

HERO QUEST

NOUVELLE ÉDITION

La Compagnie de l'Ombre

SOMMAIRE

Prologuep.3

Les Règles

Jouer La Compagnie de l'Ombrep.4

Assemblage des Guerriers de l'Ombrep.5

Les Guerriers de l'Ombrep.6

La Garde du Jugement Dernierp.7

Nouveaux Artefacts & Lieux Spéciauxp.8

La Compagnie de l'Ombre

Introductionp.9

Plan-1- (Quartiers 1, 3, 4, & 12).....p.10

Plan-2- (Quartiers 2 & 7).....p.11

Plan-3- (Quartiers 5, 6, 8, & 13).....p.12

Plan-4- (Quartiers 9, 10, 11, & 14).....p.13

Conclusionp.14

Adaptation des versions européennes 1992 :

Cyrille Guyonvarc'h

CYRUNICORN ©2002



"Tout en écoutant l'homme qui se tenait prostré à ses pieds, l'Empereur promenait son regard sur les Lords rassemblés autour de lui. Plus l'homme parlait, plus ceux-ci semblaient avoir de peine à contenir la rage qui les gagnait. Leurs yeux rivés sur la frêle silhouette de l'orateur s'emplissaient de larmes de colère. Comment aurait-il pu en être autrement face à une telle perfidie ?

"Seigneur, n'écoutez plus ces propos pleins de fiel !"

La Voix de l'Empereur résonna sous les voûtes du grand hall.

"Silence !" gronda-t-il. "Même si ces propos blessent nos cœurs, nous devons tous les entendre, Seigneur !"

Puis, se tournant vers l'homme, il ajouta : "Continue, je t'en prie !"

Eshlil regarda nerveusement autour de lui, puis en direction de l'Empereur. Sa Voix s'affaiblit et perdit de son assurance.

"J'ai servi avec Hinsgrim. J'étais dans les rangs de la Compagnie de l'Ombre. Il ne peut y avoir d'erreur. Hinsgrim a succombé aux ténèbres. Lui & ses hommes ont juré fidélité au Chaos. Le Capitaine de votre Garde d'Élite est votre assassin désigné."

Personne n'osa plus parler. Plusieurs souhaitèrent en finir avec Eshlil, comme si un tel geste pouvait effacer cette calomnie & racheter leur cher compagnon. Pourtant, les paroles de l'Espion avaient des accents de vérité.

L'Empereur arrangea les pans de sa robe, puis se leva face au Conseil.

"Ce jour est empreint de tristesse pour nous tous. Hinsgrim a failli à son devoir & j'ai assisté à sa chute. Mentor nous en avait averti, mais nous avons réagi trop tard.

Hinsgrim s'est enfui avec la Compagnie de l'Ombre dans les profondeurs de la Vieille Cité. Il vous appartient, à vous Lords du Royaume, de trouver les Héros qui pourront nous débarrasser de ce démon."

"Donnez-moi une Légion, mon Seigneur, & avec votre permission, je mettrai fin aux agissements de ce traître !"

"Non, Lorric, je ne veux voir aucun autre de mes Lords se retourner contre moi. Tu es un brave Chevalier, mais ni toi ni tes braves ne viendront à bout de ce démon. Trouve-moi plutôt les hommes dont j'ai besoin. Apporte-moi des Guerriers, des hommes au cœur vaillant. Des Champions ! La Compagnie de l'Ombre doit être anéantie.

Je veux la MORT d'Hinsgrim !"

La Compagnie de l'Ombre

Introduction

Nous vous conseillons d'entreprendre cette *Quête en 14 étapes* après avoir joué toutes ou du moins la plupart des Aventures contenues dans le Livre des Quêtes. Vous serez alors prêts à affronter la Compagnie de l'Ombre . . . Toutes les règles de base de HeroQuest s'appliquent à cette Quête, mais un certain nombre de différences énoncées ci-après font de cette nouvelle aventure un Défi autrement plus grand à relever.

Déroulement du jeu de la Quête en 14 Étapes

Cette Quête se divise en 14 étapes (*l'original parle de 13 Étapes, mais l'une d'elles comporte 2 sections bien distinctes!*) qui représentent les différents Quartiers de la Compagnie de l'Ombre. Des Portes en bordure de Plateau permettent de passer d'un Quartier à l'autre.

