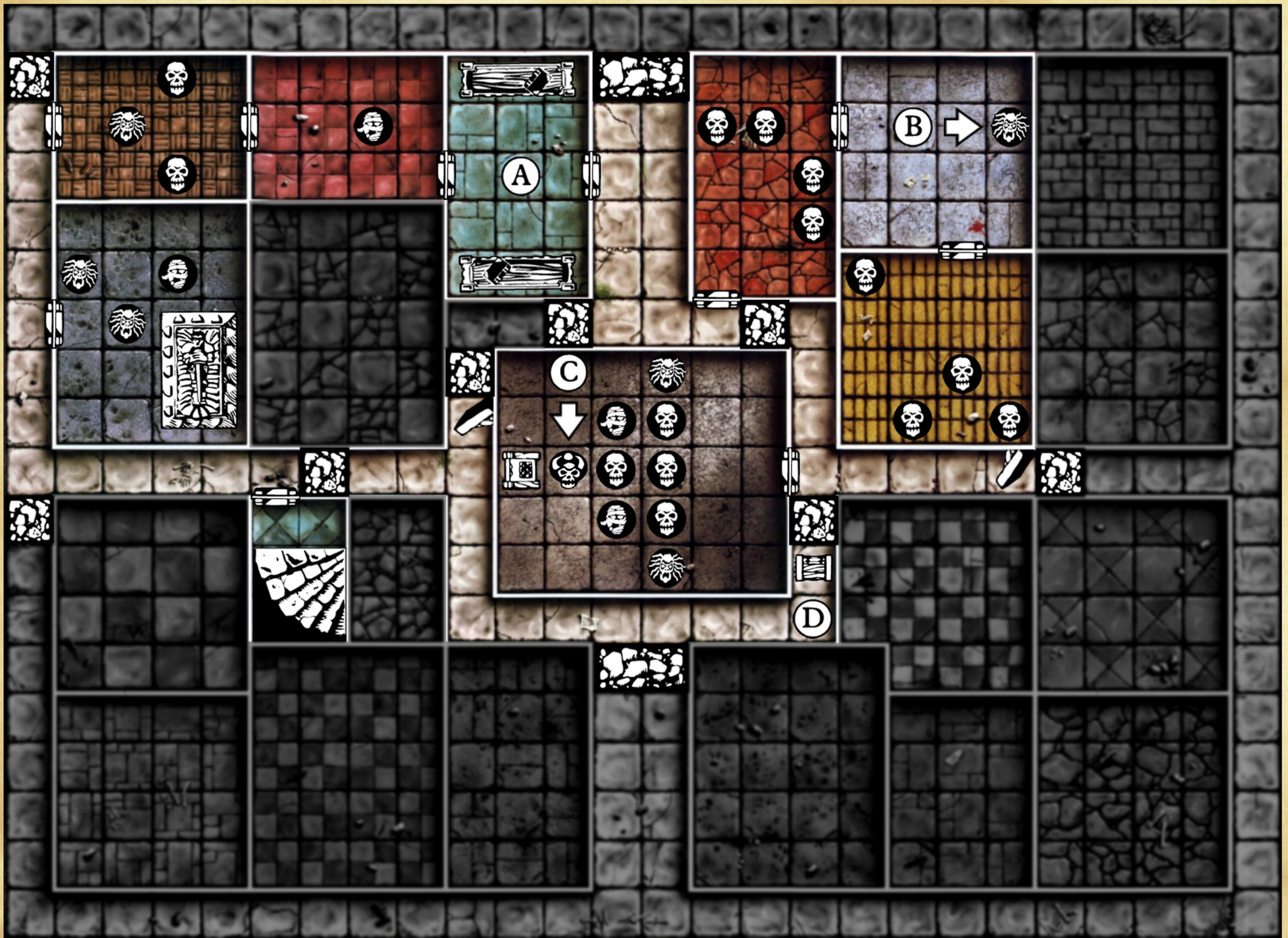
La Quête du Fer de l'Esprit

" Le Seigneur Sorcier que vous avez réveillé risque de constituer une sérieuse menace pour l'Empereur dans le conflit à venir. Il convient donc de l'éliminer avant qu'il ne lance son armée de Morts Vivants à l'assaut des forces de l'Empereur. Vous devez tout d'abord découvrir le Fer de l'Esprit, car seule cette arme ancienne peut l'atteindre. Jadis forgée par les Nains des Monts du bord du monde, puis, refroidie dans les Eaux de la Fontaine des Elfes de Lebin, cette épée repose désormais dans les ruines d'un temple ancien où il vous faudra la chercher."



NOTES

- A** Dans cette quête, les cases où figurent des chutes de pierres indiquent les endroits où le plafond est dangereux. Tout joueur qui vient se placer sur l'une de ces cases doit lancer 1 dé. Si celui-ci indique un 4, un 5 ou un 6, le joueur perdra 1 point de vie par suite d'effondrement du plafond. Toutefois, si ce joueur est équipé d'un casque, il ne perdra 1 point de vie que si le dé indique 6. Les chutes de pierres n'affectent pas les monstres qui sont suffisamment habitués à ces passages pour les éviter. Ces chutes de pierres ne sont pas représentées sur le plateau de jeu par des jetons "pièges/éboulis de pierres". Ces effondrements ne sont pas considérés comme des pièges que les héros peuvent découvrir et désamorcer au terme de recherches.
- B** Ceci est un éboulis de pierres qui ne peut être détecté et désamorcé.
- C** Ce coffre à trésor contient le Fer de l'Esprit. (Trésor de Quête)
- D** Ce coffre à trésor contient 200 pièces d'or.







Retour à Barak Tor

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



NOTES

- A** Une fois la porte de droite franchie par tous les personnages, une voix ténébreuse retentit :
"Vous allez échouer sombres misérables."
 A partir de maintenant un **mort vivant** peut entrer dans le donjon par les escaliers et ce, jusqu'à la **mort du Seigneur Sorcier**.
- B** Si ce zombi est attaqué, la porte sud de la pièce s'ouvre immédiatement.
- C** Le Seigneur Sorcier ne peut être blessé qu'avec le **Fer de l'Esprit**. Il peut lancer 2 sorts par tour. Il possède tous les sorts du Chaos.
 ATTAQUE 
 DEFENSE 
 POINTS DE VIE 
 POINTS D'ESPRIT 
 DEPLACEMENT 10
 Le Seigneur Sorcier disparaît dans un nuage de fumée noire s'il est vaincu et tous les Héros survivants seront sacrés chevaliers de l'Empire à leur retour. Ils recevront 500 pièces d'or chacun.
- D** Ce coffre à trésor contient l'Anneau des Sages. (Trésor de Quête)

