

Une grande aventure dans l'univers  
de la magie et du fantastique

# HEROQUEST

## LIVRE DE REGLES



MB JEUX 1989 MILTON BRADLEY FRANCE  
HASBRO MB SA

MIS AU POINT AVEC LE CONCOURS DE GAMES WORKSHOP  
REGLES REVUES ET CORRIGÉES PAR L'ÉQUIPE D'HEROQUEST FACTORY 2011

**MB**  
GAMES

"**O**yez la parole de Mentor, Gardien de Loretome, et je vous parlerai d'un temps révolu et de jours sombres au cours desquels l'Empire fut sauvé contre tout espoir. Car je redoute, en vérité, le retour imminent des ténèbres."

"Les féroces légions de Morcar, Seigneur du Chaos, avaient tout balayé devant elles. Au spectacle de la Bannière Noire et des hordes massées du Chaos, jusqu'aux plus braves des guerriers de l'Empereur s'étaient enfuis à toutes jambes livrant les terres aux ravages de l'ennemi et tous les hommes à un profond désespoir."

"C'est alors que survint un guerrier redoutable, Prince des Bordelands, qui répondait au nom de Rogar le Barbare. Comme avant lui les anciens rois des légendes, il arborait à son front un diamant scintillant appelé "l'Etoile de l'Ouest".

Ainsi l'espoir revint et les hommes 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 brave guerrier Nain des Montagnes du bord du monde ; Ladril, l'Elfe mage des lointaines contrées d'Athelorn et Telor, l'Enchanteur dont les pouvoirs devaient 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 Morcar avant que tout ne fût prêt : cela ne l'empêcha pas toutefois de harceler continuellement les troupes de ravitaillement de l'envahisseur et d'éliminer ce faisant 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 Hôtes Noirs 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 braves périrent ce jour là. Pourtant, à la lueur décroissante du jour, ce furent les Ténèbres vaincues que l'on vit désertir le champ de bataille. La victoire, cependant, n'était pas absolue puisqu'il s'avéra que Morcar et son général avaient réussi à s'enfuir au delà de la Mer des Claws d'où, maintenant encore, ils complotent leur revanche. Leurs plans seront bientôt prêts et l'Empire devra trouver un nouveau Rogar.

Mais où sont les héros d'aujourd'hui qui le valent ? 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 - fût écrit au début des temps et tout ce qui jamais fut et seray est consigné sur ses pages innombrables.

Grâce à lui, je peux vous guider dans votre quête, mais je me dois de ne pas intervenir de crainte qu'un péril plus grand encore ne s'abatte sur le Monde et que le Seigneur du Chaos triomphe à jamais."

# HEROQUEST

## Sommaire

Introduction .....	p.4
Generalités .....	p.4
- Comment déterminer ce qui est visible ? .....	p.4
- Choix des rôles .....	p.5
I°) Préparation du jeu .....	p.5
II°) Eléments du jeu .....	p.5
1°) Cartes personnages et feuilles de marque .....	p.5
a) Type de personnage .....	p.5
b) Points de vie .....	p.5
c) Points d'esprit .....	p.5
d) Autres renseignements .....	p.5
2°) Livre des Quêtes .....	p.6
a) Le Parchemin .....	p.6
b) Le Plan .....	p.6
c) Les Notes .....	p.6
3°) Les Cartes "Monstres" .....	p.6
4°) Les Cartes "Sortilèges du Chaos" .....	p.6
5°) L'Ecran .....	p.7
Introduction au Jeu .....	p.7
I°) Préparation .....	p.7
II°) Déroulement du jeu .....	p.7
1°) Les cases du plateau de jeu .....	p.7
2°) Mode de déplacement .....	p.7
3°) L'ouverture des portes .....	p.7
4°) Jeton cartonné représentant une case obstruée .....	p.8
5°) Les monstres .....	p.8
6°) Le combat .....	p.8
a) Attaque .....	p.8
b) Defense .....	p.8
Le Jeu .....	p.9
I°) Les Sortilèges .....	p.9
1°) Les Cartes .....	p.9
2°) Comment jeter un sortilège ? .....	p.9
II°) Les Recherches .....	p.9
1°) Les Portes Secrètes .....	p.10
2°) Les Pièges .....	p.10
a) Oubliettes .....	p.10
b) Eboulis de Pierres .....	p.10
c) Pièges Hérissés de Lances .....	p.10
3°) Piège sur un Coffre à Trésor .....	p.11
4°) Trésors .....	p.11
a) Carte "Trésor" .....	p.11
b) Carte "Trésor de Quête" .....	p.11
5°) Equipement .....	p.12
III°) Echanger des Objets avec un Autre Personnage .....	p.12
IV°) Tenter de Désamorcer un Piège .....	p.12
V°) Changer un Equipement (arme, armure etc) .....	p.12
VI°) Equipement .....	p.13
VII°) Les Quêtes .....	p.14
VIII°) Notes .....	p.14
Feuille de Marque .....	p.15

# INTRODUCTION

*HeroQuest est un jeu d'aventures qui se situe dans une contrée assiégée par les forces du Chaos. Mentor, le mystérieux sage doué de magie, a invité quatre aventuriers courageux à relever le défi de devenir des héros et de sauver le pays.*

La règle du jeu est divisée en trois parties :

- Généralités,
- L'introduction au jeu,
- Le jeu.

L'introduction au jeu vous présente un bref résumé de la mécanique d'Heroquest et éventuellement de jouer vos premières parties sans avoir à connaître la totalité des règles.

# GENERALITES

HeroQuest est un jeu pour 2 à 5 joueurs dont l'un doit assumer le rôle de **Morcar**, le sorcier maléfique, et commander à son entourage de **monstres**. Ce joueur est désigné comme étant "**le joueur sorcier**". Les autres joueurs, quant à eux, commandent chacun l'un des quatre **héros** en puissance, à savoir l'**Elfe**, le **Nain**, l'**Enchanteur** et le **Barbare**. Ces joueurs sont désignés comme étant "**les joueurs personnages**". Chaque quête propose un nouveau challenge aux joueurs personnages.

Tout d'abord le **joueur sorcier** choisit une quête dans le **Livre des Quêtes** et lit aux joueurs le texte inscrit sur le parchemin. Ce texte indique aux personnages ce qu'ils doivent accomplir.

Ensuite le **joueur sorcier** place sur le plateau de jeu tous les éléments de la première pièce comme indiqué sur la carte. Cette première pièce contient l'**escalier** à partir duquel tous les joueurs commencent la partie. Les éléments des autres pièces et passages ne seront **mis en place par le sorcier** qu'**au fur et à mesure des déplacements des joueurs**. Le joueur à la gauche du joueur sorcier commence à jouer et le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pendant son tour, un **joueur personnage** peut se déplacer et accomplir une des actions suivantes :

1. Attaquer un personnage ou un monstre au corps à corps.
2. Attaquer un personnage ou un monstre à distance.
3. Lancer un sortilège.
4. Ouvrir un coffre à trésor.
5. Effectuer une recherche :
  - de trésor dans une salle
  - de pièges dans une salle ou un passage
  - de portes secrètes
  - de pièges sur un coffre à trésor
  - d'équipement
6. Echanger/lancer des objets avec un autre personnage.
7. Tenter le désamorçage d'un piège.
8. Changer un équipement. (arme ou pièce d'armure...)
9. Utiliser un objet spécial. (la corde par exemple)

Le joueur peut choisir de se déplacer avant ou après avoir accompli une des 9 actions ci-dessus. Il peut utiliser une ou plusieurs potions par tour mais cela ne compte pas comme une action.

**ATTENTION :** Les effets de potions identiques ne se cumulent pas sauf pour celles de soins.

Au fur et à mesure que les joueurs progressent sur le plateau de jeu, le sorcier met en place les éléments qu'ils peuvent voir.