L'Aventure commence dans le Quartier 1, à partir de l'Escalier en Spirale se trouvant dans la Salle Nord-Ouest du premier Plan de Quête. À chaque étape (c'est-à-dire dans chaque Quartier), les joueurs doivent essayer de trouver une Porte sur le bord du Plateau par laquelle ils pourront entrer dans l'étape suivante (dans un autre Quartier). Zargon doit placer la Porte en bordure du Plateau lorsque celle-ci devient visible pour l'un des Héros. Sauf indication contraire, ces Portes s'ouvrent selon les règles normales. Quand tous les Héros ont franchi la Porte, tous les éléments du jeu doivent être retirés du plateau, et l'étape suivante peut commencer (les Quartiers reliés entre eux ne se situent jamais sur le même Plateau).

Remarques :

- 1) Les Figurines des Héros ayant franchi la Porte sont placés en attente au bord du Plateau.
- 2) Les Monstres ne peuvent en aucun cas passer d'un Quartier à l'autre en franchissant une Porte.

(Note de Cyrunicorn : c'est peut-être la clé de cette Quête face au danger que représentent les Guerriers de l'Ombre & les Gardes du Jugement Dernier !!)

Option de Cyrunicorn

Les Monstres peuvent passer d'un Quartier à l'autre en franchissant une Porte Ouverte ; mais ils ne réapparaissent pas une fois tués (voir page suivante).

Entre les Étapes

Les Héros ne regagnent pas la totalité de leurs Points de Corps & d'Esprit entre 2 étapes puisque ce sont de simples Quartiers séparés par 1 Porte. De même, l'Elfe & l'Enchanteur ne recouvrent pas tous leurs Sorts. En revanche, tous les Héros peuvent conserver d'1 Quartier à l'autre les Potions & les Trésors Spéciaux qu'ils ont découverts.

Aborder un nouveau Quartier

Les Héros abordent chaque nouvelle étape de la Quête par la Porte qui marquait la fin du Quartier précédent. Quand le premier Héros franchit la Porte, Zargon doit disposer sur le Plateau tous les éléments visibles. La nouvelle étape de la Quête se déroule alors normalement. Toutes les Cartes Trésor rejetées doivent être replacées sur la pile, puis mélangées de nouveau.

Revenir dans un Quartier déjà joué

Si les Héros repassent par 1 Quartier déjà visité, tous les Monstres réapparaîtront & ils devront de nouveau les affronter. Par contre, les Héros sont autorisés à poursuivre leur Chasse aux Trésors, mais il se peut que certains Trésors Spéciaux mentionnés dans les Notes ne puissent plus être découverts.

Les Guerriers de la Compagnie de l'Ombre

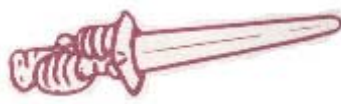
Vous pouvez maintenant introduire dans le jeu les 12 Guerriers de la Compagnie de l'Ombre. Ces Monstres fonctionnent comme tous les autres Monstres. Mais chaque fois que Zargon place 1 Guerrier de l'Ombre sur le Plateau, il peut l'armer de 4 façons différentes selon les Armes disponibles (voir ci-dessous).



Arbalétrier



Éclaireur



Épéiste



Hallebardier

Attachez l'une des Armes en plastique à chaque Guerrier comme indiqué

Les Guerriers de l'Ombre au Combat

Les Guerriers de l'Ombre constituent un Groupe d'Élite capable de se Défendre à sa manière. Lancez le nombre de Dés requis ; tant que ceux-ci indiquent au moins 1 Bouclier Noir, le Guerrier de l'Ombre se Défend avec succès & reste indemne.

Guerriers de la Compagnie de l'Ombre



Arbalétrier

Déplacement 6 cases
Attaque 2 dés
Défense 3 dés
Corps 1
Esprit 2



Eclaireur

Déplacement 9 cases
Attaque 2 dés
Défense 3 dés
Corps 1
Esprit 2



Fine lame

Déplacement 4 cases
Attaque 4 dés
Défense 5 dés
Corps 1
Esprit 2



Hallebardier

Déplacement 6 cases
Attaque 3 dés
Défense 3 dés
Corps 1
Esprit 2



Guerrier de l'Ombre

(Symbole utilisé sur les Plans de Quête)



La Garde du Jugement Dernier

Les Guerriers du Chaos présents dans cette Aventure font partie du Régiment d'Élite de Zargon : la Garde du Jugement Dernier. Ces Monstres se Défendent tout comme les Guerriers de l'Ombré, à savoir qu'ils n'ont besoin que d'1 Bouclier Noir sur les Oés de Défense, quel que soit le nombre de Crânes obtenus par l'Attaquant.