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

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

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

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

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

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

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

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



Gobelins

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

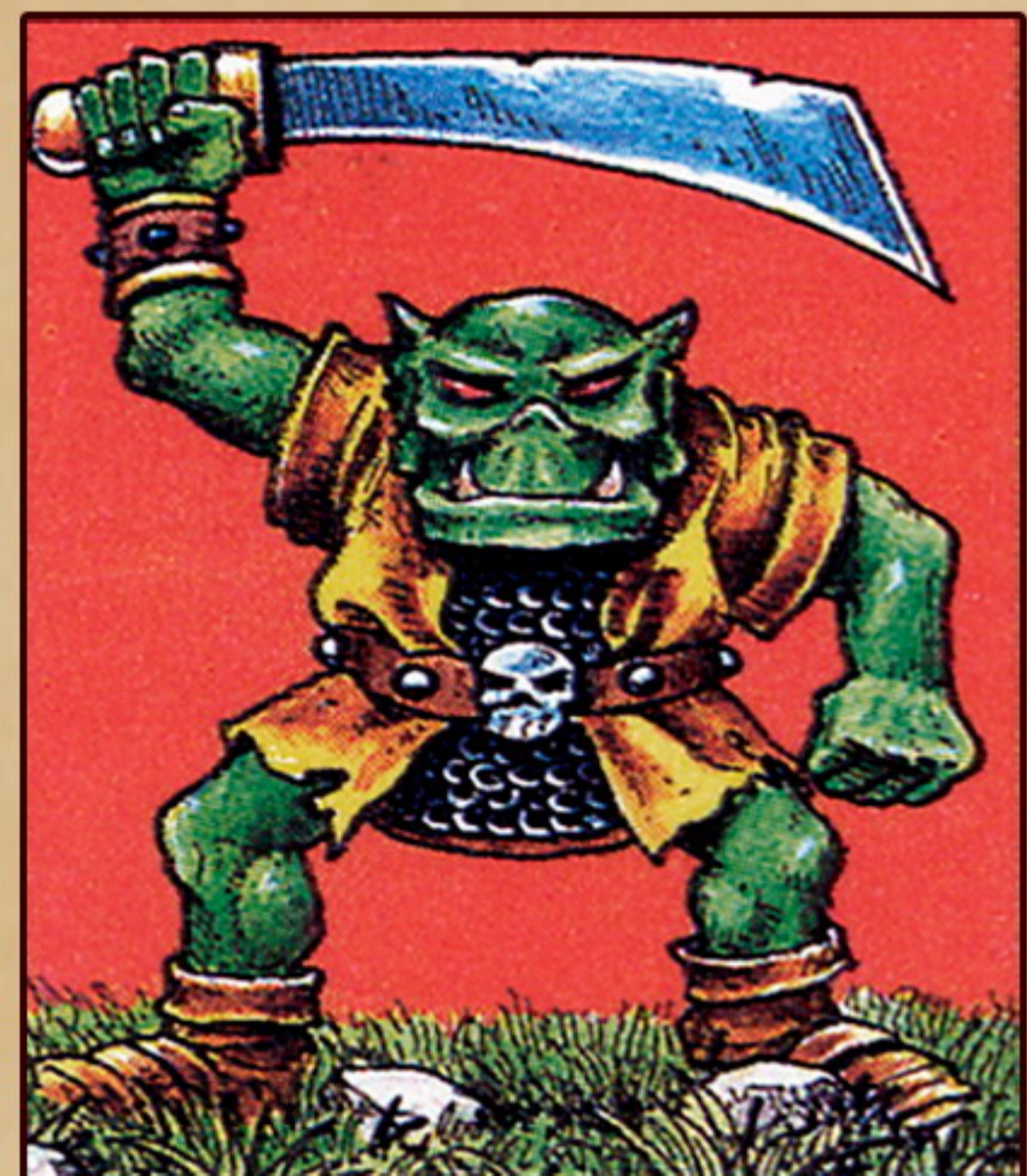


Squelettes

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

Orcs