## COMMENT DETERMINER CE QUI EST VISIBLE ?

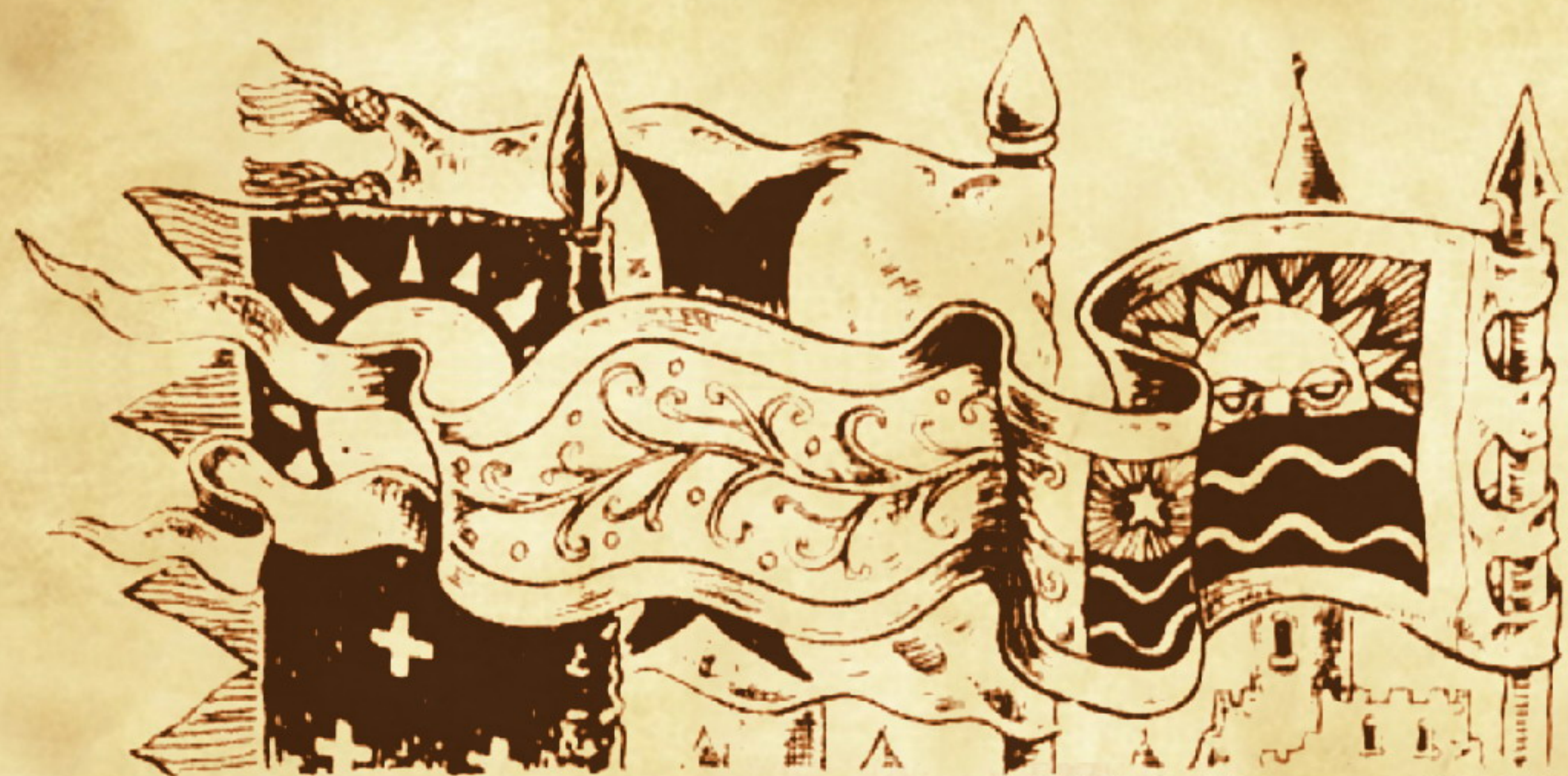
- Les figurines et les éléments de mobilier qui se trouvent dans la même salle que le joueur personnage sont considérés comme toujours visibles.

- Les éléments (figurines...) qui se trouvent dans un passage ou une autre salle ne sont visibles que s'il est possible de tracer entre eux et le joueur personnage une **ligne droite ininterrompue**. Si cette ligne rencontre un mur ou une porte close, les éléments sont alors considérés comme invisibles.

Le joueur qui entre le premier dans une nouvelle salle ou un nouveau passage doit accorder un laps de temps suffisant au **joueur sorcier** afin que celui-ci consulte le **Livre des Quêtes** et **place les monstres et les éléments de mobilier**.

Lorsque c'est son tour de jouer, le **joueur sorcier** peut déplacer une partie ou tous les monstres qui se trouvent sur le plateau à ce moment-là et attaquer un ou plusieurs joueurs de son choix. Comme les personnages, les monstres peuvent d'abord se déplacer puis attaquer ou le contraire.

*Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs personnages aient été tués, réussissent leur objectif ou qu'un joueur survivant ait réussi à s'échapper. (l'escalier en général)*



# CHOIX DES ROLES

Les joueurs lancent à tour de rôle un dé ordinaire et celui qui obtient le plus grand nombre a la priorité du choix. Le rôle du sorcier maléfique devant être assumé, il reviendra au joueur qui est le dernier à choisir (si aucun autre joueur ne l'a déjà pris).

Dans l'éventualité où il y aurait moins de 5 joueurs, ceux-ci peuvent soit commander plus d'un personnage chacun, soit utiliser moins de 4 personnages. Cette alternative rendra le jeu plus difficile pour les joueurs personnages, mais ils seront moins nombreux à se partager les trésors.

## I] PREPARATION DU JEU

Chaque joueur doit prendre :

- La figurine en plastique qui le représente, ainsi que la carte "personnage" correspondante et une feuille du bloc de marque. S'il possède de l'équipement, il peut consulter également les cartes "Armurerie" et "Boutique de l'Alchimiste".

Le joueur sorcier doit prendre :

- L'écran, le Livre des Quêtes et les cartes de jeu. Il doit également avoir à portée de mains tous les monstres, jetons cartonnés et les éléments de mobilier.

Le joueur sorcier prend place derrière l'écran et dispose le plateau de jeu de façon à ce que les mots "HeroQuest" soient tournés vers lui. Il répartit ensuite les cartes selon les diverses catégories : trésor, trésor de quête, sortilège du chaos, de l'air, du feu, de la terre et de l'eau. Il prend également les cartes "monstres".

Une fois mélangées, les cartes "Trésor" doivent être retournées et placées en paquet à la portée des joueurs personnages. Les cartes "monstres" sont conservées derrière l'écran, faces visibles avec les autres. Le joueur sorcier place le livre des quêtes également derrière l'écran.

Pour finir, chacun des joueurs personnages doit remplir sa feuille de marque selon les détails indiqués sur sa carte.

## II] ELEMENTS DE JEU

### 1) Cartes "Personnage" et Feuille de Marque

Les cartes "Personnage" indiquent aux joueurs le nombre de dés à lancer et les feuilles de marque servent à tenir compte de la progression de chacun des personnages au cours de la partie. Sur chacune de ces cartes figurent une illustration du personnage, ainsi que les renseignements suivants :



**B**

8

♥♥♥♥♥

⚡⚡

**C**

**A**

### Le Guerrier Barbare

Vous êtes un guerrier Barbare. Votre force n'a d'égal et votre rage terrifie tous vos ennemis. Méfiez-vous toutefois des choses de la magie car votre épée ne vous est d'aucun secours contre elles.

**DEPLACEMENT**

**EQUIPEMENT DE DEPART**

- Une Fine Epée
- Un Pourpoint en Cuir

**D**

♥ Lorsque vous êtes à 2 points de vie ou moins, vous entrez dans un terrible état de frénésie guerrière. Vous lancez alors un dé de combat de plus à l'attaque et à la défense (au corps à corps uniquement). Cette rage perdure tant que vous avez 2 points de vie ou moins.

**COMBAT SANS ARME**

**COMBAT SANS ARMURE**

- A Type de Personnage**  
Ce renseignement est à recopier dans la case prévue à cet effet sur la feuille de marque. Ce peut être "Enchanteur", "Guerrier Barbare", "Nain Explorateur" ou "Elfe Magicien".
- B Points de Vie**  
Le chiffre donné est une indication de la force physique du personnage. Au cours de la partie, un personnage peut soit gagner, soit perdre des points de vie. Il importe donc de tenir le score à jour sur la feuille de marque. Si le total de ces points atteint zéro, le personnage est considéré comme mort. Les points de vie perdus peuvent être guéris par la magie (sortilèges et potions), mais celle-ci ne saurait en aucun cas en ajouter au total initial.
- C Points d'Esprit**  
Le chiffre donné est une indication de la sagesse du personnage. Au cours de la partie, un personnage peut soit gagner, soit perdre des points d'Esprit lorsqu'il jette ou qu'il reçoit un sortilège. Il importe donc de tenir le score à jour sur la feuille de marque. Si le total de ces points atteint zéro, le personnage est considéré comme inconscient. Les points d'Esprit prendront davantage d'importance au fur et à mesure des quêtes du jeu HeroQuest.
- D Autres renseignements**  
Les autres renseignements inscrits sur la carte du

personnage (**Attaque, Défense, Déplacement, Particularité**) sont expliqués ultérieurement dans ce livret.

Chaque joueur doit maintenant songer à un **nom** pour son personnage et noter celui-ci dans la case prévue à cet effet sur sa feuille de marque. *A titre d'exemple, l'Elfe peut s'appeler Ladril, le Nain Grugni, l'Enchanteur Zoltan et le Barbare Sigmar.* Il revient à chacun des joueurs de choisir le nom qui lui semble le plus approprié à son personnage.

Finalement, dans le **bouclier vierge représenté sur chaque feuille de marque**, chaque joueur a le loisir d'inscrire un blason et une devise de sa création.

### 3) Les cartes "monstres"



Celles-ci sont utilisées par le **joueur sorcier**. Il en existe une par **type de monstre**. Elles indiquent le nombre de points de vie et d'esprit de chaque monstre, leurs dés à lancer au cours de la partie pour attaquer, se défendre mais aussi leur valeur de déplacement et bien d'autres choses.

### 4) Les Cartes "Sortilèges du Chaos"



Ces cartes sont des sorts que certains monstres peuvent lancer contre les **joueurs personnages**. Chaque carte comporte un titre et une description. Au début de chaque partie, le **joueur sorcier** doit vérifier en lisant les **notes de la quête** si l'un des monstres a droit à une ou plusieurs carte(s) de ce type et quelles sont ces cartes.

Chaque carte "Sortilège du Chaos" ne peut être utilisée qu'une seule fois.

Les cartes "Sortilèges du Chaos" obéissent aux mêmes règles de lancer que les sortilèges des héros.



### 2) Le livre de quêtes :

Le **Livre des Quêtes** est utilisé par le **joueur sorcier** et contient un certain nombre de quêtes. Chaque quête se compose de 3 grandes parties :

#### A LE PARCHEMIN :

Le texte inscrit sur le parchemin indique aux joueurs le **but de leur quête** ainsi que la **récompense** qu'ils recevront s'ils réussissent à la mener à bien. Ce texte doit être lu aux joueurs par le **joueur sorcier** avant de commencer la partie.

