

# HEROQUEST

## CONTRE LA HORDE DES OGRES

 **Guerrier Ogre**



Déplacement 6 cases  
Attaque 5 dés  
Défense 5 dés  
Corps *Variable*  
Esprit 1



 **Champion Ogre**



Déplacement 6 cases  
Attaque 5 dés  
Défense 5 dés  
Corps *Variable*  
Esprit 1



 **Chef Ogre**



Déplacement 4 cases  
Attaque 6 dés  
Défense 6 dés  
Corps *Variable*  
Esprit 2



 **Seigneur Ogre**



Déplacement 4 cases  
Attaque 6 dés  
Défense 6 dés  
Corps *Variable*  
Esprit 5



**MB**  
GAMES

© 1991 Milton Bradley Ltd.  
Milton Bradley Ltd., Caswell Way,  
Newport, Gwent NP23 0YH  
4239GB

Developed with  
**GAMES WORKSHOP**

Citadel Miniatures is a Trade Mark owned by  
Games Workshop Limited. All rights reserved.

Traduction française non officielle

Morcar, assis sur son trône de jade pure, était perdu dans ses pensées. Son visage ne laissait paraître aucune émotion. Il convoitait sans cesse les terres de l'Empereur qu'il avait réussi à piéger à

Karak Varn.

Ce jour-là, il fut si proche de la victoire, mais ses plans ont échoué à la dernière minute à cause des Champions de l'Empereur. Venus le secourir, Mandits soient-ils ! Le même sort avait été réservé à son puissant allié, le Seigneur Sorcier, vaincu dans sa propre forteresse, son Armée de Morts réduite en poussière.

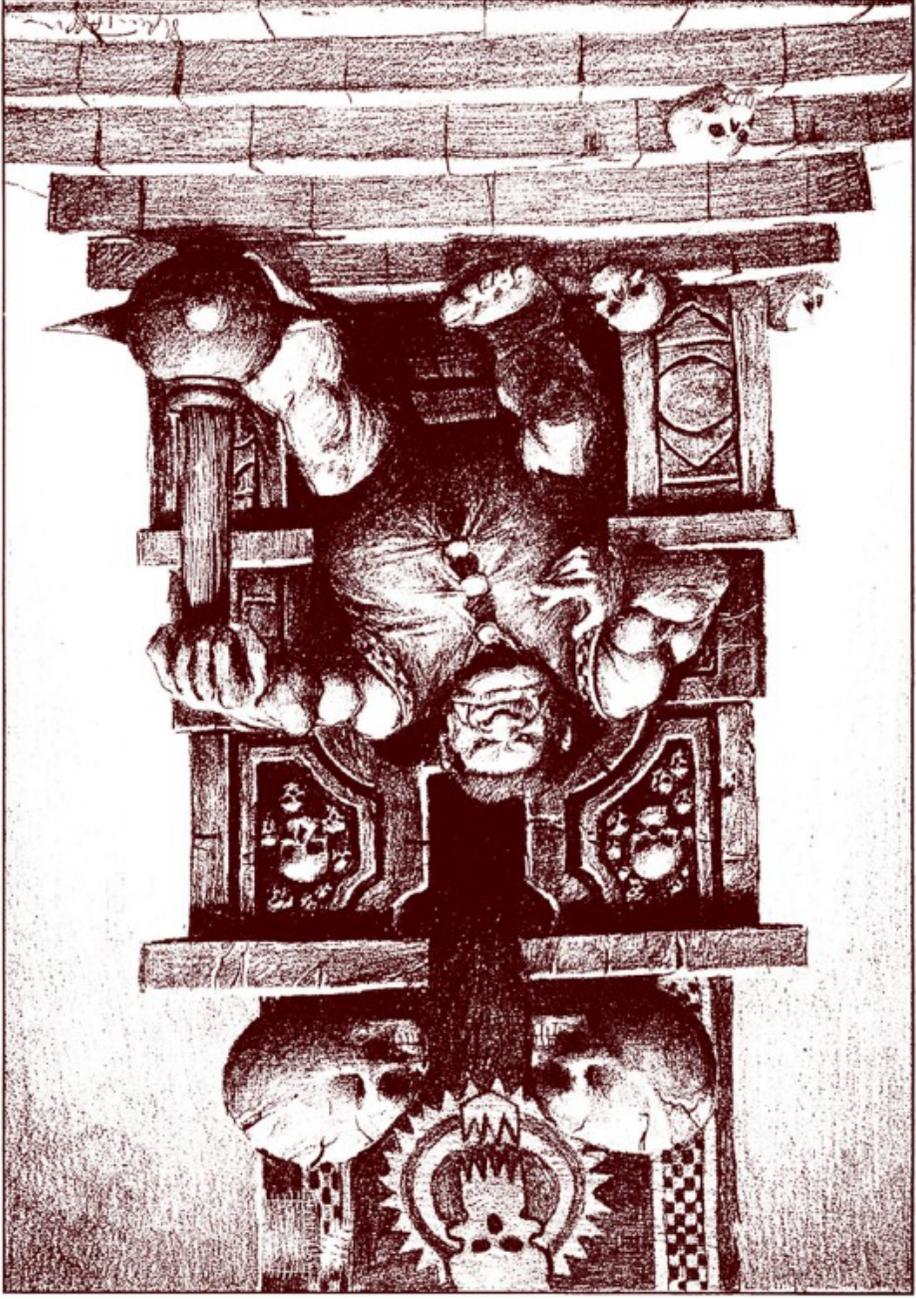
Morcar devait trouver un autre moyen d'affaiblir les troupes de l'Empereur avant que celui-ci, à la tête de son armée, ne passe à l'attaque. Constatant son visage blafard s'illumina d'un rictus sadique. Il avait en une idée des plus sombres...

Un mois plus tard, Morcar se tenait dans la grande salle de son antre, examinant minutieusement chaque rouage de son bon plan. Jusqu'à présent, il n'avait pas jugé bon d'utiliser le potentiel de l'ancienne race des Ogres car leur nature sauvage et incontrôlable les rendait dangereux et peu fiables en tant qu'alliés.

Cependant en faisant appel à ses pouvoirs magiques, Morcar avait envoyé l'un des sorciers du Chaos, Festril, dans la forteresse souterraine du terrible clan d'Ogres, Ourgushit.

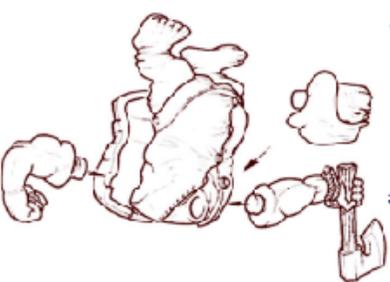
Fitrant son pouvoir d'une source du Chaos au sein de la forteresse souterraine des Ogres, Festril avait pris le contrôle du Clan Ourgushit et commençait à lancer de nombreuses attaques sur les villages au bord des terres de l'Empereur.