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

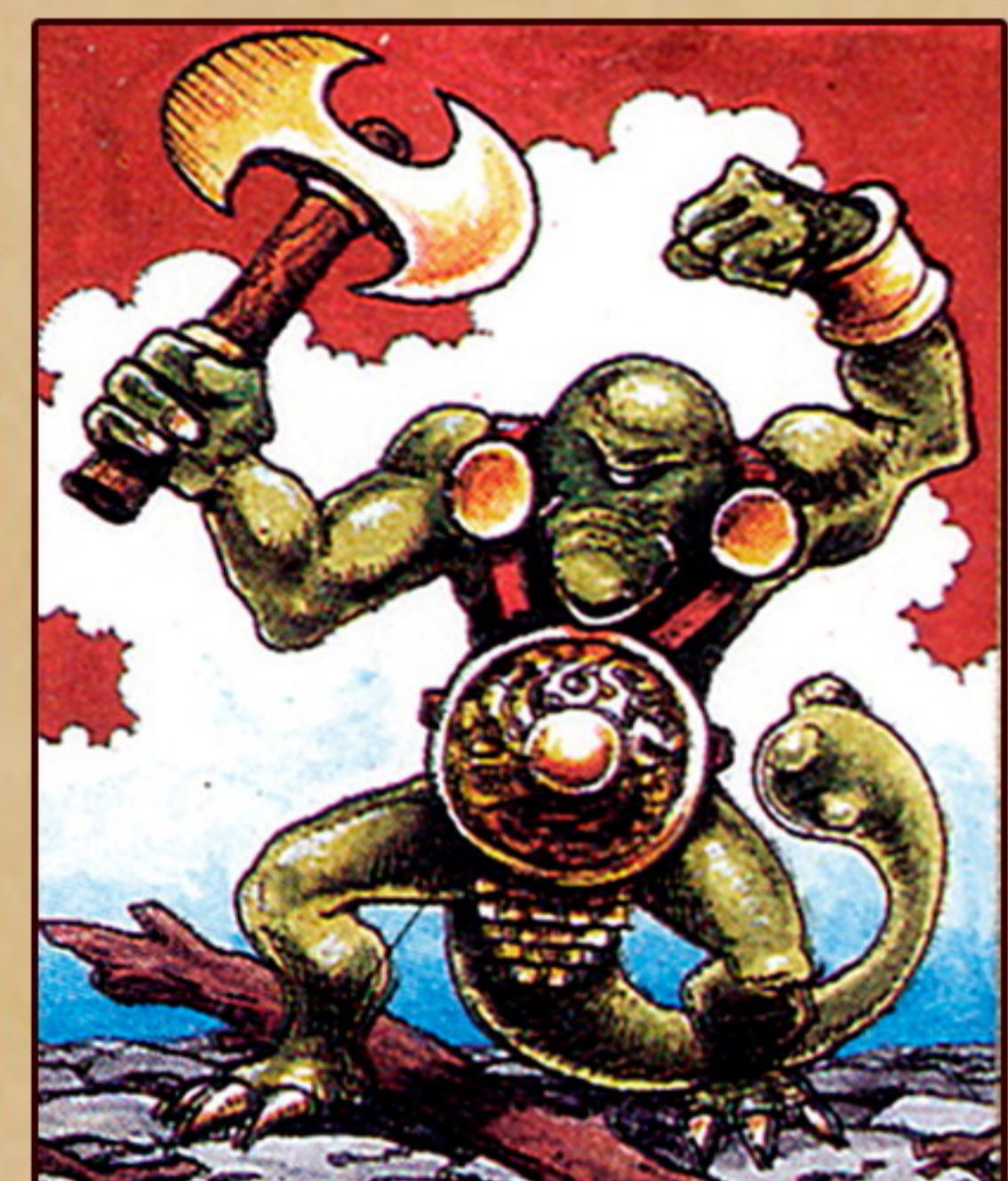


Zombis

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

Fimirs

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

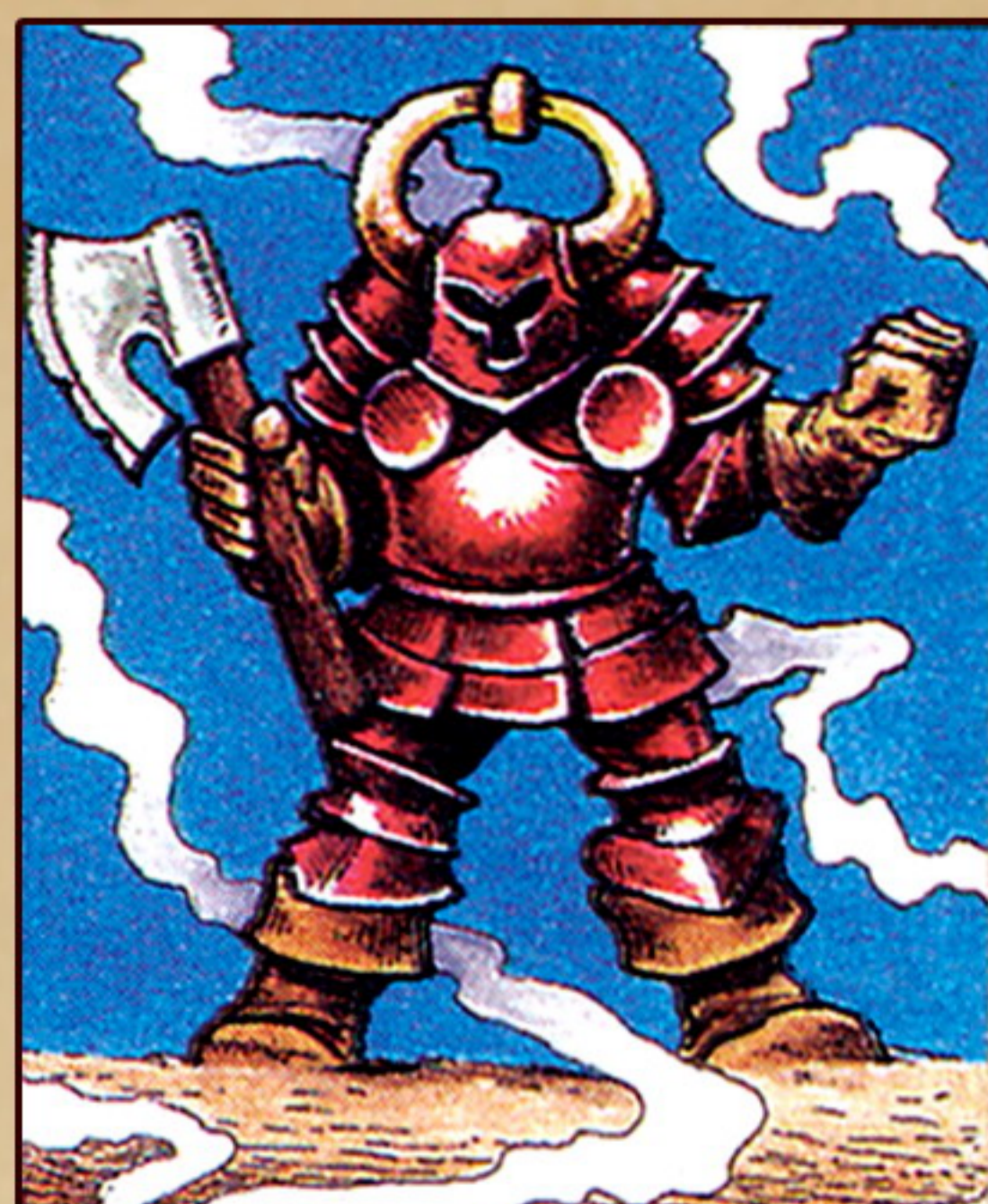
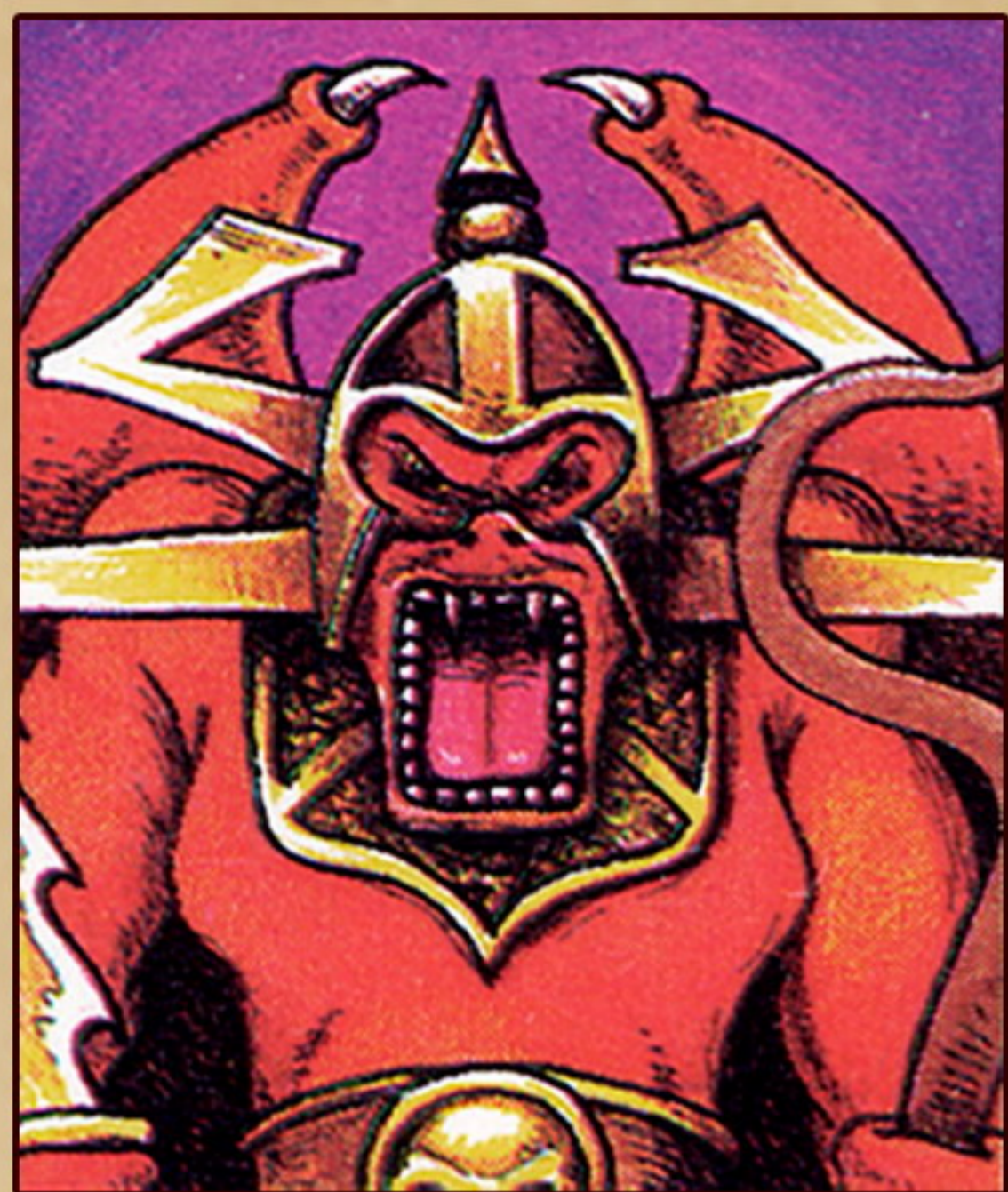


Momies

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

Gargouilles

Ces créatures immondes sont le fruit de la magie du Chaos. Ce sont, par essence, des statues de pierre de grands monstres auxquelles des arcanes rituelles ont donné vie. Leur "peau" de pierre les rend très difficiles à blesser lors des combats.