#### B LE PLAN :

Il indique au **joueur sorcier** comment les **éléments** doivent être disposés sur le **plateau de jeu**. Les symboles utilisés sur les plans sont expliqués sur l'écran du sorcier. Les symboles des monstres sont repris sur les cartes "**monstres**". Souvenez-vous que les éléments ne seront mis en place sur le plateau qu'au fur et à mesure des déplacements des joueurs.

#### C LES NOTES :

Enfin, chaque quête comporte un certain nombre de **notes**. Elles sont destinées à indiquer au **joueur sorcier** ce qui se produit lorsqu'un **joueur personnage** arrive dans certaines pièces ou passages.

#### D MONSTRE ERRANT :

L'icône du monstre errant de la quête est représenté à cet endroit.



## 5) L'Écran



Les symboles illustrés sur le livre de quêtes sont repris sur l'écran du sorcier. Sur cet écran sont également énoncées les règles concernant les trois différentes sortes de pièges.

# INTRODUCTION.AU.JEU

## I] PREPARATION

En général, l'escalier vous permet d'entrer et de sortir de la forteresse. Il doit être placé dans la salle à l'emplacement indiqué sur le plan. Chaque joueur personnage place sa figurine sur l'une des cases contigües à l'escalier.

Le contenu de la salle de départ doit être mis en place au début de la partie. Toutes les portes sont fermées. Aucun élément se trouvant dans une autre salle ou passage ne doit être disposé sur le plateau de jeu avant d'être visible au personnage qui y pénètre.

### *Ainsi vont les Personnages et les Monstres*

*"Les retranchements souterrains de Morcar grouillent de monstres féroces : Orcs immondes et Fimirs aux apparences de lézards, mais également Squelettes vivants et Zombis terrifiants. Si vous tenez à jamais en revenir, il vous faut apprendre l'art du combat."*

## II] DEROULEMENT DU JEU

Les joueurs se déplacent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre : le joueur assis à gauche du joueur sorcier commence la partie.

Lorsque c'est votre tour de jouer, vous pouvez à la fois vous déplacer et vous battre.

Selon votre choix, vous pouvez d'abord vous déplacer, puis vous battre, ou le contraire ; mais vous ne pouvez en aucun cas amorcer votre déplacement, vous battre et finir ensuite votre déplacement.

Lorsque son tour arrive, le joueur sorcier déplace et attaque avec tous ou une partie de ses monstres ; chacun à tour de rôle.

### 1) Les Cases du Plateau de Jeu

Les cases du plateau de jeu correspondent à deux types de lieux : les salles et les passages. Les salles sont délimitées par des lignes blanches qui représentent les murs. Les passages sont représentés en gris clair et leur largeur peut varier d'une à deux cases.

Sur les cartes "personnage", il est indiqué le nombre de dés à lancer pour déterminer le nombre de cases de déplacement. Les personnages ne sont pas obligés d'effectuer le déplacement total indiqué par les dés.

Sur les cartes "monstres", il est indiqué le nombre maximum de cases de déplacement du monstre.

### 2) Mode de déplacement

Lorsqu'ils se déplacent, les personnages et les monstres ne peuvent pas :

- Se déplacer en diagonale,
- Passer deux fois par la même case le même tour,
- Occuper une case qui l'est déjà.

Ils peuvent toutefois traverser une case occupée si le joueur qui l'occupe le permet. Dans le cas contraire, ils devront prendre un autre chemin ou arrêter leur déplacement.

**REMARQUE :** Une case ne peut être occupée que par une seule figurine à la fois.

Quand un personnage ou un monstre a effectué son déplacement, il peut attaquer s'il ne l'a déjà fait. C'est ensuite le tour du joueur qui se trouve à gauche de celui qui vient de jouer.

### 3) L'Ouverture des Portes

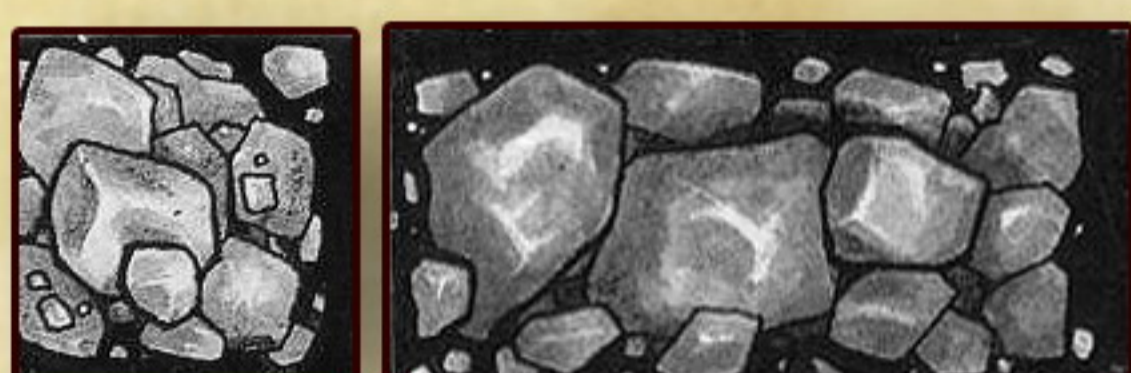
- Personnages et monstres ne peuvent entrer et sortir d'une salle que par une porte ouverte.
- Les monstres ne peuvent pas ouvrir les portes.
- Pour ouvrir une porte il suffit de venir se placer sur la case qui est située devant elle.

Un joueur n'est pas obligé d'ouvrir une porte s'il ne le souhaite pas. L'ouverture d'une porte ne compte pour rien dans le déplacement. Si celui-ci n'est pas terminé, il peut l'être une fois la porte ouverte.

Dès qu'une porte est ouverte, le **joueur sorcier** doit placer dans la salle ou le passage en question tous les éléments indiqués sur le plan du **Livre des Quêtes** (*à l'exception toutefois des pièges et portes secrètes*). Une fois ouverte, une porte le reste durant toute la partie. Le joueur sorcier retire la pièce de jeu qui représente la **porte fermée** et la remplace par celle qui représente une **porte ouverte**.

Rappelez-vous qu'il n'est pas permis de passer deux fois par la même case au cours d'un même déplacement. Ceci signifie que le joueur qui franchit une porte lors d'un tour ne pourra la franchir à nouveau que lors de son prochain tour.

#### 4) Jeton cartonné représentant une case obstruée



Ces jetons cartonnés doivent être placés conformément au plan fourni dans le **livre des quêtes**, dès qu'ils deviennent visibles à un **joueur personnage**. Ils indiquent l'emplacement d'un mur nouvellement érigé ou l'endroit où le plafond s'est effondré.

Ni les personnages ni les monstres ne peuvent traverser une case obstruée.

#### 5) Les Monstres


Au cours d'une quête, il peut arriver que vous ayez déjà utilisé tous les monstres d'un certain type. Si vous en avez besoin, vous pouvez réutiliser un monstre qui a été éliminé du jeu. Si tous les monstres d'un même type sont sur le plateau, vous ne pouvez utiliser un autre monstre.

#### 6) Le Combat

Un combat se déroule en deux temps : **attaque** et **défense**.


##### a) Attaque

Pour **attaquer un monstre ou un personnage**, vous devez vous trouver sur une **case adjacente à la sienne**. Mais vous ne pouvez en aucun cas attaquer en diagonale.

Pour attaquer, il faut lancer un ou plusieurs dés de combat spéciaux (*illustrés de boucliers et de crânes*). Le nombre de dés qu'il convient de lancer est indiqué sur les cartes "**personnage**" et sur les cartes "**monstre**" en face de la rubrique "**Attaque**". 

- Vous obtenez au moins un crâne : votre adversaire doit se défendre (voir ci-après)
- Vous n'obtenez aucun crâne : l'attaque est vaine et votre adversaire n'a pas besoin de se défendre.

##### b) Défense

Pour se défendre contre une attaque lancée, le joueur doit jeter un ou plusieurs dés de combat spéciaux, conformément au nombre indiqué dans la rubrique "**Défense**" sur sa carte "**personnage**" ou sur sa carte "**monstre**". 



Un joueur personnage se défend avec des Boucliers Blancs.

Un monstre a besoin de Boucliers Noirs et Ronds.

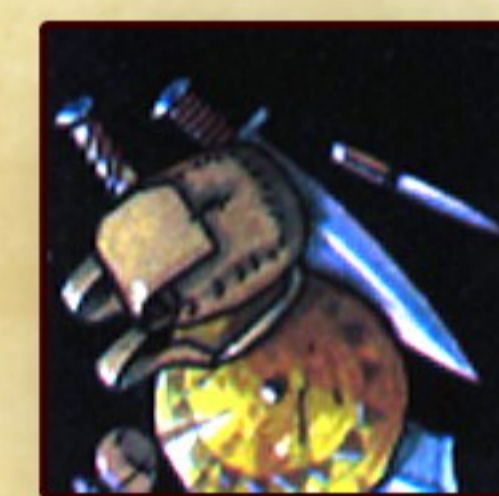


Chaque bouclier indiqué sur les dés annule un crâne obtenu par l'attaquant.

Une fois que le résultat de la défense est déterminé, le joueur qui a subi l'attaque doit mettre à jour son total de points de vie : c'est à dire un point de vie en moins par crâne non annulé (par un bouclier). Dès qu'un total de points de vie atteint zéro, le personnage ou le monstre est considéré comme mort.