C'était seulement le début. D'autres clans d'Ogres et des tribus d'Orcs menaçaient de jour en jour, une armée plus puissante que tout ce que vous avez pu affronter jusqu'à présent.





**I**nstructions d'Assemblage  
 Avant de commencer à jouer, détachez soigneusement les éléments de la plaque prédécoupée. Les nouvelles portes entrent dans les supports de base en plastique des portes normales.



Il y a quatre types différents de figures Ogres, et qui sont illustrées au dos du manuel. Assurez-vous que les bonnes têtes et bras correspondent bien aux corps des personnages. Tous les Ogres s'assemblent de la façon suivante :

Retirez délicatement toutes les pièces de la grille support. Saisissez la moitié avant de l'Ogre et insérez les bras dans l'emplacement de chaque épaule, puis recouvrez l'ensemble avec le dos de l'Ogre en appuyant fermement. Enfin, insérez la tête dans son emplacement Recommencez l'opération pour chacun des Ogres.

### Contexte des Ogres

Les Ogres regardent le monde comme un vaste festin : selon l'heure de la journée, les ennemis ne sont que petits déjeuner ou dîners. En tout cas, le plus souvent. Les vieds ogres sont une vaste compétition alimentaire - si bien que la violence des combats est un bon substitut.

En tant qu'ennemis, les Ogres sont à imprévisibles adversaires qui ne montreraient aucune pitié tant que leur faim n'est pas rassasiée. N'importe quel aventurier suffisamment téméraire pour affronter les Ogres doit être sûr de ses aptitudes au combat. Autrement, il pourrait ne pas seulement mourir... mais finir en dîner pour l'un d'eux !

Les Ogres ne sont pas si méchants qu'ils y paraissent. Ils sont juste tout le temps affamés et incroyablement violents. Ils se promènent souvent seuls. Parfois, ils forment des clans avec, à leur tête, un Seigneur Ogre choisi parmi le plus méchant, le plus dur et le plus affamé.

Il est tout à fait possible pour l'Empire et les Forces du Chaos d'engager des Ogres en tant que mercenaires, tant qu'ils leurs garantiront un bon temps - de la bagarre et beaucoup de choses à manger. Habituellement les perçants des combats). Mais leur nature les rends imprévisibles et terriblement dangereux.

## Retour à la Surface

*Félicitations Héros ! Vous avez détruit le Seigneur Ogre et éliminé la menace de la Horde ogre. Mais attention ne vous réjouissez pas trop vite ! Vous êtes toujours coincés dans les profondeurs de la Forteresse des Ogres et l'alarme a été déclenchée. Vous devez vous échapper et atteindre la surface pour conduire les forces de l'Empereur vers les derniers Ogres de la Horde.*

### NOTES

#### POINTS DE CORPS OGRE :



Au début de son tour, le joueur Sorcier peut activer tous les monstre d'une ou deux pièces, que la porte des dites-pièces ne soit ouverte ou non. Il lance un dé and s'il obtient un résultat de 5 ou moins, une seule pièce est activée ; s'il obtient un 6, deux pièces sont activées. Le contenu de la pièce est alors placé et la porte est ouverte. Tout monstre dans la pièce peut se déplacer ce tour-ci.

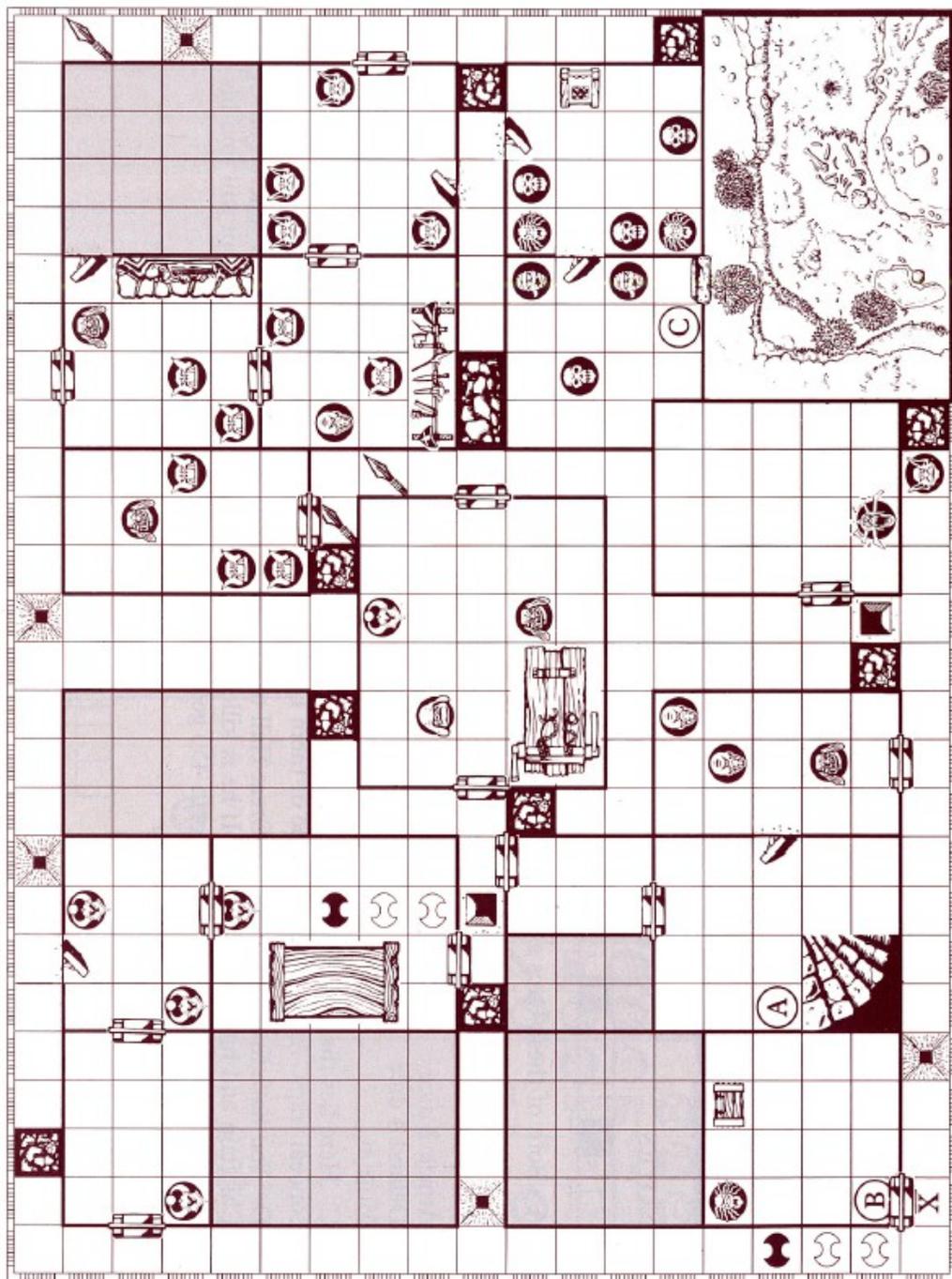
**A** Une fois que les héros ont quitté cette pièce, le joueur Sorcier peut placer jusqu'à trois Orces sur l'escalier et ceux-ci à chaque tour, en fonction du nombre de figurines qu'il dispose. Les Orcs peuvent bouger immédiatement.