Garde du Jugement dernier



Garde

Déplacement	6 cases
Attaque	4 dés
Défense	5 dés
Corps	1
Esprit	3

Nouveaux Artefacts

Parchemin de Sorcileres

Si l'Elfe ou l'Enchanteur le découvre, il peut choisir de Passer 1 Tour afin d'en Déchiffrer les Formules Magiques. Une fois lu, le Parchemin disparaît, mais le Lecteur regagne tous les Sorts qu'il possédait au début de l'Aventure.

Carreau d'Arbalète Magique

Tiré contre 1 Monstre, il lui inflige systématiquement la perte d'1 Point de Corps.

Élixir de Survie

Administré à 1 Héros Mort, celui-ci reviendra à la Vie. Le Héros ainsi Ressuscité peut être placé en n'importe quel endroit de la Salle, mais il ne dispose que d'1 seul Point de Corps.

Lieux Spéciaux

Sanctuaire de la Force

Quand tous les Monstres présents dans cette Salle auront été tués, les Héros pourront essayer de regagner un maximum de Force par le biais de la Méditation. À son prochain Tour, le Héros jette 1d6 :

- SUR UN SCORE *égal ou inférieur* à ses Points de Corps, il retrouve tous ses Points de Corps initiaux ;
 - SUR UN SCORE *supérieur* à ses Points de Corps, il est agrippé par 1 Vortex Magique & perd 1 Point de Corps.
- 1 Héros qui Médite ne peut rien faire d'autre durant son Tour.

Lincoln de la Connaissance

Quand tous les Monstres présents dans cette Salle auront été tués, l'Elfe ou l'Enchanteur pourra essayer de regagner un maximum de Sorts par le biais de la Méditation. À son prochain Tour, il lance 1d6 :

- SUR UN SCORE *égal ou inférieur* à ses Points d'Esprit, il peut regagner tous les Sorts qu'il possédait au début de l'Aventure ;
 - SUR UN SCORE *supérieur* à ses Points d'Esprit, il est agrippé par 1 Vortex Magique & perd 1 Point de Corps.
- 1 Héros qui Médite ne peut rien faire d'autre durant son Tour.