Les personnages et monstres considérés comme morts doivent être immédiatement retirés du jeu. Tout l'équipement ou l'or que détenait un personnage tombe au sol sur la case qu'il occupait.

Le joueur sorcier place alors un jeton "restes de guerrier".



Cet équipement peut être récupéré par un autre personnage s'il entreprend la recherche dans la même pièce ou le même passage et ce, sur la case contenant le jeton "restes de guerrier".

Utilisez les jetons "crâne" pour tenir le compte des points de vie des monstres mais également pour représenter l'endroit où les monstres ayant récupéré de l'équipement sont morts. Ces objets pourront être récupérés au terme d'une recherche "Équipement". **N'oubliez pas qu'un monstre qui réussit à atteindre la sortie du donjon s'échappe définitivement avec le, ou les objet(s) qu'il a volé.**

De même le **joueur sorcier** peut réclamer l'équipement et l'or. Pour cela, il doit à son prochain tour déplacer un monstre dans le passage ou la pièce où le personnage a été tué dans les mêmes conditions. **Au lieu d'attaquer**, le monstre peut faire la recherche si aucun des héros ne lui est visible. **Le monstre ne peut pas utiliser l'or ni l'équipement récupérés**, ces éléments sont donc retirés du jeu pour la quête en cours.

Si le **joueur sorcier** récupère ainsi un **trésor de quête**, il devra le restituer dans la quête suivante en le plaçant où bon lui semblera.

L'attaquant doit maintenant se déplacer s'il ne l'a déjà fait, et c'est ensuite le tour du joueur qui se trouve à gauche.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs personnages aient été tués ou qu'un joueur survivant ait réussi à remplir la mission décrite sur le parchemin du Livre de Quêtes puis à atteindre l'escalier.



# LE JEU

Vous êtes maintenant prêts à vous lancer dans l'aventure et le moment est venu pour vous d'apprendre le reste des règles avant de jouer "L'Épreuve", votre première quête.

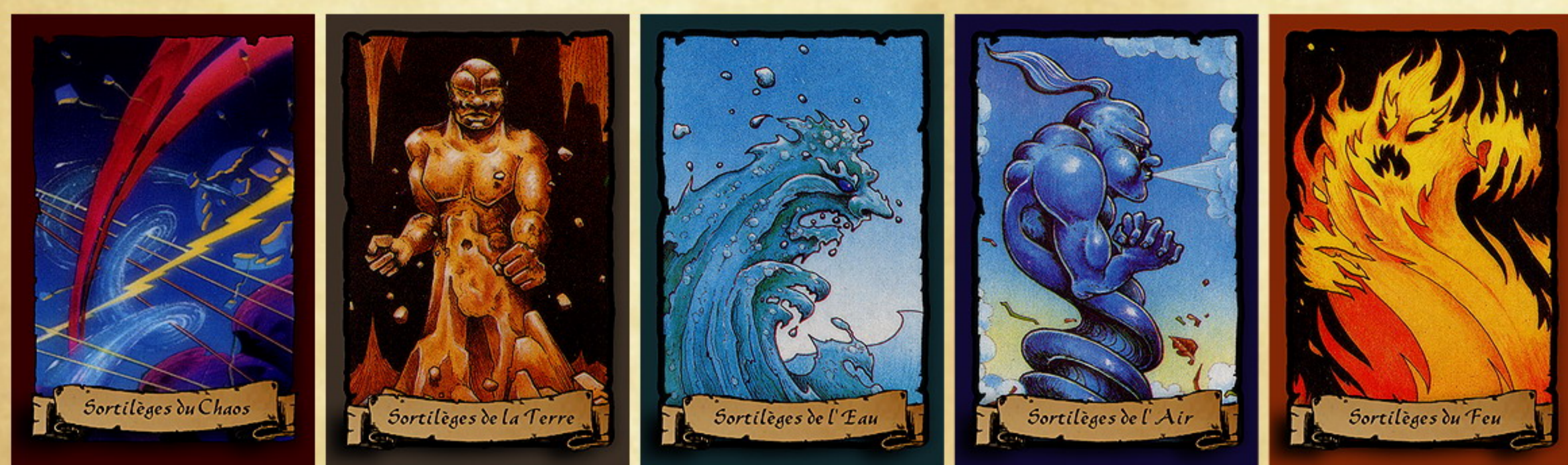
*"Le seul pouvoir des armes ne saurait suffire à vaincre les Forces du Chaos. Il vous faudra donc puiser dans les anciens Pouvoirs Magiques pour prétendre à la victoire finale. Deux d'entre vous sont aptes à recevoir un peu de cette Connaissance des Arcanes. Rappelez-vous, toutefois, que les sortilèges n'ont aucune prise sur les choses qui échappent au regard !"*

## I] LES SORTILEGES

### 1) Les Cartes

Dans le jeu HeroQuest, il y a 2 sortes de sortilèges : ceux du Chaos que certains monstres utiliseront parfois et ceux de l'Enchanteur et de l'Elfe.

Prenez les cartes de sorts du Chaos nécessaires pour la quête que vous jouerez. Si aucune carte n'est mentionnée dans les notes, mettez alors ce paquet de côté. Répartissez ensuite les 12 cartes de sortilèges en quatre séries, correspondant chacune à un aspect différent de l'énergie magique, à savoir : magie de la terre, de l'eau, de l'air et du feu.



Chaque série comprend trois cartes de sortilèges. Au début d'une partie, l'Enchanteur a droit à 3 séries, soit 9 cartes, et l'Elfe à 1, soit 3 cartes. La répartition se fait de la manière suivante : l'Enchanteur choisit une série, puis c'est au tour de l'Elfe de choisir la sienne, après quoi l'Enchanteur prend les deux séries restantes.

### 2) Comment jeter un sortilège ?

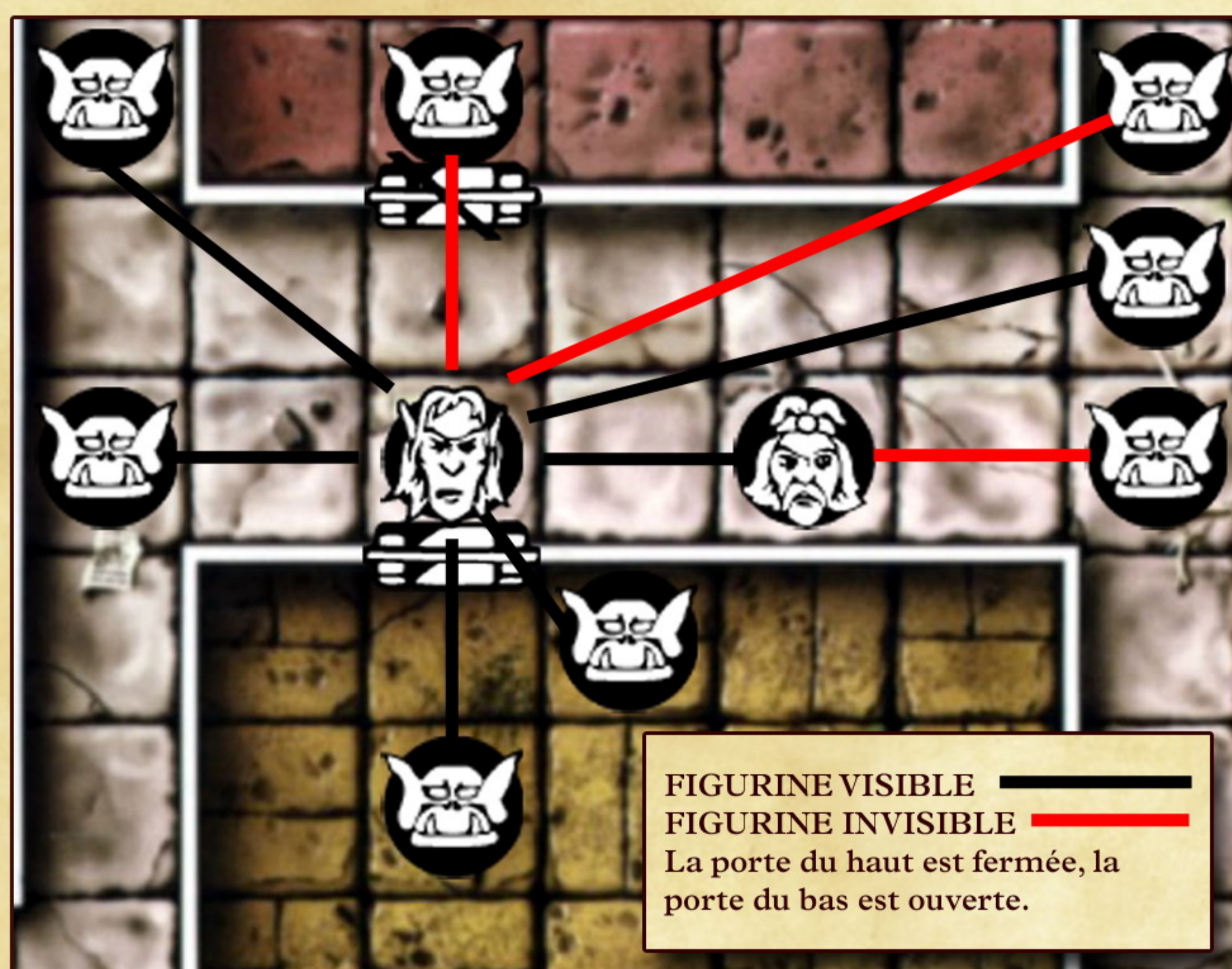
Lorsque c'est à leur tour de jouer, l'Enchanteur et l'Elfe peuvent jeter un sortilège au lieu d'attaquer. Il suffit pour cela qu'ils se conforment à leurs cartes sortilèges. Ceci peut se faire avant ou après le déplacement. Il n'est toutefois pas

permis d'amorcer un déplacement, puis de jeter un sortilège et de finir ensuite ce déplacement.