**B** Le premier joueur qui ouvre cette porte déclenchera un éboulis de pierres sur la case marquée d'un "X". Cet éboulis se résouds comme n'importe quel piège éboulis de pierres. Le coffre dans cette salle est vide.

**C** Tout joueur qui passe cette porte est alors sauvé. Aucun monstre ne peut le suivre.

Monstre errant : le joueur Sorcier peut activer une autre pièce.





## Les Ogres dans HeroQuest

Tous les Ogres occupent une seule case sur le plateau de jeu d'HeroQuest. Aucune autre figurine, monstre ou personnage quel qu'il soit, ne peut franchir une case occupée par un Ogre. Lorsqu'un Ogre bloque un couloir, ce dernier reste bloqué jusqu'à ce que l'Ogre se déplace ou qu'il soit tué.

Les Ogres dans HeroQuest sont bien plus puissants que tous les autres monstres que vos héros ont pu rencontrer. Ci-dessous, vous pouvez comparer les caractéristiques des différents Ogres :

### Guerrier Ogre

Déplacement 6 cases  
Attaque 5 dés  
Défense 5 dés  
Corps Variable  
Esprit 1



### Champion Ogre

Déplacement 6 cases  
Attaque 5 dés  
Défense 5 dés  
Corps Variable  
Esprit 1



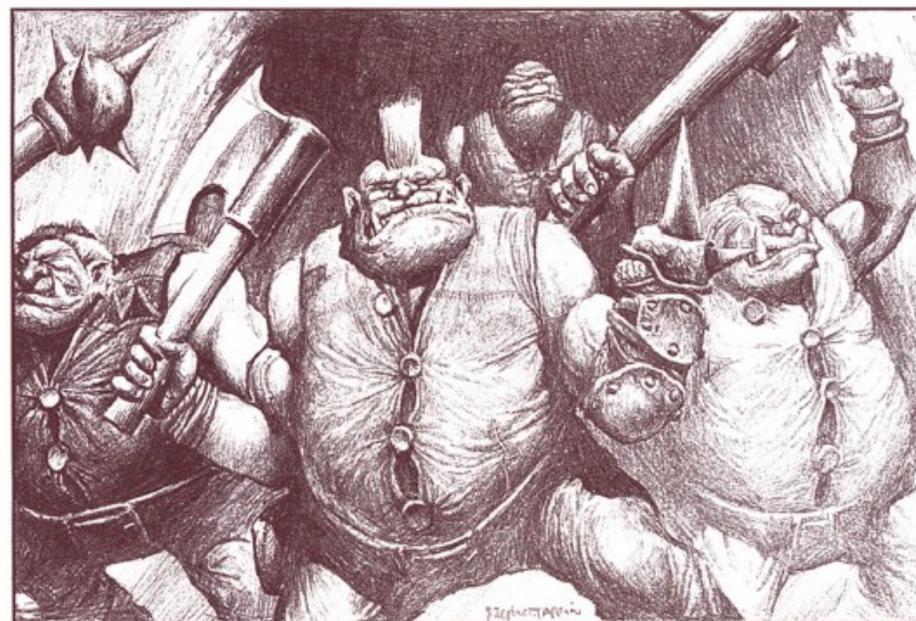
### Chef Ogre

Déplacement 4 cases  
Attaque 6 dés  
Défense 6 dés  
Corps Variable  
Esprit 2



### Seigneur Ogre

Déplacement 4 cases  
Attaque 6 dés  
Défense 6 dés  
Corps Variable  
Esprit 5





## Nouveaux mécanismes du Donjon

Cette extension introduit un nombre de nouveaux mécanismes au donjon qui sont expliqués ci-dessous. Les marqueurs des portes de pierre et des abîmes sont fournis sur la plaque d'éléments prédécoupés.

### Les Portes de Pierre

Les portes de pierre sont de larges dalles de roche qui peuvent être poussées en utilisant une force importante avant de pouvoir passer. Pour ouvrir l'une d'elles, un personnage doit lancer plusieurs dés de combat et obtenir deux crânes. Le nombre de dés dépend du type de personnage joué : le Nain et l'Elfe lancent deux dés, le Barbare lance trois dés. L'Enchanteur ne peut pas ouvrir de porte de pierre. Une fois ouverte la porte de pierre le reste jusqu'à la fin de la quête.