Guerriers du Chaos

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

MONSTRES SPECIAUX



Ulag, Seigneur de la Guerre des Orcs

Rencontré dans la Quête 3 (p.5)

ATTAQUE 
DEFENSE 
POINTS DE VIE 
POINTS D'ESPRIT 
DEPLACEMENT 10



Gulthor, Guerrier du Chaos

Rencontré dans la Quête 4 (p.6)

ATTAQUE 
DEFENSE 
POINTS DE VIE 
POINTS D'ESPRIT 
DEPLACEMENT 7



Grak, Descendant de Ulag

Rencontré dans la Quête 6 (p.8)

ATTAQUE 
DEFENSE 
POINTS DE VIE 
POINTS D'ESPRIT 
DEPLACEMENT 10

Sorts du Chaos : Peur, Sommeil Profond, Tempête Maléfique, Appel des Orcs, Rouille, Boule de Feu.



Balur, Le Mage du Feu

Rencontré dans la Quête 8 (p.10)

ATTAQUE 
DEFENSE 
POINTS DE VIE 
POINTS D'ESPRIT 
DEPLACEMENT 8

Sorts du Chaos : Fuite, Boule de Feu, Tempête de Feu, l'Appel des Orcs, Peur, Tempête Maléfique.

Le Seigneur Sorcier

Rencontré dans la Quête 12/14 (p.14/16)