Les sortilèges peuvent être jetés aux monstres ou aux personnages à condition qu'il soit possible de tracer entre eux et le jeteur de sortilège une ligne droite ininterrompue. **Si cette ligne rencontre une autre figurine, un mur ou une porte fermée, la cible est alors considérée comme invisible.**

### REMARQUES

- Si un joueur personnage tente de jeter un sortilège à une figurine qui lui est invisible, le sortilège n'aura aucun effet et sera perdu.
- Le jeteur de sortilèges peut toujours se jeter un sort à lui-même.
- Chaque sortilège ne peut être jeté qu'une seule fois au cours de la même quête.
- Que le sortilège ait été jeté ou perdu, la carte doit être mise de côté et ne peut plus servir durant la partie en cours.



## II] LES RECHERCHES

### L'Exploration

*"Il vous reste encore une discipline à acquérir. Lors de vos aventures, il vous arrivera de pénétrer dans un grand nombre de lieux obscurs et dangereux. Vous devez donc acquérir le don d'observation sous peine de choir dans les pièges fourbes de Morcar ou de passer en aveugle auprès de quelque trésor caché ou de quelque porte secrète dissimulée sur votre route."*

Les personnages peuvent toujours entreprendre des recherches plutôt que d'attaquer ou de jeter un sortilège. Ces recherches peuvent s'effectuer avant ou après un déplacement.

## IMPORTANT

- Les recherches ne peuvent toutefois être entreprises si le personnage se trouve à côté d'un monstre ou si un monstre occupe la même salle ou est visible dans un passage.

- Les monstres n'entreprennent pas de recherches en général. Cependant si l'un d'entre eux passe sur un jeton "restes de guerrier", il peut récupérer instantanément l'équipement d'un personnage mort au lieu d'attaquer. **Cet équipement est alors perdu si le monstre parvient à s'échapper du donjon.**

- Une salle entière, ou toutes les cases visibles d'un passage jusqu'à une intersection peuvent être fouillées au cours d'un seul tour. Les joueurs doivent préciser au joueur sorcier la nature de ce qu'ils cherchent. Cela peut être des portes secrètes, des pièges, un trésor etc. S'il y a effectivement quelque chose à trouver, le joueur sorcier doit le révéler en se conformant au Livre des Quêtes. Toutefois, **si l'objectif des recherches est un trésor, ni les portes secrètes, ni les pièges ne seront révélés, et vice versa.**

Ci dessous, vous trouverez la liste des recherches pouvant être effectuées par un joueur personnage.

### 1) Portes Secretes



Les carrés représentant les **portes secrètes** seront placés sur le plateau de jeu quand un **joueur personnage** les aura découvertes au cours de ses recherches. Une fois découvertes, les **portes secrètes restent ouvertes durant toute la partie.**

Si un personnage découvre une **porte secrète**, celle-ci s'ouvre immédiatement. Le **joueur sorcier** doit placer les éléments de mobilier et les monstres ainsi révélés.

Si un personnage qui fouille a une **trousse à outils**, il lance un dé de combat comme s'il s'agissait d'un piège. **S'il obtient un crâne**, on considère qu'il a enclenché l'ouverture de la porte secrète accidentellement et le **joueur sorcier** place les éléments de mobilier et les monstres ainsi révélés. **S'il obtient un bouclier noir**, il relance le dé. **S'il obtient un bouclier blanc**, sa tentative réussit. Le **joueur sorcier** n'ouvre pas la porte secrète mais la place simplement sur le plateau de jeu comme s'il s'agissait d'une **porte fermée**.

### 2) Pièges

Lorsqu'un **joueur recherche des pièges**, le **joueur sorcier** lui indique la ou les cases piégées mais en aucun cas la nature de ceux ci. Ils ne sont pas non plus désamorçés par une telle recherche. C'est au joueur de se souvenir ensuite des cases piégées et d'en tenter (**en étant sur une case adjacente**) le désamorçage. Ils peuvent aussi "**sauter**" la case piégée à leurs risques et périls. Le **joueur lance un dé de combat** et réussit alors son saut s'il n'obtient pas de crâne sinon il déclenche le piège.

### a) Oubliettes

Tout joueur qui tombe dans une oubliette perd automatiquement un point de vie. Placez le jeton "Oubliette" sur la case correspondante. Un joueur tombé dans une oubliette peut attaquer ou se défendre mais il lance un dé de moins que normalement. Il ne peut pas entreprendre de recherches. A son prochain tour, il peut toutefois se déplacer de nouveau normalement.



Une **oubliette** représente un obstacle sur le plateau de jeu. Un **joueur peut tenter de sauter par dessus**. Il faut pour cela que son déplacement soit suffisamment long pour lui permettre d'arriver de l'autre côté. Il faut également que la case située de l'autre côté de l'**oubliette** soit libre.

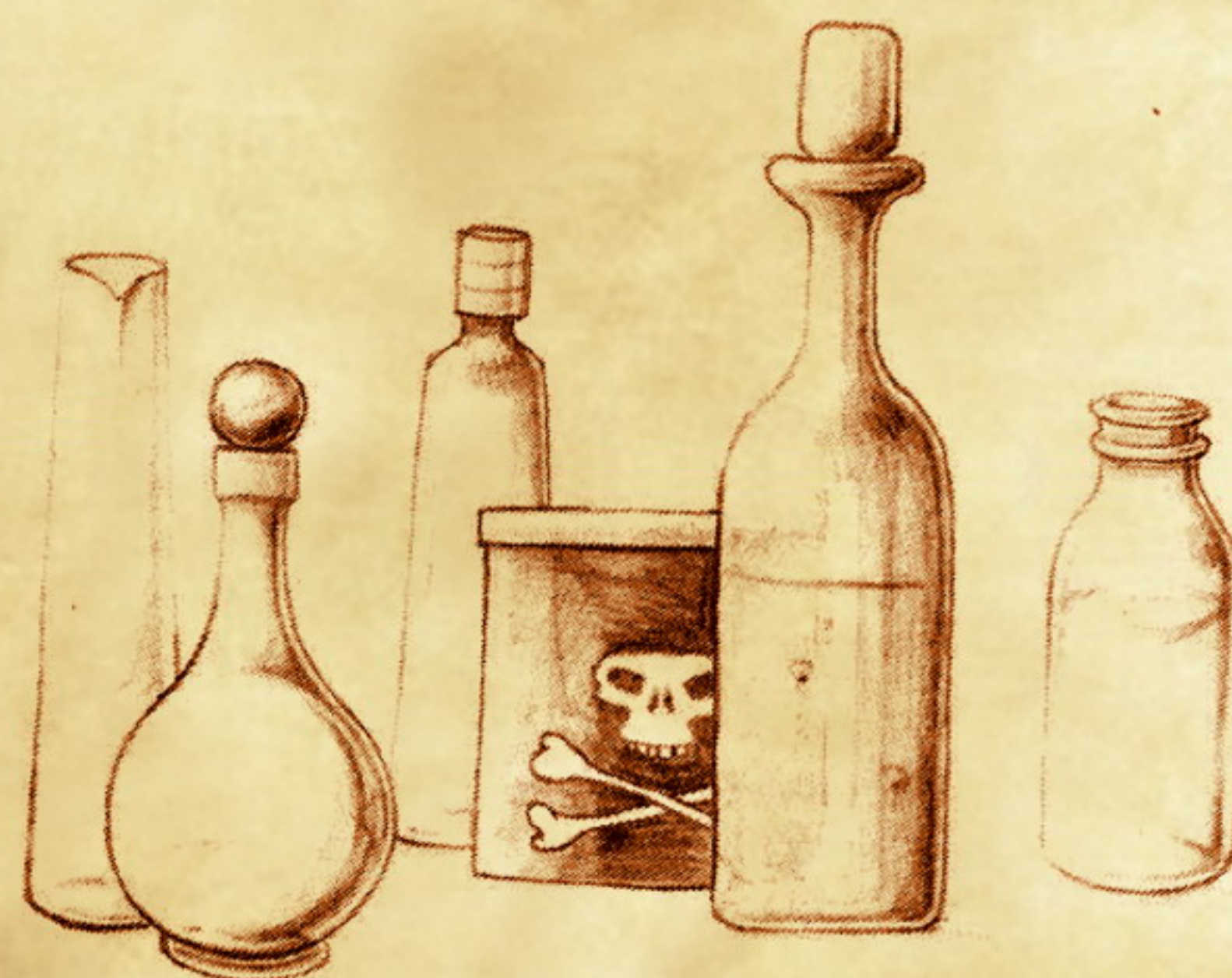
Tout joueur ou monstre qui entreprend de **sauter par dessus** une oubliette doit lancer un dé de combat. **Si le dé indique un crâne**, le malchanceux tombe dans l'oubliette et perd un point de vie. **S'il indique un bouclier**, le saut est réussi et il peut continuer son déplacement.

Les cases occupées par l'**oubliette** comptent comme des cases normales pour tout déplacement. L'**équipement** perdu par un personnage mort au fond d'une **oubliette** est définitivement perdu.