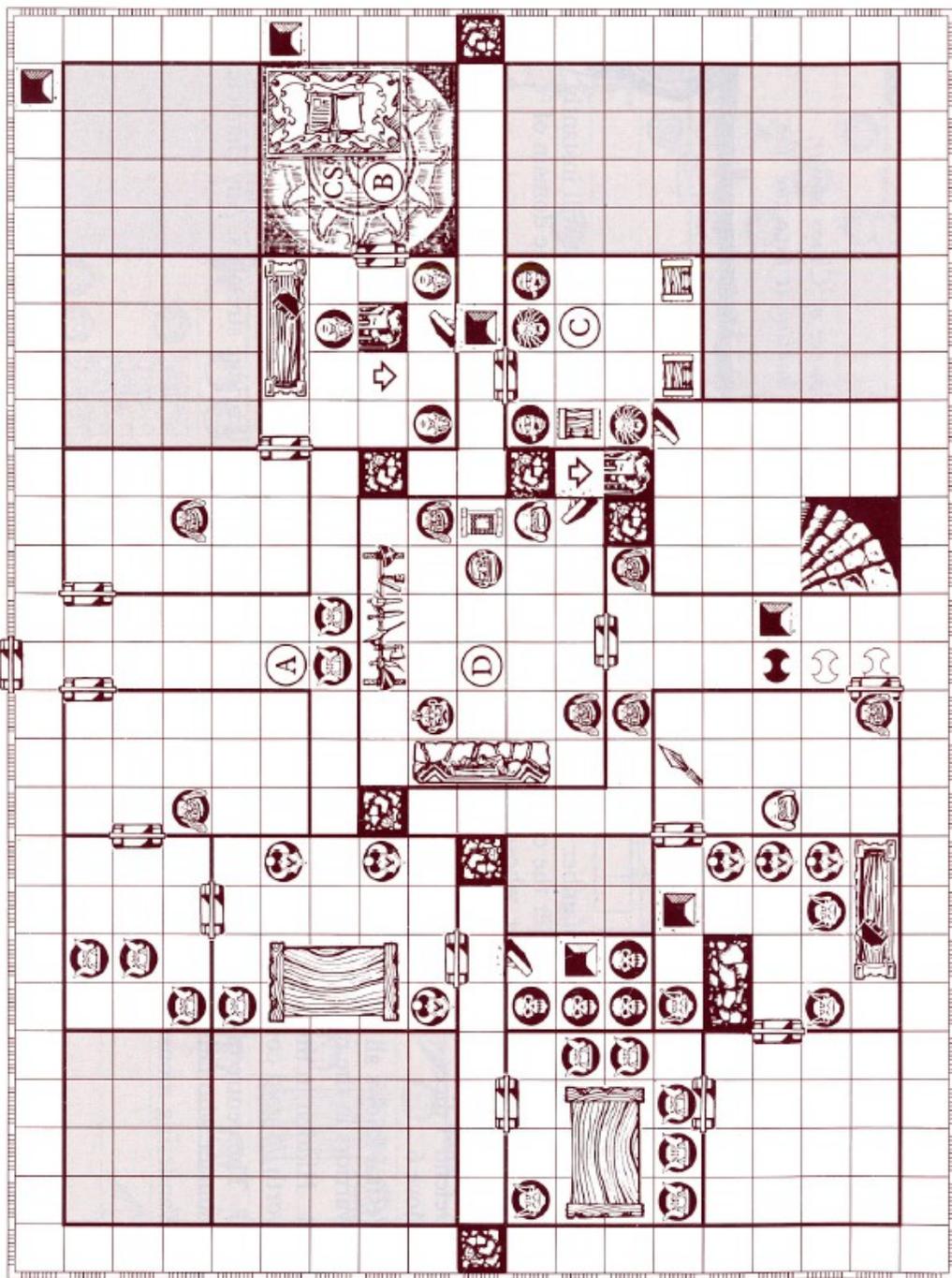
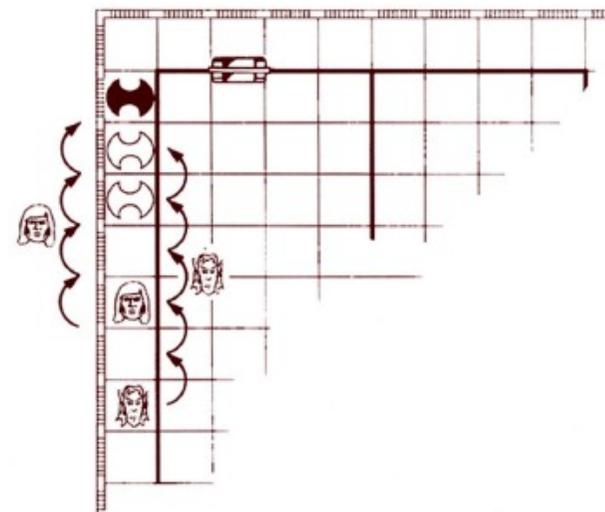


### Piège de Lame dansante

Le piège se déclenche lorsqu'un personnage passe sur une case marquée d'une lame noire : une lame énorme se décroche du plafond et se balance sur les cases marquées des symboles de lame noire et blanche. Pour tous les personnages qui se trouvent sur ces symboles, la lame lance deux dés de combat. Tout personnage doit se défendre normalement. Ce piège peut être détecté lors d'une recherche de piège dans le couloir ou la pièce contenant le symbole de la lame noire.

Tout personnage avec une trousse à outils peut tenter de désarmer le piège en faisant un bouclier avec un dé de combat. Si le résultat du lancé est un crâne, le piège se déclenche. Le Nain désarme automatiquement la lame dansante une fois qu'elle est découverte à condition de la voir lui-même.

**Exemple :** Dans le diagramme ci-dessous, l'Elfe avance de cinq cases et s'arrête sur une lame blanche. Il ne déclenche pas le piège, puis au tour du Barbare qui avance de quatre cases pour s'arrêter sur la lame noire. La lame dansante se décroche du plafond et attaque l'Elfe et le Barbare avec deux dés de combat.

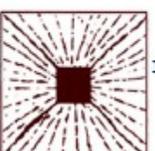




### Nouveau Piège : Abîme

L'abîme fonctionne de la même manière qu'une Oubliette normale avec les exceptions suivantes : si un Héro pose le pied sur une case contenant une abîme, il chute de 30 pieds (soit 10 mètres) avant de s'écraser sur un sol dur et subit des dommages en fonction de l'Armure qu'il porte. Les personnages ne portant aucune armure lancent un dé de combat pour savoir s'ils perdent un point de Corps ; ceux qui portent une Cotte de Mailles ou l'Armure de Borin lancent deux dés ; et enfin ceux qui portent une Armure de Plates lancent trois dés de combat. Un personnage peut escalader une Abîme pour en sortir à son prochain tour, à condition qu'une case adjacente soit libre.

Les abîmes ne peuvent être désamorçés, mais les personnages peuvent sauter par-dessus comme les Oubliettes ordinaires.



## La Fosse du Chaos

*Avancez prudemment Héros, car je sens que vous approchez d'une source de pouvoir Chaotique. Vous devez détruire cette source. Pour cela, il vous faudra trouver l'Anneau de Pouvoir de Festral et le jeter dans la fosse maléfique.*

### NOTES

#### POINTS DE CORPS OGRE



**A** Au centre de cette chambre se trouve la Fosse du Chaos. Quiconque pénètre dans la fosse s'allera instantanément au Chaos et tombera sous le contrôle de Zargon à jamais. C'est le domaine de Festral, le Sorcier du Chaos