ATTAQUE 
DEFENSE -
POINTS DE VIE -
POINTS D'ESPRIT 
DEPLACEMENT 1

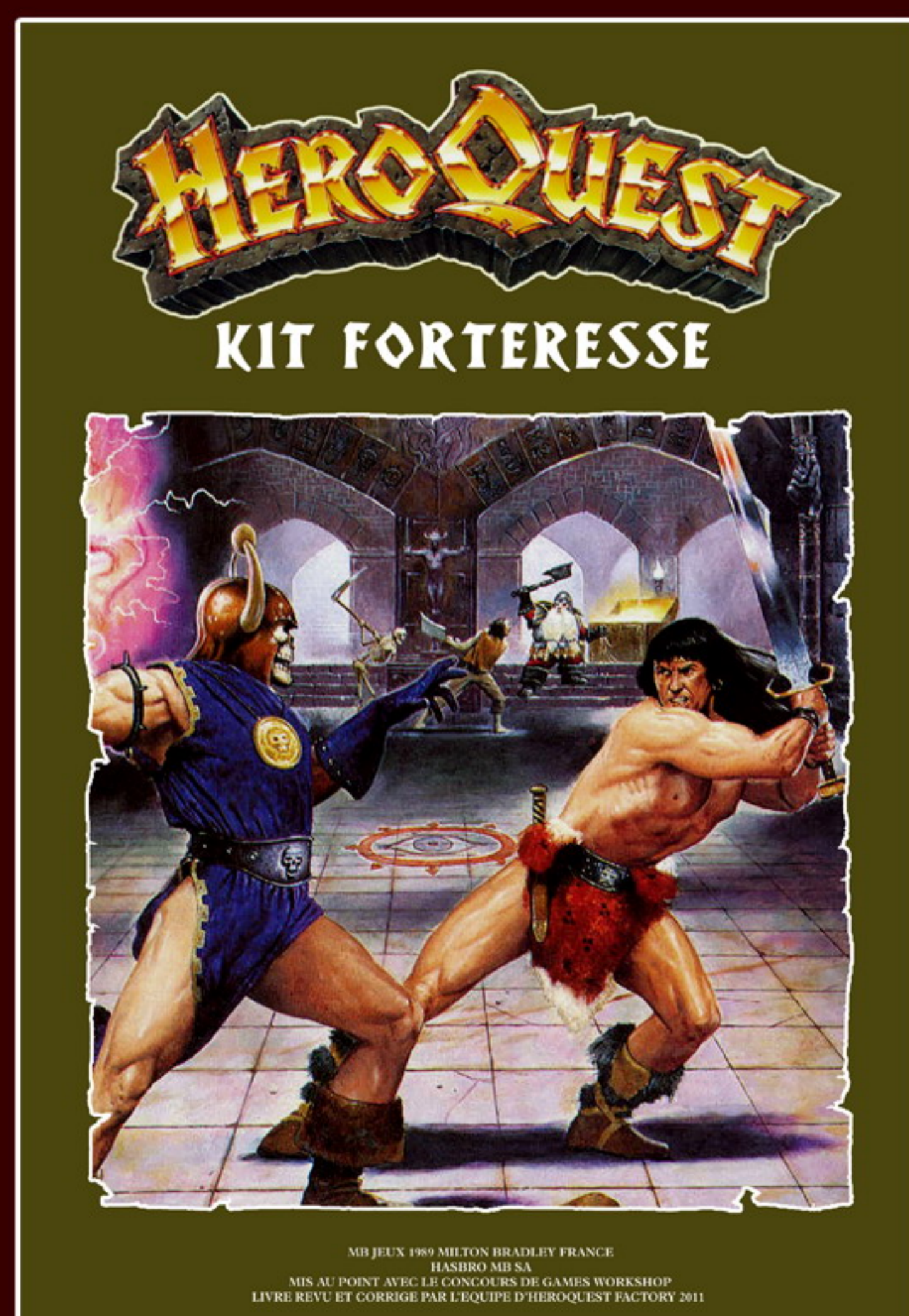
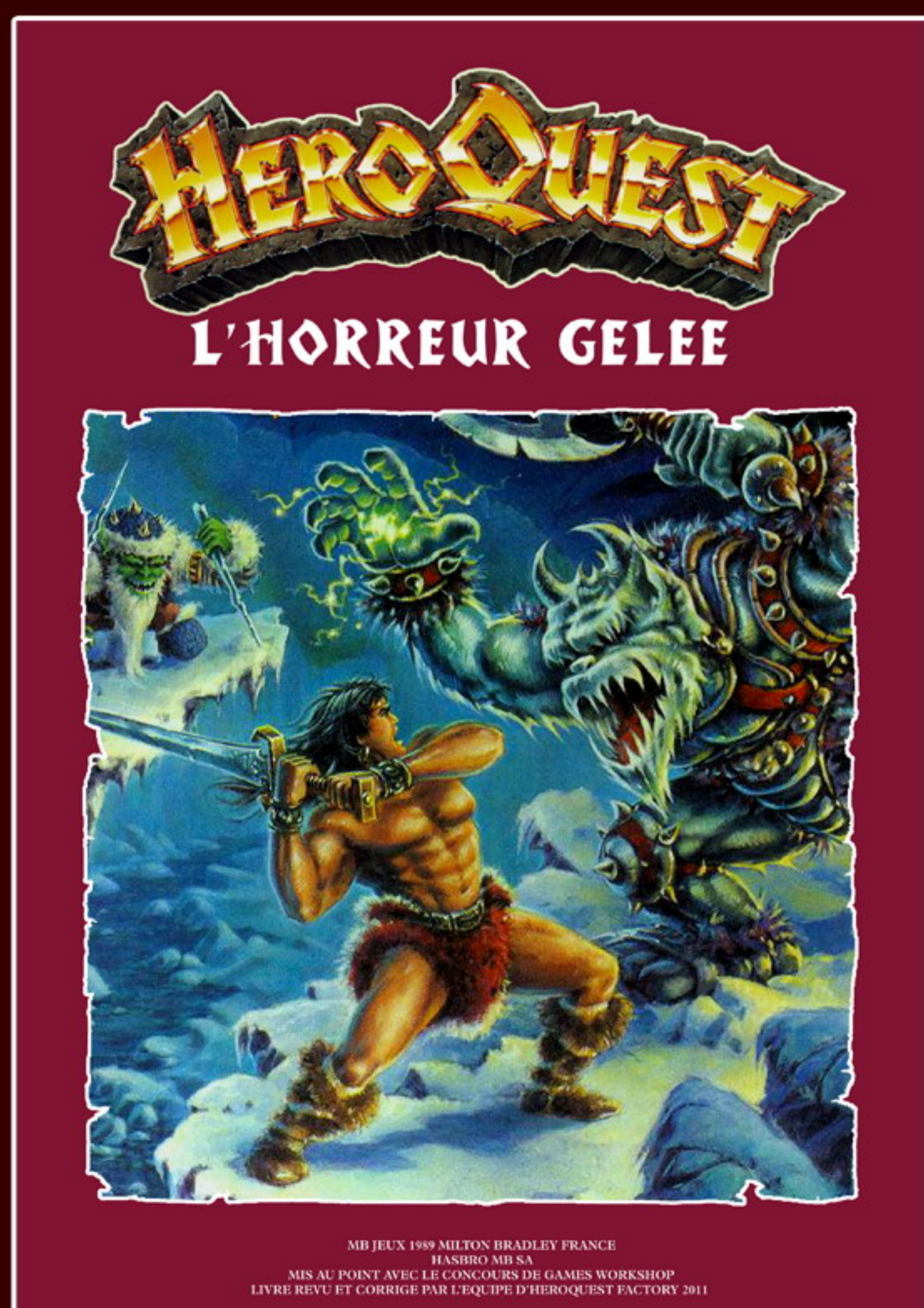