Lorsqu'un héros, un monstre ou un homme d'armes tombe dans une oubliette, on retire sa figurine du plateau de jeu. Il peut donc y avoir plusieurs figurines coincées au fond d'une même oubliette. Un monstre, un héros ou un homme d'armes qui attaque depuis le bord d'une oubliette attaque toutes les figurines qu'elle contient. Les monstres et héros peuvent se combattre au fond d'une oubliette. On considère que les victimes au fond d'une oubliette sont toutes sur des cases adjacentes.

### b) Eboulis de pierres

Tout personnage qui traverse une telle case piégée déclenche un **éboulis de pierres**. Placez le jeton "**piège éboulis de pierres**" sur la case correspondante ou la case marquée d'une flèche. Tout monstre ou personnage se trouvant sur cette case doit lancer 3 dés de combat. La victime perd un point de vie par crâne obtenu sur les dés, puis va se placer sur une case adjacente non occupée. **Si elle ne peut trouver refuge sur une case adjacente, elle périt sous l'éboulis de pierres.** Une fois déclenché, l'**éboulis de pierres** bloque définitivement la case qu'il occupe comme un mur.



### c) Piège hérissé de lances

Tout joueur qui tombe dans un **piège hérissé de lances** doit lancer un dé de combat et perd un point de vie s'il obtient un crâne. Ce type de piège n'affecte que le premier joueur qui met le pied sur cette case. Les **pièges hérissés de lances** n'ont pas de jetons les représentant sur le plateau de jeu.

### 3) Piège sur un coffre à trésor

Quand un **joueur personnage** souhaite ouvrir un **coffre à trésor** et en récupérer le contenu, il doit se placer sur une case adjacente. Il peut arriver bien souvent que les coffres soient piégés par des mécanismes diaboliques.

Un personnage peut donc rechercher en étant sur une case adjacente au coffre, un éventuel piège. Le **joueur sorcier** doit alors lui révéler selon les **notes de la quête** si le coffre est piégé ou pas mais en aucun cas il ne doit dévoiler la nature du piège. Le piège ainsi découvert peut être **désamorcé** au moyen de la **trousse à outils**.

### 4) Trésors

On ne peut rechercher des trésors que dans les salles. Certaines quêtes fournissent des renseignements sur des **trésors particuliers** qui peuvent être découverts au terme de recherches.

Si un personnage entreprend de rechercher un trésor dans la bonne salle, le **joueur sorcier** doit se conformer aux instructions données dans le **Livre des Quêtes**.

Si aucun trésor n'est mentionné dans la salle livrée aux recherches, le personnage doit prendre la première carte sur la pile de cartes "**Trésor**" retournée sur la table.

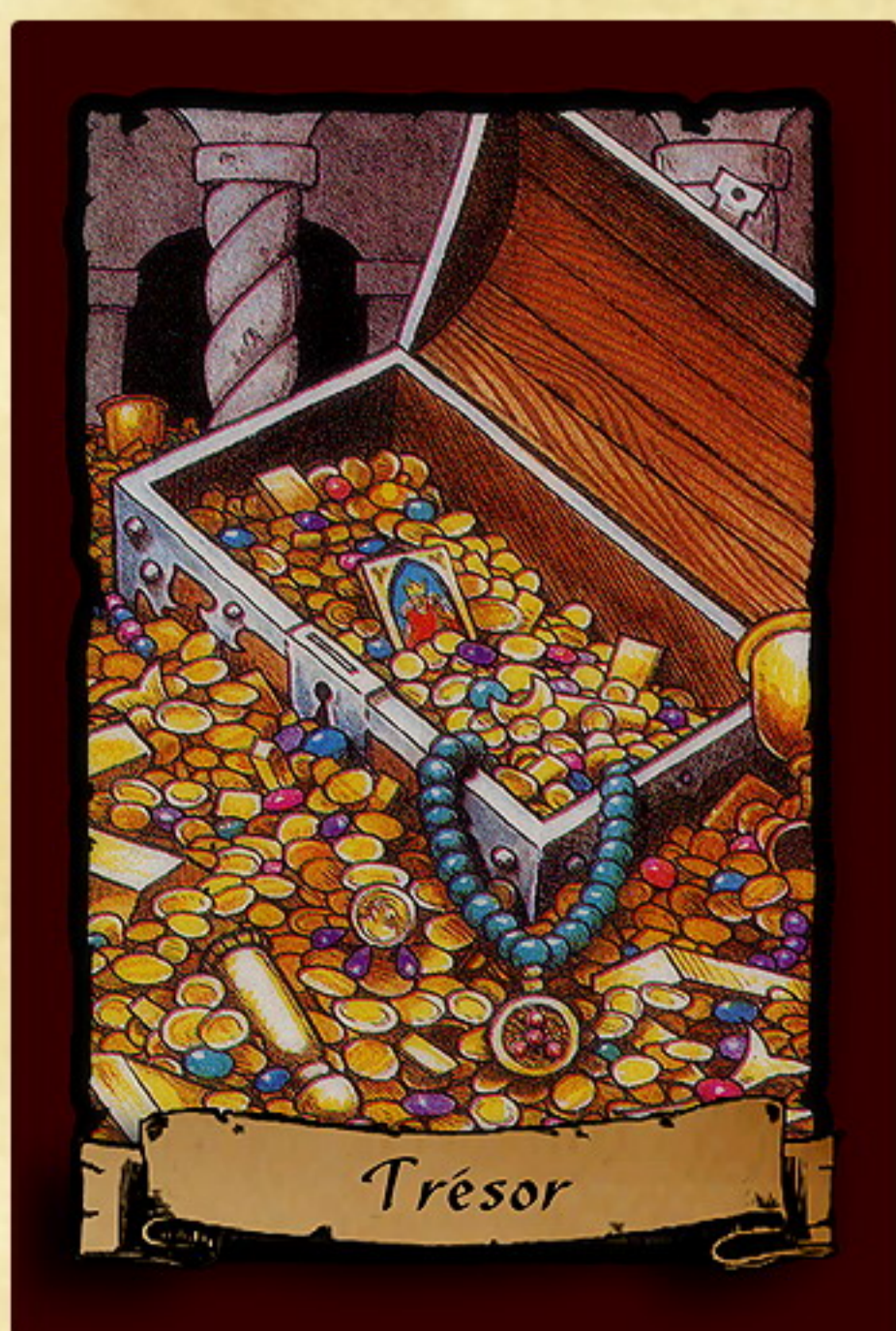
Lorsqu'un joueur a découvert un **trésor** dans une salle, les autres joueurs sont privés de cette recherche en cet endroit et ne peuvent plus tirer une carte "**Trésor**".

S'il s'agit d'une **potion** ou d'**or**, le joueur doit le noter immédiatement sur sa **feuille de marque**.

#### a) Cartes "Trésor"

- Certaines cartes "**Trésor**" offrent de l'**or** ou des **bijoux**. Le personnage qui découvre l'un de ces trésors doit en consigner la valeur sur sa **feuille de marque** puis cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la quête.

- D'autres cartes "**Trésor**" offrent une **potion magique**. Le joueur qui tire une telle carte peut l'utiliser immédiatement, soit la conserver ou l'utiliser plus tard à n'importe quel moment de la partie. *(Après utilisation, la carte sera mise de côté pour cette partie).*



- Certaines cartes "**Trésor**" n'offrent rien d'autre que **pièges** ou **monstres errants**. Le texte de ces cartes doit être lu à **haute voix** et les instructions énoncées doivent être appliquées immédiatement. Cette carte est ensuite replacée dans la pile des cartes "**Trésor**" et les cartes sont mélangées.

### MONSTRE ERRANT



Chaque quête contenue dans le **Livre des Quêtes** précise au **joueur sorcier** la nature du monstre à utiliser lorsqu'une telle carte est découverte.

Si les cases contigües à celle du joueur qui a tiré la carte sont toutes occupées, le **joueur sorcier** peut placer le **monstre errant** sur n'importe quelle case libre dans la même pièce ou le même passage. Il ne peut cependant pas attaquer un autre personnage.

Si tous les monstres du type requis sont déjà sur le plateau de jeu, le **joueur sorcier** ne peut utiliser de monstre.

### PIEGE !



Pour les **pièges**, même si le lieu a été fouillé par la recherche adéquate, on considère que ceux-ci sont extrêmement **bien dissimulés**. L'effet est immédiat.

Toutes les cartes "**Trésor**" sont **défaussées puis mélangées à nouveau pour la prochaine partie**.

#### b) Cartes "Trésor de Quête"

Il existe des cartes spéciales "**Trésor de Quête**".




Il est important de ne pas mélanger ces cartes avec les cartes "**Trésor**" ordinaires. Leur utilisation est précisée dans le **Livre des Quêtes**. Les **trésors de quête** sont des **objets magiques** dont les personnages pourront s'équiper.


Ces **trésors** ne sont jamais perdus. Si un héros vient à mourir et qu'un monstre s'empare de son équipement, le **joueur sorcier** est obligé de redonner aux joueurs la possibilité de le retrouver lors de la partie suivante.




Une icône en haut à gauche de la carte, vous indique la nature d'un trésor de quête.


 Armure

 Arme

 Objet magique au pouvoir spécial.

Sur le côté droit de la carte se trouvent les icônes représentant les héros. Une icône de couleur rouge indique que le héros en question ne peut utiliser ce trésor de quête. Les héros supplémentaires des extensions sont déjà inclus pour vous éviter une réimpression.

Si l'objet offre un bonus de dés à l'attaque, les symboles des dés de couleur seront rouges et précédés d'un symbole . Ils seront de couleur verte pour la défense.

Notez que le symbole  n'apparaît que si c'est un bonus d'attaque ou de défense pas dans les cas où l'objet confère un nombre de dés prédéfinis remplaçant d'autres objets.