Attaque 4 dés

Défense 5 dés

Déplacement 6 cases

Corps

Esprit 8

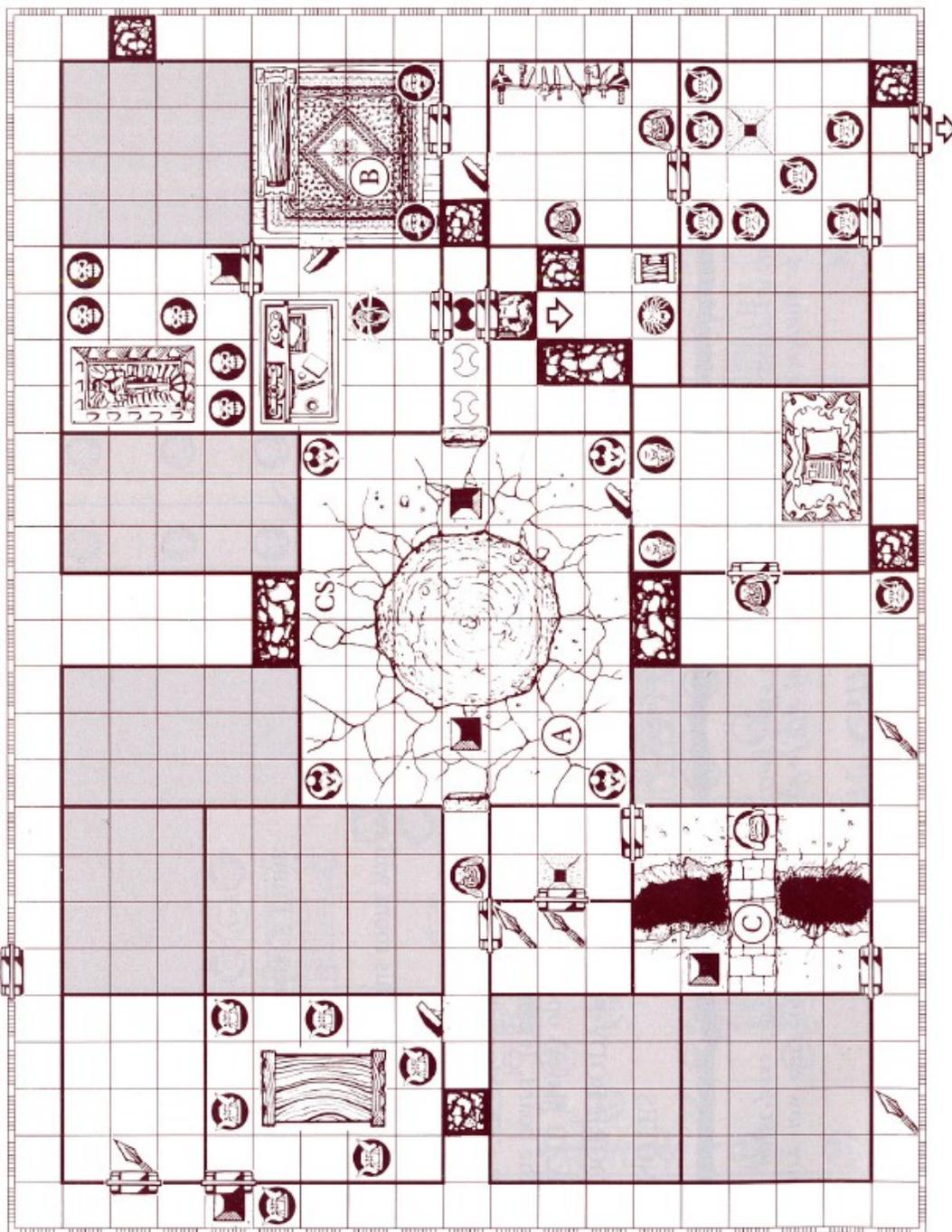
Festral connaît les trois Sortilèges du Chaos et dispose de trois jetons pour chaque Sort. Les Guerriers du Chaos de cette salle sont membres de la *Garde Personnelle de Festral* et ont 5 dés d'attaque et 5 de défense.

**B** Le premier Héros qui cherche un trésor dans cette salle trouvera caché dans l'étagère un livre creux contenant l'Anneau de Pouvoir de Festral et 10 Diamants valant 75 po chacun.

**C** Le centre de cette salle est un puit sans fond, au-dessus duquel traverse un petit pont. Quiconque tombe dans le puit (Héro ou monstre) ... meurt !

Monstre Errant: 3 Guerriers du Chaos





## Sortilèges du Sorcier du Chaos

Voici 3 nouveaux Sortilèges du Chaos (ou plutôt les variantes de 3 Cartes Sort US) qui utilisent les Points d'Esprit pour affecter leurs cibles.

Les Points d'Esprit mesurent à la fois la sagesse d'un personnage et ses aptitudes magiques. Plus un personnage a de Points d'Esprit, mieux il peut utiliser la Magie, et plus important encore, mieux il peut y résister. Ces nouveaux Sortilèges du Chaos ont des jetons spéciaux que les monstres utiliseront comme il sera indiqué dans les Notes de Quête.

Les Sorciers du Chaos peuvent seulement lancer un sort par tour. Un sortilège peut être lancé sur un Héro visible du Sorcier du Chaos. Un Sorcier du Chaos qui jette un sortilège peut aussi se déplacer mais ne peut pas engager un combat au corps-à-corps dans le même tour. Si un Sorcier du Chaos lance un sortilège et se fait tuer, les effets de ce sortilège cessent en même temps.

**Par exemple :** Si le Sorcier du Chaos utilise un sortilège sur un héros et se fait tuer avant le tour de ce héros, les effets du sortilège en question cessent immédiatement. Le héros sera libre de bouger à son prochain tour.

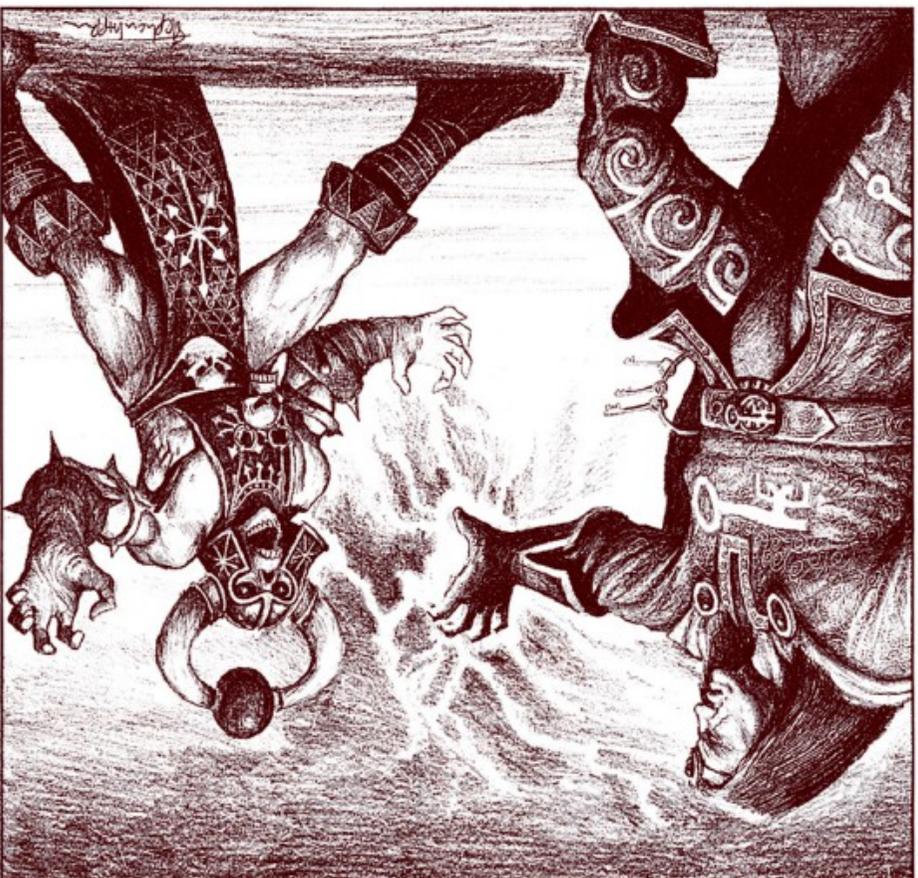
Si un personnage possède le Talisman de Lore, il reçoit deux Points d'Esprit supplémentaires. Ces Points d'Esprit sont pris en compte dans son total de Combat Psychique, aussi longtemps qu'il possède le Talisman.