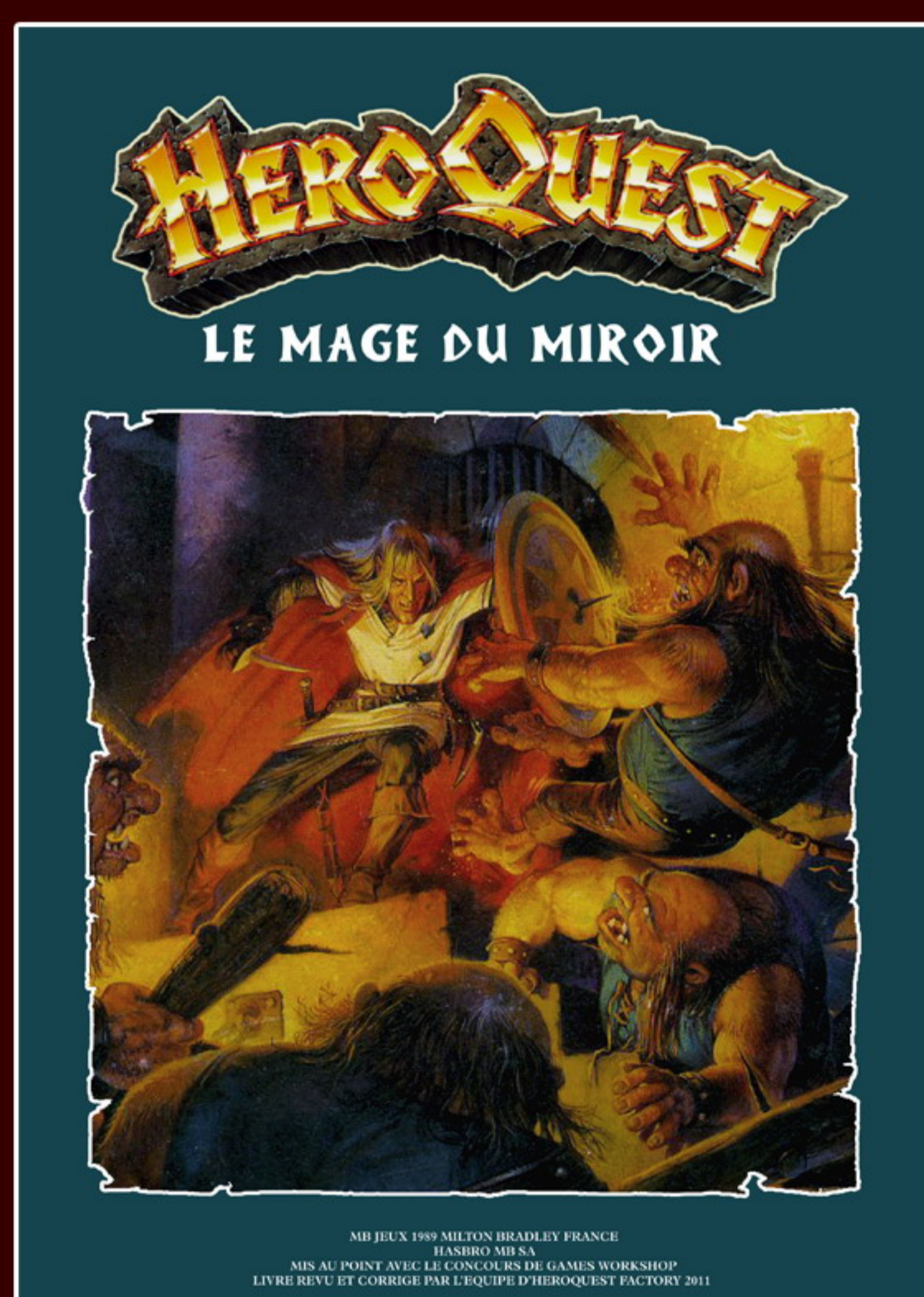
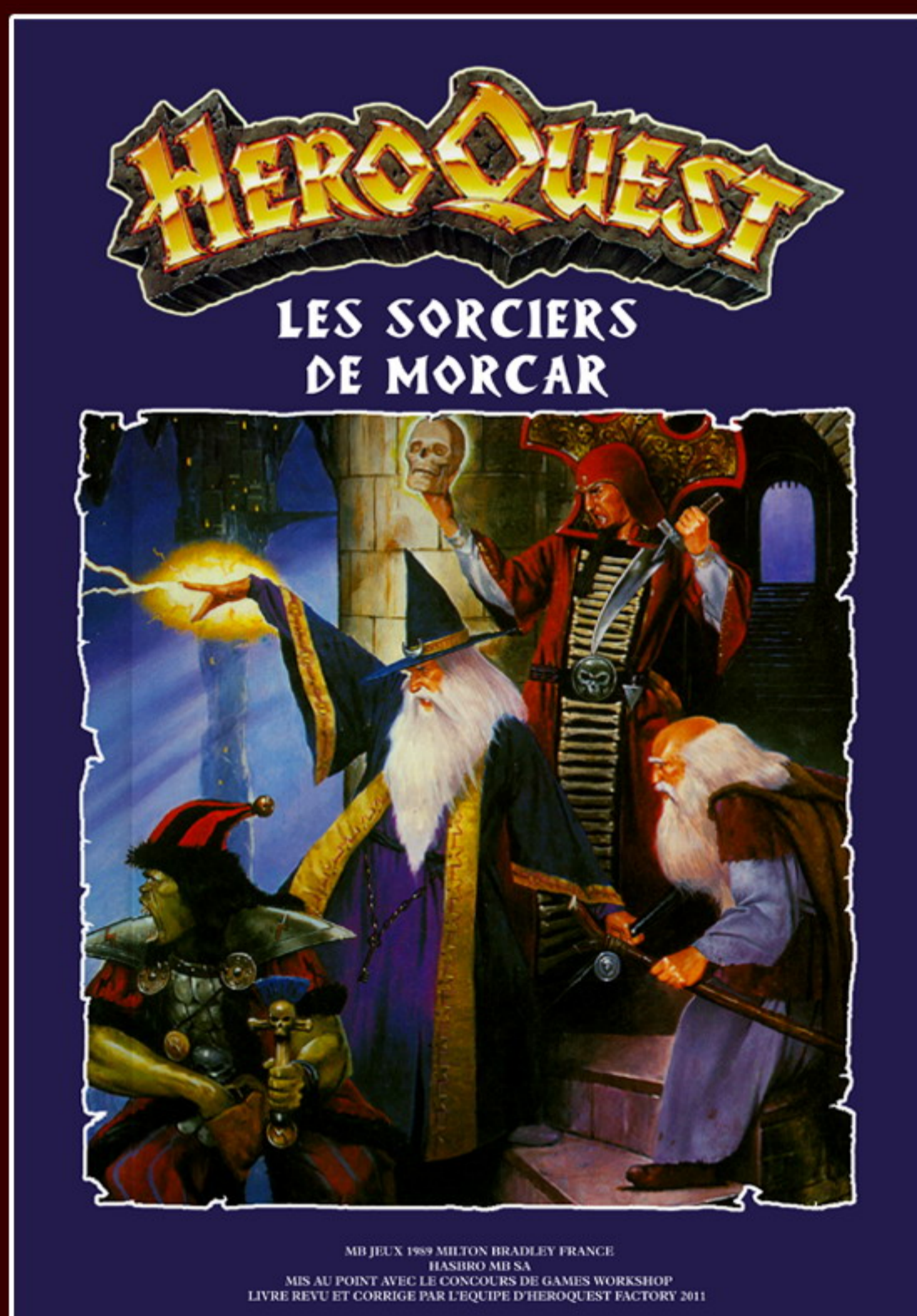
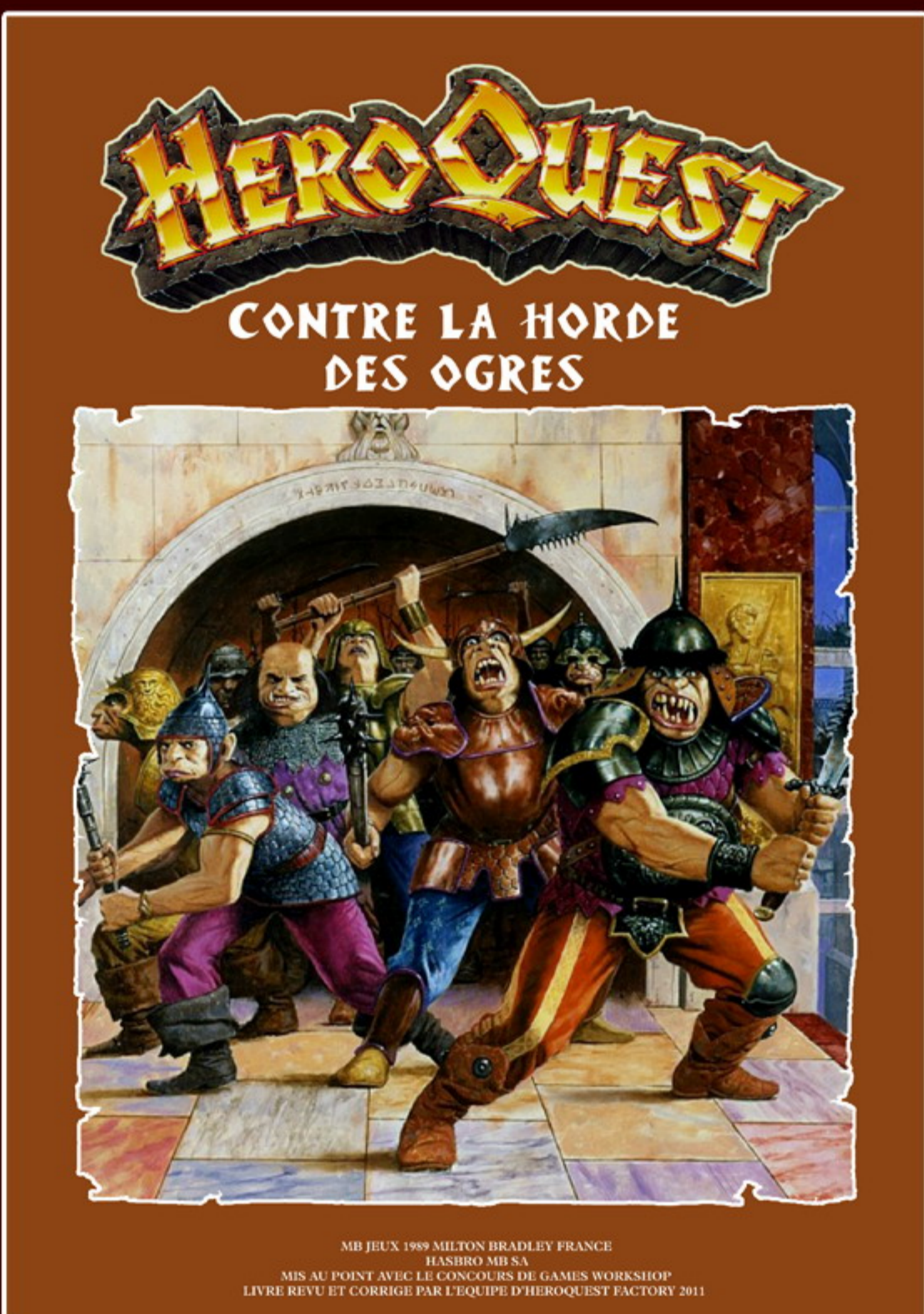