La Compagnie de l'Ombre

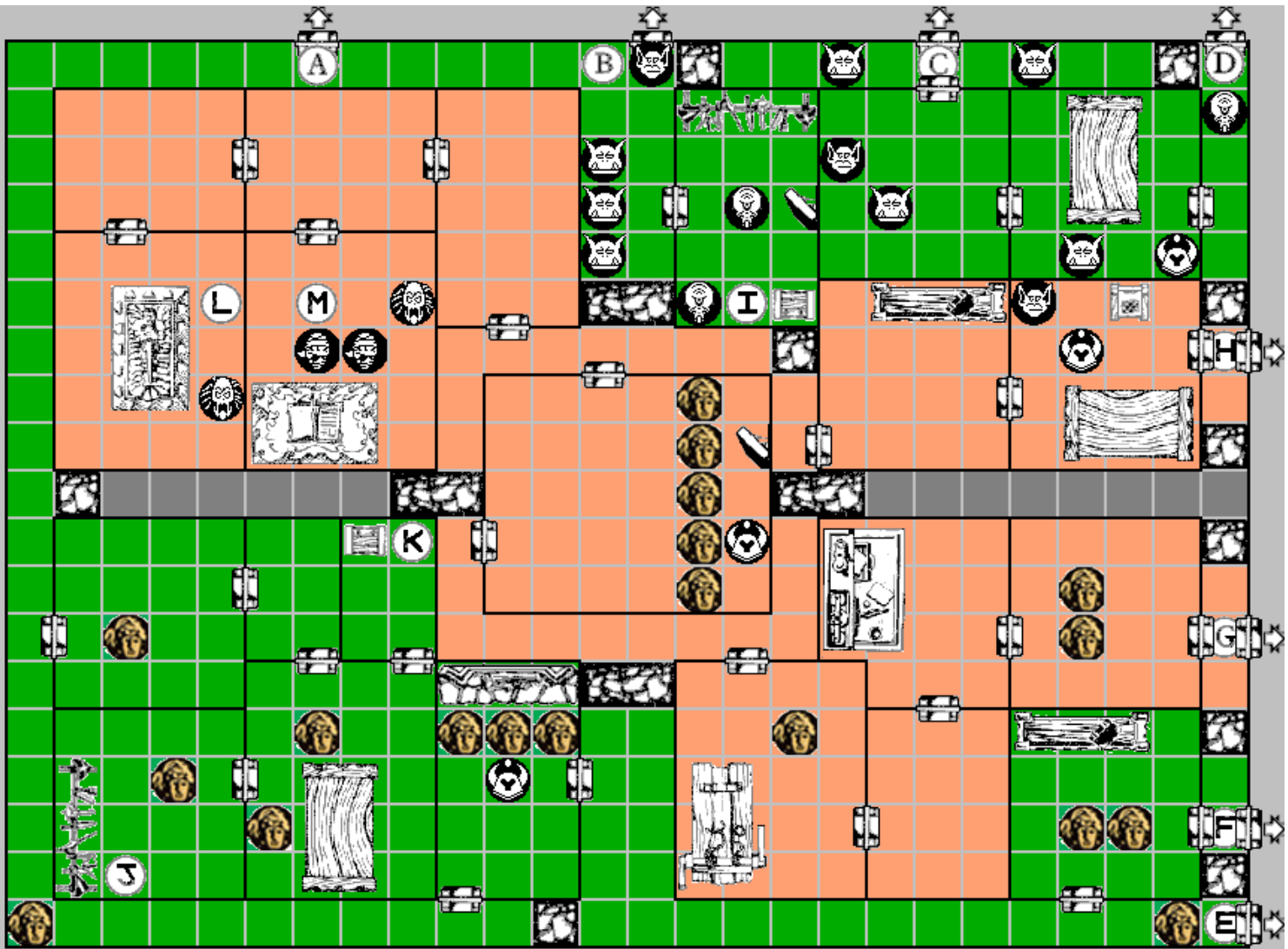
Introduction

*Vous avez été choisi parmi tous les Champions
qui furent proposés.*

L'Empereur vous a investi d'une mission :

*« Pénétrez les souterrains de la Vieille Cité,
trouvez Hinsgrim & pourfendez-le.*

*Si vous y parvenez, vous recevrez tous en
récompense un Anneau de Brillance... »*



La Compagnie de l'Ombre – Plan 2

Les Portes A,B,C,D correspondent au Plan 1 ; Les Portes E,F,G,H au Plan 3

I. Ce Coffre contient 2 *Hachettes*. Les Armes du Râtelier sont de piètre qualité & donc d'aucune utilité aux Héros.

J. Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor trouve 1 *Arbalète* sur le Râtelier d'Armes. Il n'y a par contre que 6 *Carreaux*. Aussi, chaque fois que ce Héros en Tire 1 à

l'Arbalète, il doit la rayer de sa Fiche de Personnage. Lorsqu'il n'a plus de Carreaux, il ne peut plus se servir de L'Arbalète tant qu'il n'en a pas trouvé d'autres.

K. Ce Coffre contient 1 *Potion de Guérison* pouvant restituer jusqu'à 4 Points de Corps.

(Quartier 2)

L. Ceci est le **Tombeau de Vadim Gorfell**. Le **Zombi** qui représente son **Esprit Agité** ne peut être vaincu par le Combat. Si 1 quelconque Héros Attaque le Zombi, jetez les Dés de Défense comme de coutume, mais informez ce Joueur qu'il a survécu à l'Attaque. La seule façon d'anéantir le Zombi est de lui Jeter 1 Sort qui lui inflige la perte d'1 Point de Corps.

M. Si 1 Héros Cherche 1 Trésor, faites-lui lecture de ces mots :

« Note bien sur l'**autel** la présence d'un livre de runes magiques.