## Esprit Gelé

Ce sortilège permet à un serviteur du Chaos de geler l'Esprit d'un héros pour l'empêcher d'agir. Le Sorcier du Chaos lance une Attaque Psychique contre sa cible en jetant un nombre de dés de combat égal à ses Points d'Esprit. Sa cible se défend avec autant de dés de combat qu'elle a de Points d'Esprit. Le défenseur sera paralysé pendant un tour pour chaque crâne obtenu par l'attaquant (c'est-à-dire non défendu). Si aucun crâne n'atteint la cible, le sortilège est sans effet. Un héros ainsi paralysé place un jeton « Esprit Gelé » par tour d'effet sur sa Fiche de Personnage, en retirant un jeton à chacun de ses tours. Après avoir retiré un tel jeton, un héros « gelé » peut tenter de briser l'emprise du Sorcier en jetant 1 dé de Combat par Point d'Esprit. S'il parvient à obtenir trois crânes ou plus, il peut retirer tous les pions « Esprit Gelé » restants de sa Fiche de Personnage. Un Héros « gelé » ne peut ni se déplacer, ni attaquer ou entreprendre une quelconque autre action, mais il peut se défendre contre les autres attaques en jetant seulement un dé de défense.

## Domination

Ce sortilège permet à un Sorcier du Chaos de prendre le contrôle d'un héros pour un tour. Le Sorcier du Chaos doit attaquer sa cible en jetant un nombre de dés de combat égal à ses Points d'Esprit alors que le Défenseur doit faire de même pour se Défendre. Le Sorcier du Chaos doit obtenir au final au moins 2 crânes non défendus dans son Attaque Psychique. S'il y parvient, le Sorcier du Chaos place 1 jeton « Domination » sur la Fiche du Personnage ciblé et peut contrôler ce héros immédiatement : il peut alors se déplacer, lancer des sorts et combattre normalement, même contre ses propres compagnons. Un seul héros peut être « Dominé » pendant le tour du Sorcier du Chaos. Si l'Attaque Psychique échoue, il ne se passe rien.



**Esprit Frappé**  
Ce sortilège permet à un Sorcier du Chaos d'infliger des dommages Psychiques à un héros sans avoir besoin d'être à côté de lui ou de l'attaquer physiquement. Un Sorcier du Chaos connaissant ce Sortilège reçoit le nombre de jetons « Esprit Frappé » spécifiés dans les Notes de Quête. Chaque fois qu'il attaque, il doit déjouer l'un des pions. Il peut donc lancer « Esprit Frappé » autant de fois qu'il a de jetons.  
Lors de ce Combat Psychique, les deux personnages lancent un nombre de dés de combat égal à leurs Points d'Esprit. Celui qui obtient le plus de crânes, qu'il soit attaquant ou défenseur, inflige des dommages Psychiques à son adversaire qui perd autant de Points d'Esprit que de crânes manquants par rapport au nombre de crânes obtenu par le vainqueur. Si les deux scores sont identiques, aucun d'eux n'inflige de dommages. Si un héros ou un monstre perd tous ses Points d'Esprit dans ce Combat Psychique, il tombe inconscient et reste hors-jeu pour le restant de cette Quête. Les Points d'Esprit sont récupérés entre les Quêtes de la même façon que les Points de Corps.

## Les Halls de Charogne

*Vous pénétrez à présent dans les bas-fonds de la Forteresse. Avant d'atteindre un quelconque objectif, il vous faudra tout d'abord traverser la salle à manger des Ogres où ils s'adonnent à leur passe-temps favori.*

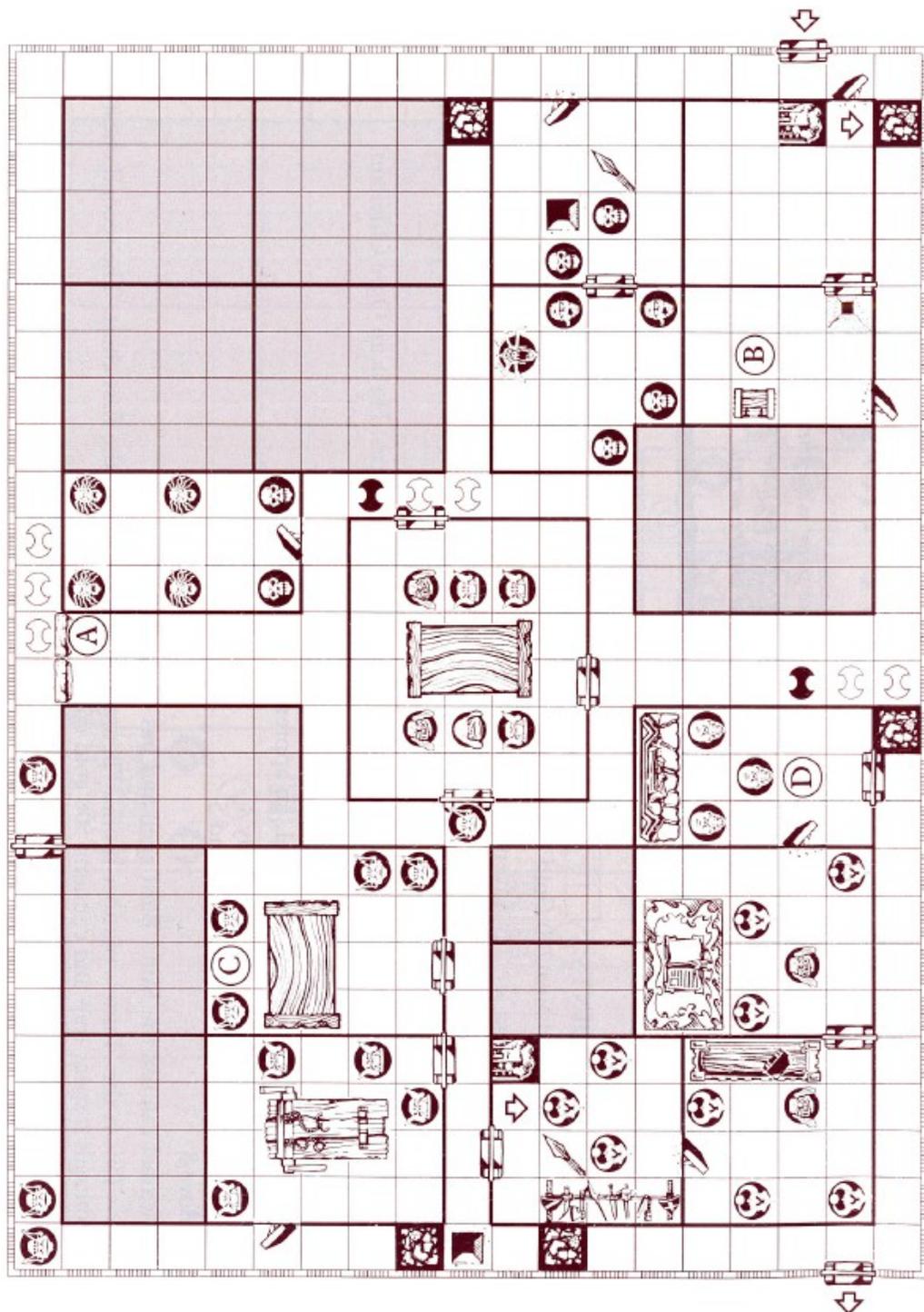
### NOTES

#### POINTS DE CORPS OGRE



- A** Si les Héros ouvrent la porte de droite, ils activeront le Piège "Lame Dansante" se trouvant à côté. Ce piège ne peut pas être activé d'une autre manière.
- B** Ce coffre contient 200 pièces d'or et quelques vieux os.
- C** Ces deux Gobelins sont armés d'arcs courts. Ils peuvent tous deux attaquer à distance avec 2 dés de combat.
- D** Le premier Héros qui cherche un trésor dans cette salle trouvera 5 diamants valant 100 pièce d'or chacun, cachés derrière la cheminée.