*Par exemple, le trésor de quête "Armure de Borin" confère 4 dés à la défense qui remplace une armure.*

Un personnage ne peut pas s'équiper de 2 pièces d'armure de même type (2 boucliers ou 2 casques par exemple) et il en va de même pour les trésors de quête.

#### REMARQUE SUR "L'ARMURE DE BORIN"

Le trésor de quête "l'Armure de Borin" comprend un casque. Le port de cette armure spéciale ne peut donc pas être combiné avec un casque de l'armurerie.

### 5) Equipement

Lorsqu'un personnage meurt, on remplace sa figurine par un jeton "restes de guerrier". Ce jeton représente son équipement transporté (or, potions, armes etc.). On doit se placer sur la case occupée par le jeton pour récupérer l'équipement. Un monstre peut également faire cette recherche. (voir la section défense au combat)

## III] ECHANGER DES OBJETS AVEC UN AUTRE PERSONNAGE

Un personnage peut échanger des objets avec un autre au cours de l'aventure. Pour cela, il doit être adjacent à l'autre personnage et aucun monstre ne doit lui être visible. Il ne peut échanger qu'un certain nombre d'objets, nombre que l'on détermine en lançant un dé ordinaire. Echanger des objets compte pour une action.

#### REMARQUES

- toute somme d'or donnée est considérée comme un seul et même objet.
- un personnage ne peut pas donner une pièce d'équipement ou une arme qu'il utilise.

Un personnage peut aussi décider de lancer un objet à un autre. Ceci compte aussi comme une action. Le joueur personnage choisit un objet qu'il n'utilise pas et lance les 2 dés rouges : le lancer est réussi si le résultat est inférieur ou égal à son total de points de vie actuel. Il indique aussi le nombre de cases que l'objet parcourt.

Le lancer s'effectue de la même manière qu'un jet de sortilège c'est à dire qu'une ligne droite ininterrompue doit pouvoir être tracée entre la figurine qui lance et la figurine qui reçoit l'objet.

Si le lancer échoue, l'objet tombe au sol et pourra être récupéré par une recherche d'équipement. S'il s'agissait d'une potion, la fiole se brise et l'objet est perdu.

## IV] TENTER DE DESAMORCER UN PIEGE

Un joueur personnage peut tenter de désamorcer un piège que cela soit sur un coffre à trésor ou sur une case repérée au terme d'une recherche. Pour cela, il doit se placer adjacent et détenir la trousse à outils. Celle-ci décrit avec exactitude la procédure à suivre pour le désamorçage.

Si la tentative échoue, le piège s'active immédiatement et le joueur personnage déplace sa figurine sur la case piégée et en subit les conséquences.

#### REMARQUE

Le Nain Explorateur n'a pas besoin d'utiliser une trousse à outils.

## V] CHANGER UN EQUIPEMENT (ARME, ARMURE etc)

Un joueur personnage peut changer d'arme ou s'équiper d'un casque, un bouclier etc. Il peut le faire à tout moment mais cela lui coûte une action. Il ne peut changer d'équipement si un monstre est adjacent à sa figurine.



## VI] EQUIPEMENT

### Achat d'Armes

Si un personnage survit à une quête, un joueur peut décider de le conserver et de l'utiliser à nouveau lors de quêtes ultérieures. Si tel est le cas, ce joueur peut conserver toute carte "Trésor de Quête" en sa possession et consacrer tout trésor consigné sur sa feuille de marque à l'achat d'un meilleur équipement (*armure, armes ou autres*). On défausse ensuite les cartes "Trésor" qui reviennent former le nouveau paquet pour la quête suivante. (*on vend, échange et note ces cartes "trésors" bien entendu*). Il existe une armurerie vendant plusieurs pièces d'équipement où les personnages peuvent se rendre entre 2 quêtes si cela est possible.



Tout joueur qui souhaite se porter acquéreur doit choisir ce qu'il veut, déduire le montant de l'article acheté et prendre note des avantages que lui procure ce nouvel équipement.

**Le gourdin, par exemple, autorise le personnage qui le possède à attaquer en diagonale.**

### REMARQUES

- Un personnage ne peut pas acheter d'équipement s'il n'a pas assez d'argent pour le faire.
- L'argent peut être accumulé et conservé d'une quête à l'autre.
- On peut aussi vendre une ou plusieurs pièces d'équipement à l'armurerie. Chacune étant revendue à la moitié du prix d'achat arrondi à l'inférieur.
- L'armurerie ne rachète pas les flèches.

### Projectiles

Certaines armes peuvent être lancées, tout comme l'arbalète peut tirer. Dans les deux cas, la procédure pour le lancer des dés de combat en vue d'attaquer ou de se défendre reste la même.

### REMARQUES

- La cible doit être visible, comme lorsqu'il s'agit de jeter un sortilège.
- Il n'y a pas de portée maximum pour un tir d'arbalète ou un lancer de projectile : ni l'un ni l'autre ne sont possibles si le personnage se trouve sur une case contiguë à celle qu'occupe la cible.

- Un héros peut tenter de récupérer son arme lancée. Pour cela, il doit effectuer une recherche d'équipement dans le lieu concerné et lancer 1 dé de combat. S'il obtient un bouclier noir, son arme est définitivement perdue.
- Un homme d'armes "Arbalétrier" dispose de son propre stock de flèches et le héros n'a pas à lui en acheter entre 2 quêtes.

## VII] LES QUETES

Tout commence par "L'Épreuve", chacune de ces quêtes comporte une introduction imprimée sur parchemin que le joueur sorcier lit à haute voix aux autres joueurs. Il lui faut également prendre connaissance des notes qui précisent, par exemple, la cachette de certains trésors spéciaux, la puissance d'un monstre ou certaines règles qui s'appliquent à cette quête en particulier. Les quêtes doivent être jouées dans l'ordre du Livre des Quêtes.

### 1) Comment aborder une quête

D'une manière générale, les personnages abordent une quête depuis la salle où se trouve l'escalier. Pour certaines quêtes, le départ peut être différent.

Les quêtes seront abordées de la même façon que le Labyrinthe. Le contenu de la salle de départ doit être mis en place au début de la partie à l'exception des pièges ou portes secrètes.

### 2) Fin d'une quête

On considère que les personnages sont arrivés avec succès au terme d'une quête s'ils ont réussi à atteindre les objectifs décrits dans les passages imprimés sur parchemin et lus à haute voix par le joueur sorcier au début de la partie. Afin de se retrouver en lieu sûr, les personnages doivent se rendre sur les escaliers (*pour sortir du donjon*).

### REMARQUE

**Les monstres ne peuvent jamais se placer sur les escaliers sauf pour s'évader.**

Si les personnages ne sont pas parvenus jusqu'aux escaliers (*ils se sont fait tuer*) la partie est gagnée par le joueur sorcier. Bien entendu, les joueurs personnages survivants (*et/ou nouveaux joueurs*) peuvent toujours tenter leur chance une nouvelle fois sur la même quête, mais dans ce cas le joueur sorcier repartira avec son effectif complet de monstres.

## DEVENIR UN CHAMPION

Si un joueur utilise le même personnage d'une quête à l'autre, il peut prétendre au statut convoité de Champion.

**Remarque sur la corde :**

**Utiliser la corde est une action.** Elle permet de traverser une oubliette ou une fosse sans risque mais une fois fixée, elle est défaussée de l'équipement. **Elle reste en place jusqu'à la fin de la quête** et peut être utilisée par tous les héros, hommes d'armes et monstres. Traverser une case piégée comme une oubliette ou une fosse à l'aide d'une corde compte double.

Ainsi, pour se rendre d'un bord à l'autre, le joueur comptera la ou les cases piégée(s) 2 fois. Si le joueur n'a pas assez de déplacement et reste bloqué au dessus de l'oubliette ou de la fosse, on considère qu'il a raté son saut et tombe au fond de celle ci subissant les dégâts comme s'il était tombé directement dans le piège correspondant.

**VIII] NOTES****Le mobilier**

Le mobilier suivant ne gêne pas pour le lancer d'un sort ou d'une attaque à distance : **les tables, le trône, les coffres à trésor, la tombe, le chevalet, le pupitre de sorcier et l'établi d'alchimiste.**

**Remarques sur les tours de jeu : absence de monstres**

Lorsqu'aucun monstre n'est visible sur le plateau de jeu, le maître de jeu lance les 2 dés rouges lors de son tour et s'il obtient 2 ou 12, il peut faire entrer un **monstre errant** dans le donjon dans la salle de départ des héros (**les escaliers en général**) ou par la porte d'entrée. (**pour les extensions essentiellement**)

**Remarque sur les morts vivants**

Les **morts vivants** ont tous 0 points d'esprit. Cela signifie qu'ils ne sont pas affectés par les sortilèges demandant le lancer de dé(s) par point d'esprit.

**Remarque sur le sortilège du chaos : Fuite**

Si aucun emplacement n'est précisé sur la carte pour faire réapparaître la figurine utilisant ce sort, le **joueur sorcier** peut la placer à n'importe quel endroit déjà exploré du plateau de jeu.