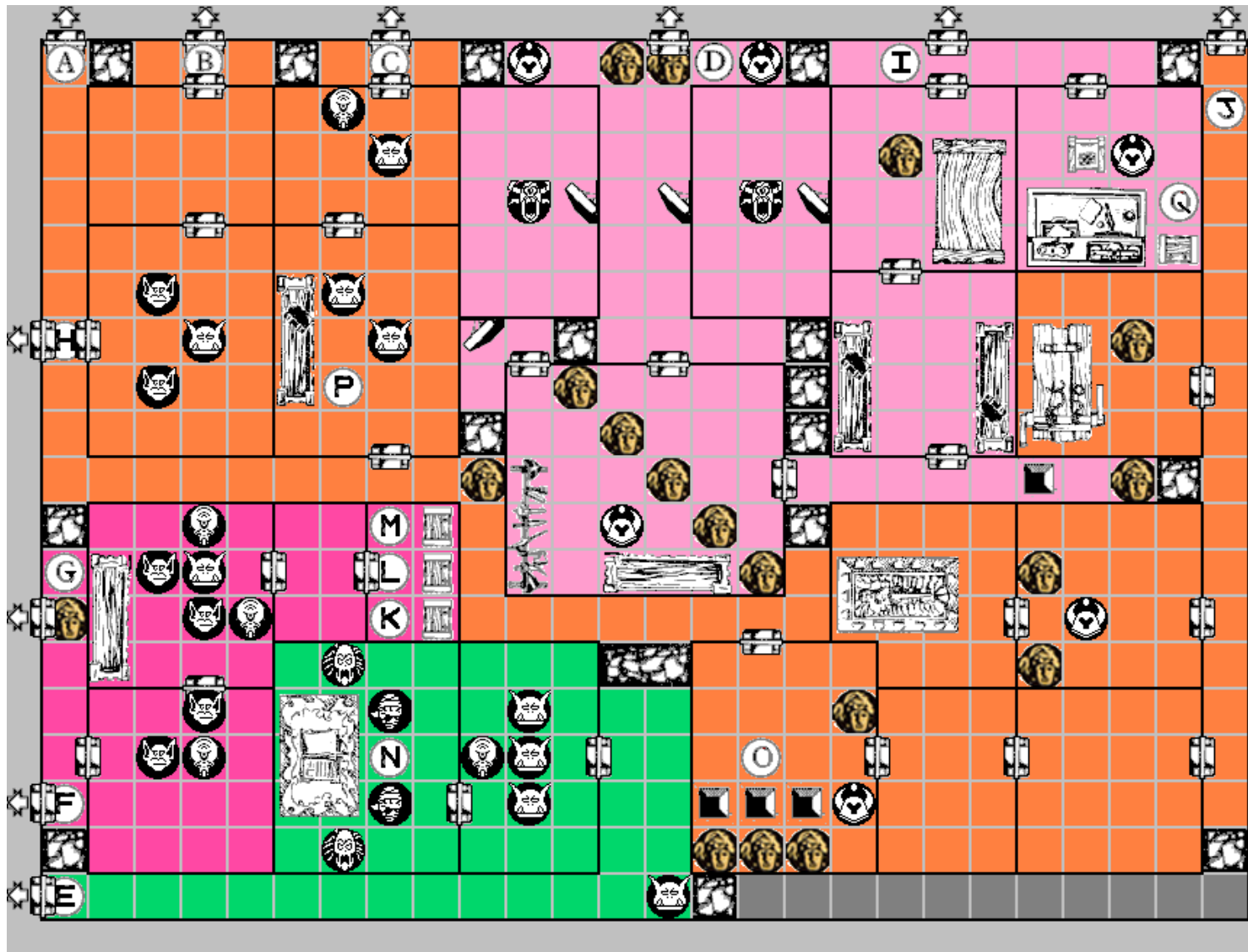
Au fur & à mesure que tu en lis les pages, tu sens un pouvoir brut envahir ton corps. Tes force s'accroissent & tu vois de grands sortilèges devant toi.

Mouvement ! Une ombre grandit ! La Gargouille bondit d'entre les pages & frappe ! Tu perds 1 Point de Corps. »

Placez la **Gargouille** en un quelconque endroit de la Salle. Elle lance immédiatement 1 nouvelle Attaque.