Monstre errant : 2 Furtifs.



# Les Quêtes

## Règles Générales

Les Quêtes suivantes peuvent être jouées individuellement ou comme une campagne, chacune des Quêtes se succédant dans l'ordre chronologique. Si vous choisissez de les jouer en mode campagne, les règles suivantes s'appliqueront.

## Jouer les Quêtes comme une Campagne

Au début de chaque quête, chaque Héros recevra cinq potions de guérison, chacune pouvant guérir une fois le Héros jusqu'à son maximum de Points de Corps. Notez ces Potions sur les fiches de personnages et cochez-les à mesure qu'elles sont utilisées. Le nombre de potions pouvant être utilisées dans une quête n'est pas limité.

Les Héros usant de magie peuvent récupérer leurs sorts entre les quêtes, mais doivent garder les mêmes sorts qu'ils ont choisi au début de la première Quête.

Les Héros ne peuvent pas acheter de nouveaux équipements entre les Quêtes, mais peuvent garder tout ce qu'ils ont trouvé durant ces quêtes.

Zargon, le joueur Sorcier, doit re-mélanger le paquet de cartes trésor entre chaque Quête, en y incluant toutes les cartes utilisées durant la Quête précédente.

Si n'importe quel Héro est tué durant une Quête, Mentor est capable de téléporter magiquement un nouveau héros débutant qui se joindra au groupe au début de la Quête suivante.

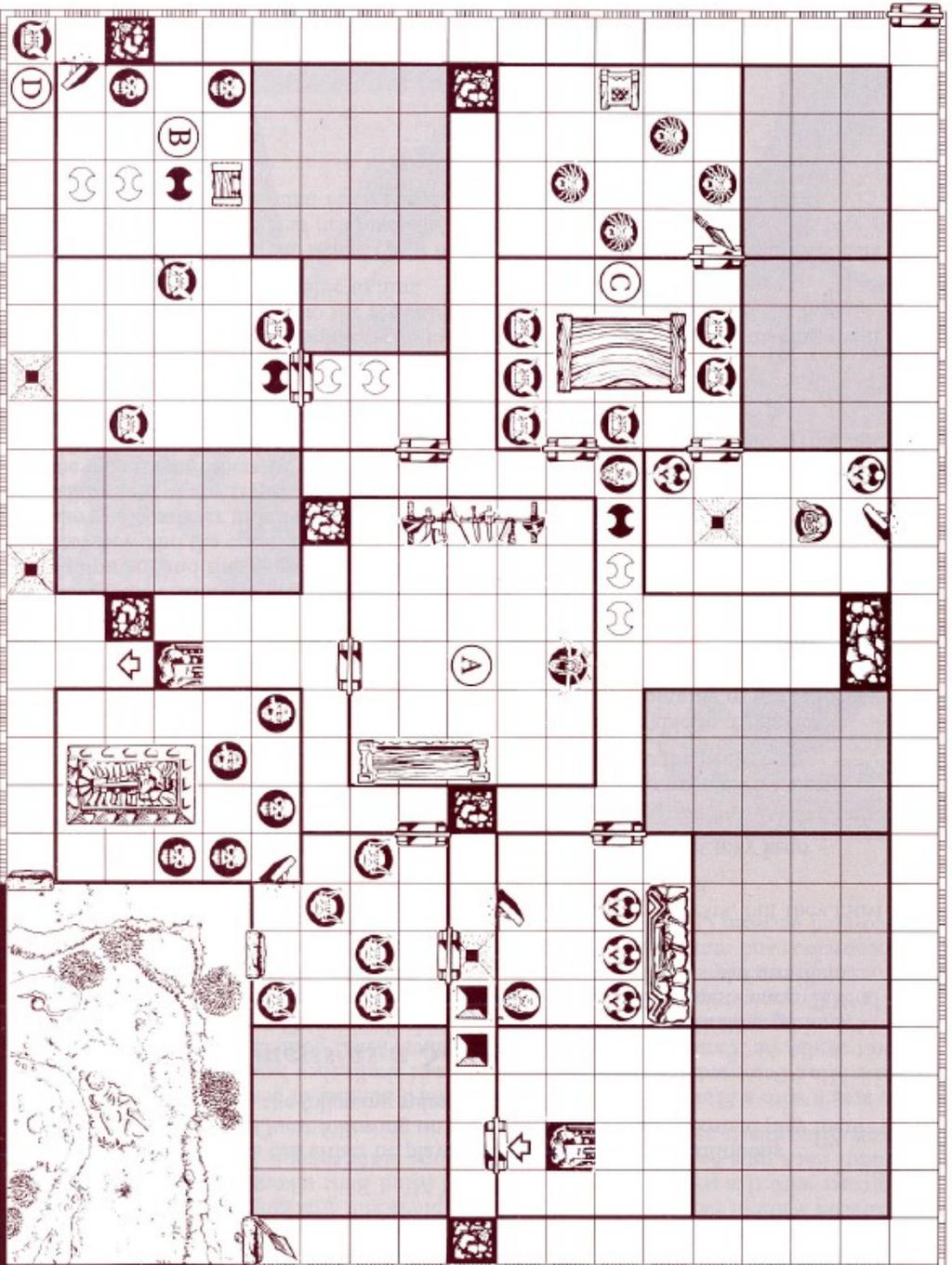
## Conseils aux Héros

Avant de débiter ces Quêtes, les Héros devraient choisir à bon escient leur équipement et les objets magiques qu'ils emporteront. Rappelez-vous, l'arbalète et la lance constituent des armes inestimables dans toute Quête. L'Arbalète permet à un Héros de tuer un monstre sans pénétrer dans la salle, évitant ainsi le risque de subir les effets d'éventuels pièges. La Lance permet à un héros de participer au combat contre un ennemi hors d'atteinte autrement qu'en diagonale. Les héros devraient oeuvrer de concert et avancer prudemment, en recherchant les pièges et en évitant de traverser une salle qui n'aurait pas été sécurisée.