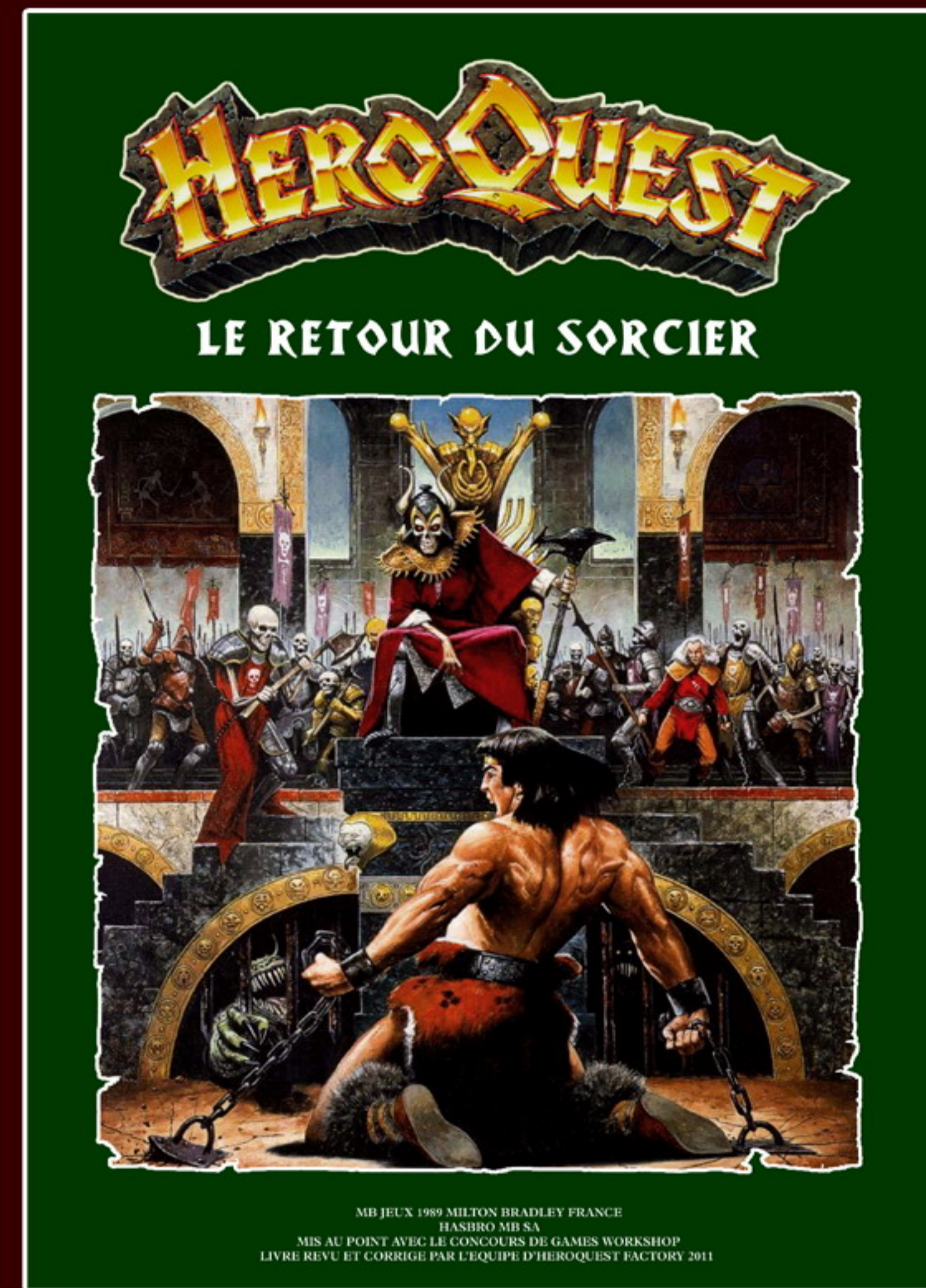
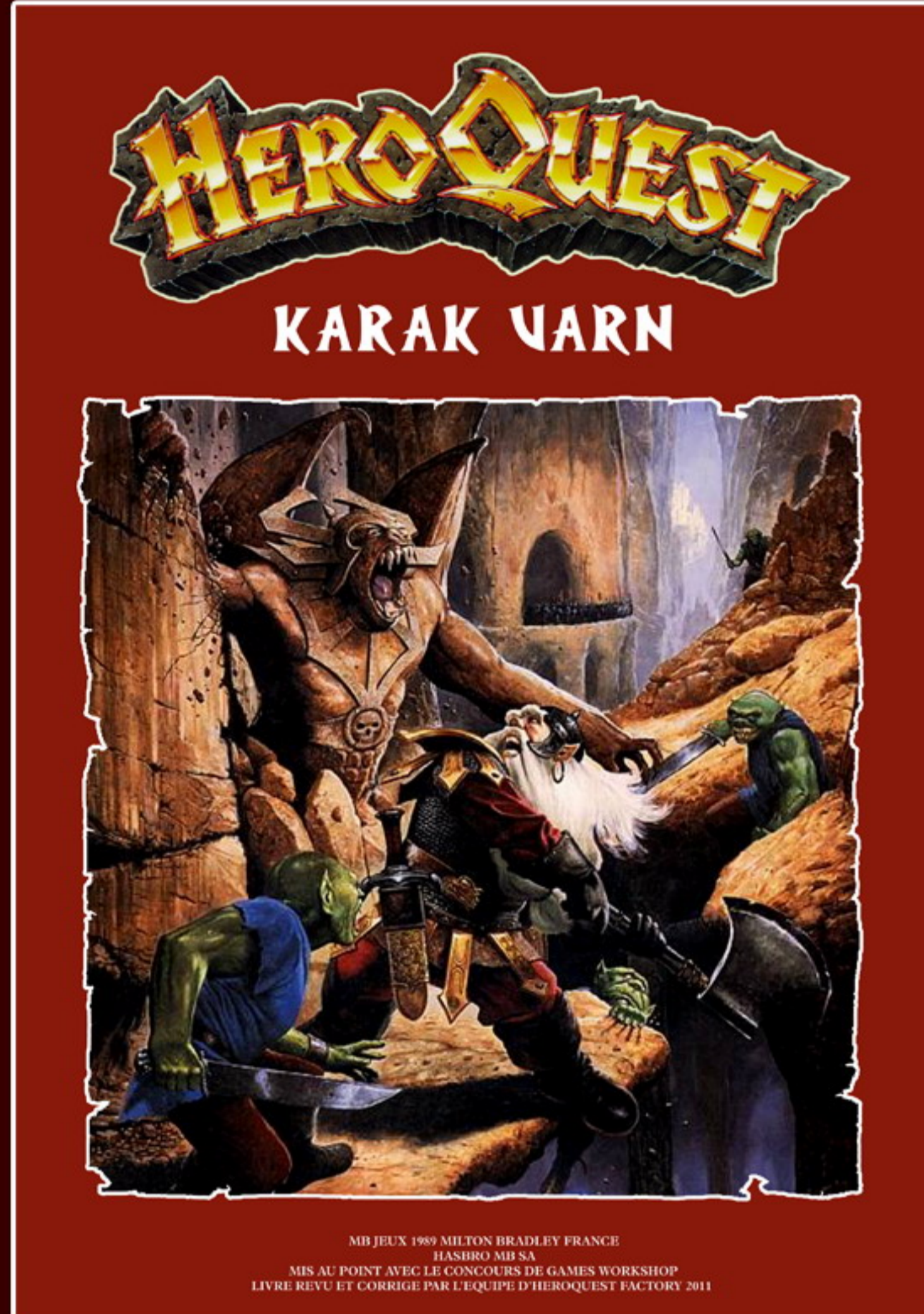
Sorts du Chaos : Tous. Un mort vivant peut sortir de sa tombe à chaque tour.