(Quartier 7)

Monstre Errant: 1 Guerrier de l'Ombre



La Compagnie de l'Ombre – Plan 3

Les Portes A,B,C,D,I,J correspondent au Plan 4 ; Les Portes E,F,G,H au Plan 2

K. Ce Coffre contient 1 Piège qui sera Découvert si 1 Héros Cherche des Pièges ou des Portes Secrètes. Si ce Héros Ouvre le Coffre, il perdra 1 Point de Corps.

L. Ce Coffre contient 100 po.

M. Ce Coffre est 1 Piège. Même si 1 Héros Cherche des Pièges ou des Portes Secrètes, il ne Découvrira pas ce Piège. Tout Héros qui Ouvre ce Coffre perdra 1 Point de Corps.

(Quartier 5)

N. Ceci est le Linceul de la Connaissance (voir Page 8)

(Quartier 6)

O. Tous les Guerriers de l'Ombre présents dans cette Salle sont Armés d'Arbalètes.

P. Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor trouve 1 *Potion de Guérison* (pouvant restituer jusqu'à 4 Points de Corps) dissimulée dans la Bibliothèque.

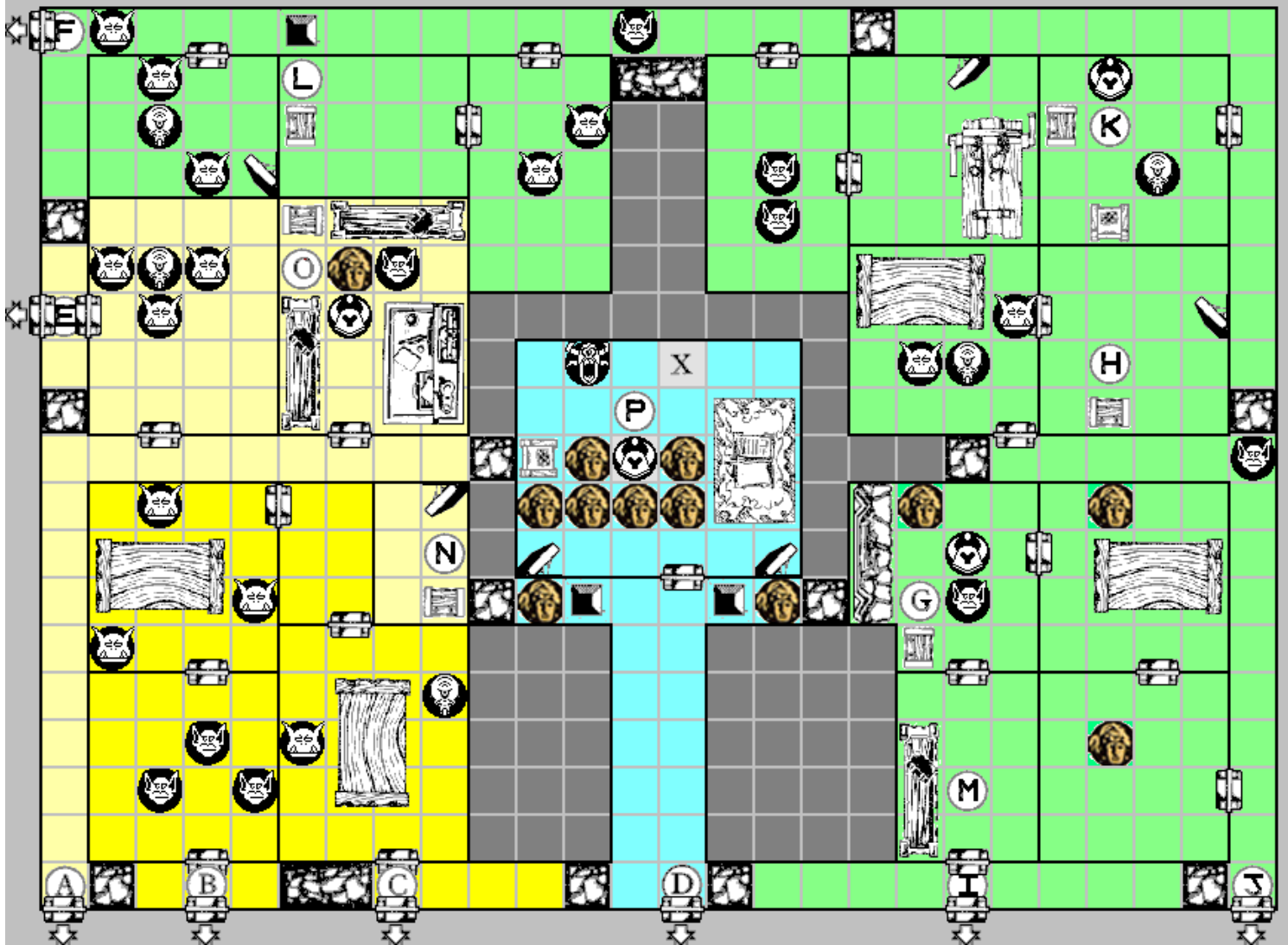
(Quartier 8)