## Conseils à Zargon

Zargon devrait tenter d'attirer les héros dans ses pièges en utilisant ses monstres comme appât. Il devrait utiliser au mieux les nouveaux pièges et sortilèges à sa disposition.

**Par exemple :** Dans la salle "B" de la seconde Quête, il y a deux Orcs armés d'arbalètes positionnés derrière des oubliettes dissimulées. Si les héros chargent les Orcs, ils risquent de tomber dans les oubliettes ; et s'ils ne chargent pas, les Orcs leur tireront dessus avec leurs arbalètes.



## Le Repaire de la Horde des Ogres

*Pour atteindre le coeur de la Forteresse, vous devrez vous frayer un chemin dans le repaire qui abrite les forces de la Horde des Ogres. Tâchez de ne pas alerter ces forces de votre présence, ou vous seriez condamnés à devoir vaincre une armée entière !*

### NOTES

POINTS DE CORPS OGRE :



**A** Ce coffre contient 200 pièces d'or.

**B** Chaque fois que des Héros se trouvent dans l'un de ces couloirs durant le tour de Zargon, il doit lancer un dé normal. Sur un résultat de 1 ou 2, tous les monstres du hall central sont activés et les portes s'ouvrent. Un résultat de 3 à 6 reste sans effet. Zargon doit faire ce jet à chaque tour durant lequel il y a quelqu'un dans le hall central.

**C** Voici la chambre de Tograk, le Commandant des forces Ogres. Utilisez la figure du Chef Ogre.

Corps

**D** Voici la chambre de Nexrael, un apprenti Sorcier du Chaos.

Attaque 3 dés

Corps 1

Défense 3 dés

Esprit 5

Déplacement 8 cases

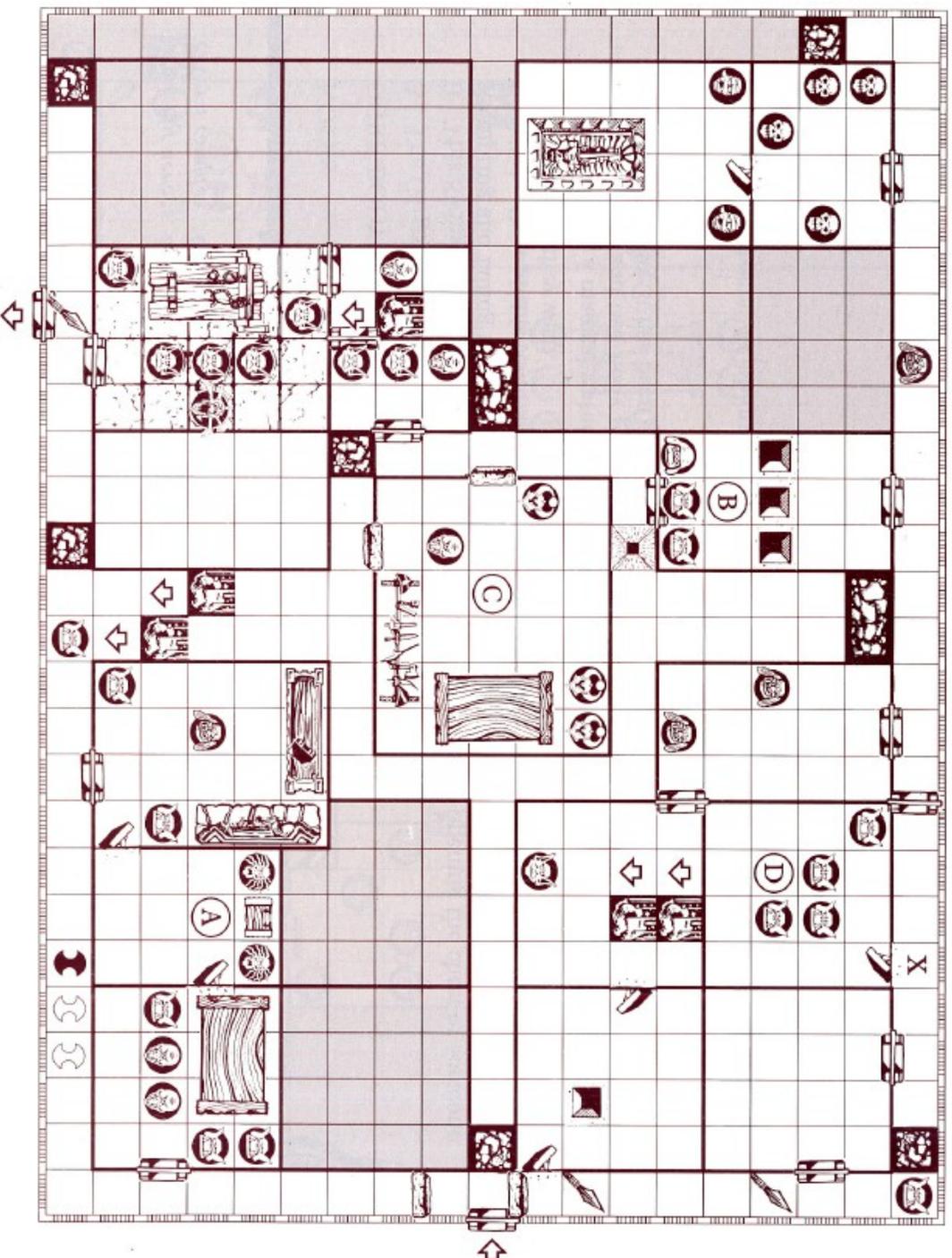
Nexrael sait lancer les Sortilèges Esprit frappé et dispose de 4 jetons de ce type.

**E** Voici la salle du butin de la Horde. Il y a 400 pièces d'or dans le premier coffre. Le second coffre cache un piège hétérisé de lances et contient 500 pièces d'or.

Monstre errant: 3 Orcs.







## Les Grottes Supérieures

*Vous avez trouvé l'entrée de la Forteresse Ogre. Il vous faut à présent combattre ses groupes de maraudeurs et détruire le Quartier Général où ils planifient leurs raids, en tenant la chambre centrale hors de portée des monstres pendant au moins un tour.*

### NOTES

POINTS DE CORPS OGRE :



**A** Ce coffre contient des Emeraudes d'une valeur totale de 300 pièces d'or.

**B** Les Orcs de cette salle ont des arbalètes. Ils harçèleront de carreaux les Héros pendant que l'Ogre les empêchera de franchir les oubliettes.

**C** Voici le Quartier Général des escouades de maraudeurs Ogres. Pour accomplir leur Quête, les Héros doivent débarrasser la salle de tous monstres et être ses seuls occupants pendant un tour. Deux coffres contiennent le butin du dernier raid des Ogres : un total de 600 pièces d'or et une Potion de Guérison pouvant restituer jusqu'à six Points de Corps perdus.

**D** Dès qu'un Héro passe ou s'arrête sur la case "X", la porte secrète s'ouvre et les occupants de cette salle sont activés.

Monstre errant: 2 Guerriers du Chaos.