ATTAQUE 
DEFENSE 
POINTS DE VIE 
POINTS D'ESPRIT 
DEPLACEMENT 10

Sorts du Chaos : Tous. Le Seigneur Sorcier peut lancer 2 sorts par tour lors de la quête 14. Il ne peut être blessé qu'avec le Fer de l'Esprit.



HEROQUEST



Feuille de Marque

Nom
Personnage

Armes

- Dague
- Epée Courte
- Fine Epée
- Epée Longue d'Acier
- Epée Lourde à Double Tranchant
- Hachette
- Hache d'Armes
- Hallebarde
- Lance
- Gourdin

Armes à Distance

- Arbalète
- Arc Long
- Dague
- Hachette

Flèches

										10									
						20													30
						50													60
						80													90

Potions

- Potion de Guérison
- Potion de Vitesse
- Potion de Résistance
- Potion de Force
- Breuvage Héroïque
- Eau Bénite
- Elixir de Vie
- Corde
- Trousse à Outils

Pièces d'Or

Armures

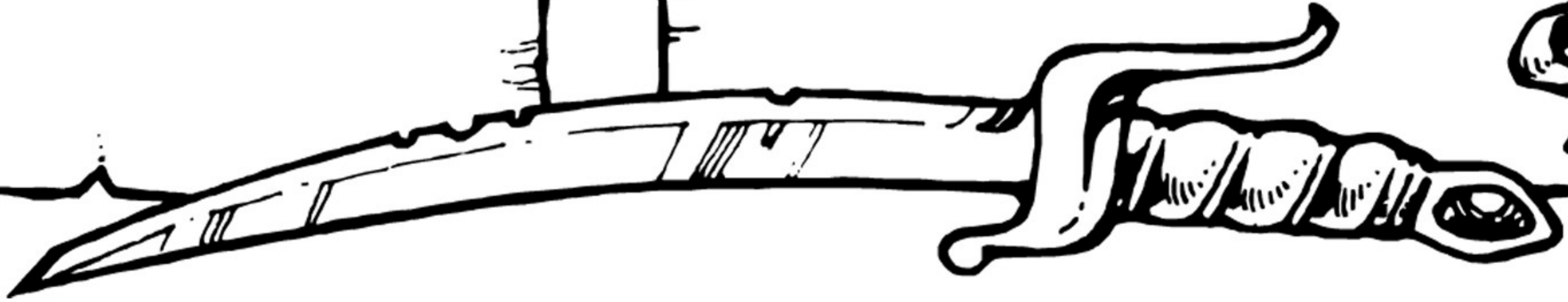
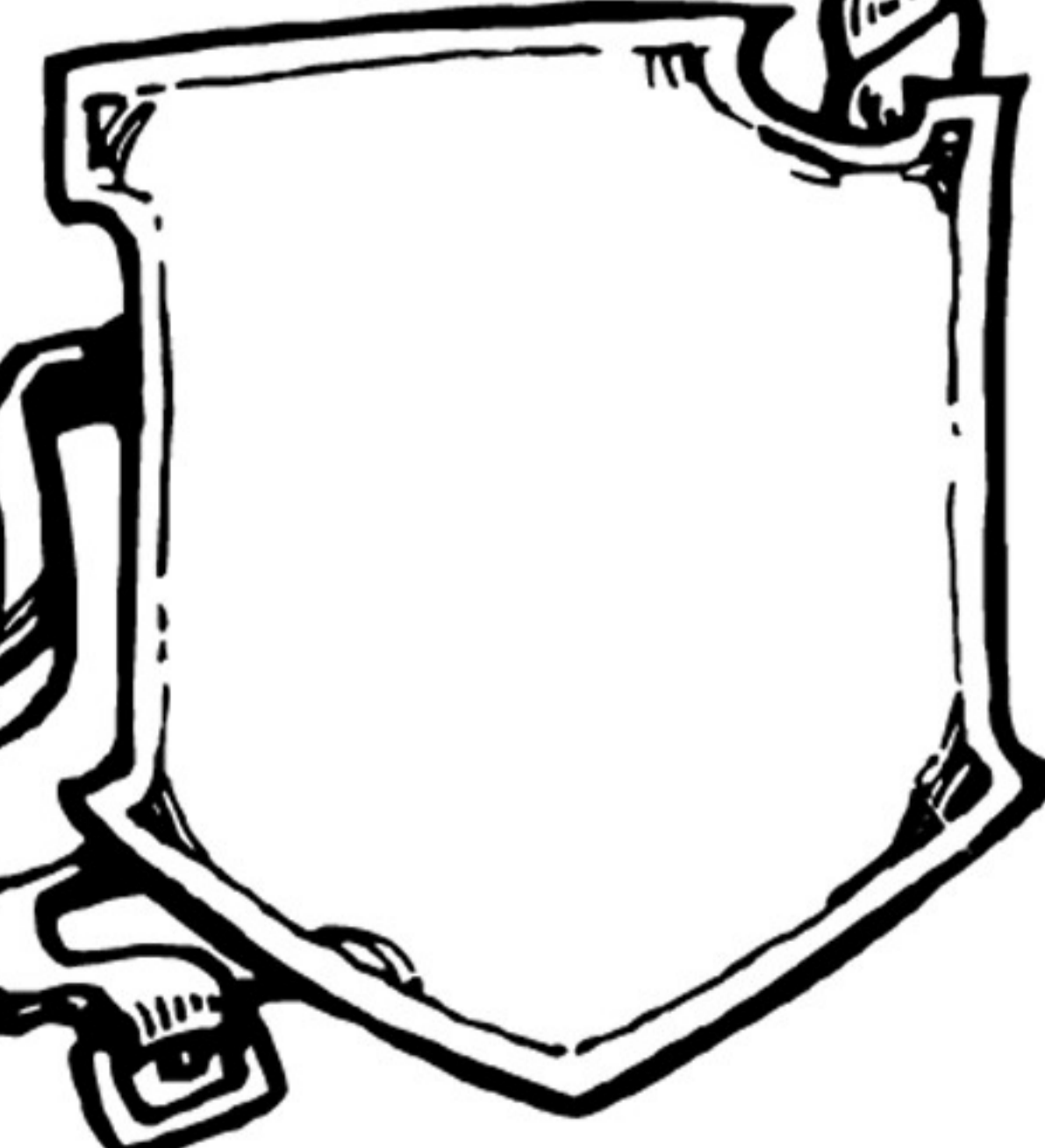
- Bouclier
- Casque
- Cotte de Mailles
- Armure de Fer

- Fer de l'Esprit
- Talisman de Lore
- Sceptre du Rappel
- Bracelets de Balur
- Manteau des Anciens
- Force Vive
- Anneau des Sages
- Anneau du Retour
- Foudre Magique

Trésors de Quête

- Armure de Borin
- Cape de Protection
- Fléau des Orcs

Notes





Created by:
HeroQuest Remaster
&
HeroQuestFrance

Permission to be hosted at:



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

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