Q. Ce Coffre est Piégé par 3 Flèches qui s'en échappent dès qu'on l'Ouvre.

Jetez 3 Dés de Combat : pour chaque Crâne obtenu, le Héros ayant ouvert le Coffre perd 1 Point de Corps.

(Quartier 13)

Monstre Errant: 1 Guerrier de l'Ombre



La Compagnie de l'Ombre – Plan 4

Les Portes A,B,C,D,I,J correspondent au Plan 3 ; Les Portes E,F au Plan 1

- G. Ce Coffre contient 100 po & 1 *Potion de Guérison* pouvant restituer jusqu'à 4 Points de Corps.
 H. Ce Coffre est Piégé. Si 1 Héros l'Ouvre, il **Explosera** & lui causera la perte de 2 Points de Corps.
 K. Ce Coffre contient 1 *Carreau d'Arbalète Magique* (voir Page 8) & une **Réserve Illimitée** de Carreaux ordinaires.

L. Ce Coffre est vide.

M. Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor dans cette Salle trouve 1 *Potion de Guérison* pouvant restituer jusqu'à 4 Points de Corps. (Quartier 9)

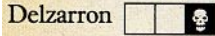
N. Si 1 Héros Ouvre ce Coffre, la Porte Secrète se refermera en claquant, puis la Salle se remplira d'1 **Gaz Vert**. Pour Forcer la Porte à s'ouvrir de nouveau, le Héros doit jeter 1 Dé de Combat pour essayer d'obtenir 1 Bouclier Blanc. Il peut tenter ainsi sa chance à chacun de ses Tours. S'il n'y parvient pas, il perd 1 Point de Corps.

Les Héros se trouvant à l'extérieur de la Salle n'ont pas le droit d'essayer d'Ouvrir la Porte.

O. Ce Coffre est vide. Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor dans cette Salle trouve 1 *Élixir de Survie* (voir Page 8). (Quartier 11)

P.  **Hinsgrim**, le **Guerrier du Chaos**.

Il se bat comme 1 Garde du Jugement Dernier : [Dépl. 6 / Att. 4 / Déf. 5 / Corps 5 / Esprit 3].

 **Delzarron** La Case « X » désigne l'emplacement de **Delzarron**, un **Sorcier du Chaos**. [Dépl. 6 / Att. 3 / Déf. 4 / Corps 3 / Esprit 3] 1 fois par Tour, il peut Jeter 1 **Sort**, lequel fait apparaître 1 Créature de l'au-delà (Zombi, Squelette ou Momie) qui peut être placée en un quelconque endroit de la Salle & peut immédiatement Attaquer & se Déplacer. (Quartier 14)

Quand Hinsgrim & les autres Monstres de ce Quartier seront vaincus, faites lecture aux Héros des propos suivants : (voir la Conclusion).

Monstre Errant: 1 Guerrier de l'Ombre



Conclusion

"Au cœur de ce Tourbillon de lumière bleue qui s'élève dans un coin de la Salle, Mentor vous apparaît.

« Vous avez bien travaillé, mes Champions. Chacun de vous recevra en récompense un Anneau de Brillance. Approchez maintenant ! Je vais vous renvoyer près de l'Empereur. »

"Un Éclair aveuglant vous fait soudain franchir une Porte de Téléportation. L'Empereur remet à chacun d'entre vous la récompense promise : un Anneau de Brillance."

Mentor