**Remarque entre les quêtes : Points de vie et d'esprit perdus, sortilèges.**

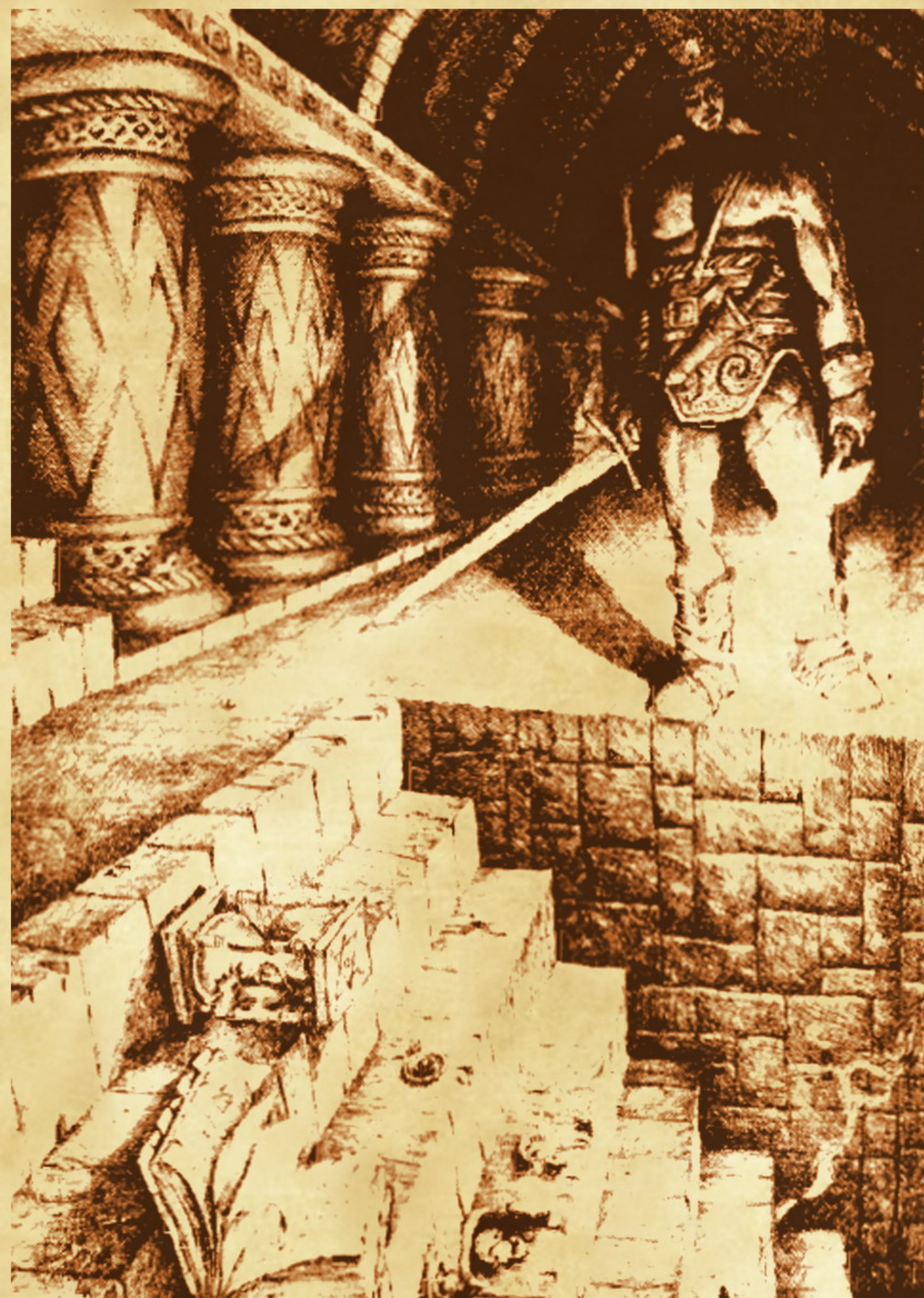
Lorsqu'une quête est terminée, les **joueurs personnages** récupèrent toujours leurs **totaux initiaux de points de vie et d'esprit**. Les sortilèges lancés sont également récupérés.

**Remarque sur les points d'esprit : Inconscient ?**

Certains monstres peuvent **attaquer les points d'esprit** au lieu des points de vie. Si un héros perd tous ses points d'esprit, il est considéré comme **inconscient** et ne peut revenir à lui qu'à l'aide d'un **elixir de vie** ou du sortilège "Djiin". Un joueur cherchant de l'équipement peut récupérer ce qu'il veut d'un héros inconscient.

**Remarque sur les 3 dernières quêtes :****Aventures non stop !**

Les 3 dernières quêtes du **Livre de Quêtes de base** s'enchaînent et les héros continuent les aventures sans pouvoir retourner en ville pour faire leurs achats. Les héros **récupèrent leurs points de vie et d'esprit perdus entre les quêtes**. L'Elfe et l'Enchanteur récupèrent toujours leurs sortilèges utilisés.



MB JEUX 1989 MILTON BRADLEY FRANCE.  
HASBRO MB SA  
MIS AU POINT AVEC LE CONCOURS DE GAMES WORKSHOP  
REGLES REVUES ET CORRIGÉES PAR L'EQUIPE  
D'HEROQUEST FACTORY 2011  
REMERCIEMENTS A HEROSCRIBE ET  
TOUS LES FANS QUI Y CONTRIBUENT.

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
- Dague
- Arc Long
- Hachette

Flèches

										10									
				20															30
											40								
																			60
																			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

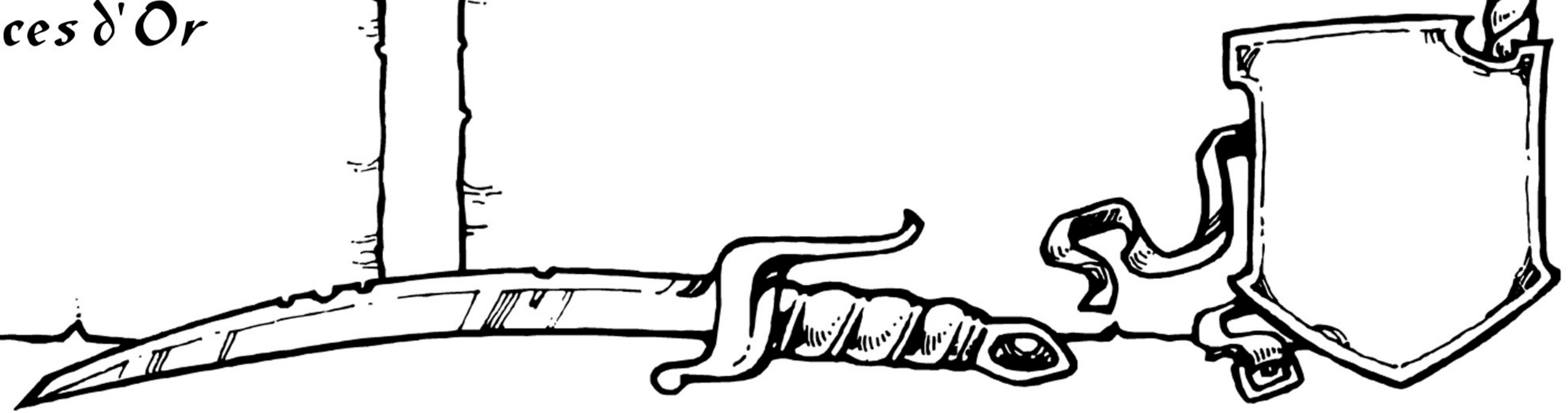
- Bouclier
- Casque
- Cotte de Mailles
- Armure de Fer

- 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



# HEROQUEST

Une grande aventure dans l'univers  
de la magie et du fantastique

*"O* serez-vous relever le défi de HeroQuest et entrer dans le royaume souterrain de Morcar, le Sorcier Maléfique ? De fabuleux trésors vous y attendent si vous parvenez à vaincre leurs cruels gardiens. Les grottes sombres abritent également de nombreux dangers : monstres terribles, pièges mortels et pire encore.

Chaque partie est une **nouvelle aventure** qui se déroule dans une **forteresse souterraine** différente. Il vous faut explorer des **tunnels sombres** et des **salles mystérieuses** en y dénichant les **serviteurs de Morcar**, où qu'ils se cachent. Chaque aventure menée à terme accroît vos chances de devenir un jour un **Héros** statut dont seuls quelques uns peuvent se vanter. Certains d'entre vous joueront le rôle de l'un des **quatre braves aventuriers** : le **Barbare Guerrier**, l'**Elfe Magicien**, le **Nain Explorateur** et l'**Enchanteur**. L'un de vous jouera le rôle des **serviteurs de Morcar** - le **Sorcier Maléfique** et le **Seigneur du Chaos**. Avec le soutien des forces de l'au-delà, vous pouvez comploter contre les aventuriers. Regardez-les tomber entre les mains de vos **monstres** ou au fond de vos **pièges fourbes**.

Pouvez-vous survivre dans l'univers de HeroQuest...? Pouvez-vous devenir le grand héros qui délivrera le pays ?

**HeroQuest** est une aventure unique. Les éléments colorés de ce jeu recréent l'univers du fantastique avec ses **cachots sombres** et ses **monstres effrayants**. Relevez le défi de **HeroQuest** et aventurez-vous dans ces **passages souterrains** depuis longtemps oubliés, au-delà de portes closes et à l'intérieur de caves situées au plus profond de la terre. Votre **quête** d'un trésor ancien vous amènera à combattre les viles créatures qui hantent cet **univers souterrain**. Prenez garde aux pièges que ne manquera pas de vous tendre **Morcar, le Sorcier Maléfique** !

MB JEUX 1989 MILTON BRADLEY FRANCE  
HASBRO MB SA

MIS AU POINT AVEC LE CONCOURS DE GAMES WORKSHOP  
RÈGLES REVUES ET CORRIGÉES PAR L'ÉQUIPE D'HEROQUEST FACTORY 2011







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.