

MB
JEUX

©1989 Milton Bradley France,
Service Contrôle Qualité, B.P. 13,
73370 Le Bourget-du-Lac.
4271F1089
Hasbro MB. sa.,
Digue des Canal 109, 1070 Bruxelles.

Mis au point avec le concours de
GAMES WORKSHOP

HERO QUEST



LIVRET D'INSTRUCTIONS

Oyez la parole de Mentor, Gardien de Lorecome, et je vous parlerai d'un temps révolu et de jours sombres au cours desquels l'Empire fut sauvé contre tout espoir. Car se reboute, en vérité, le retour imminent des ténébres...
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 Borderlands, 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: Curgin, le brave guerrier Nain des Montagnes du bord du monde; Ladril, l'Elfe mage des lointaines contrées d'Archelorn; et Telor, l'Enchanteur dont les pouvoirs devaient sauver Rogar en de 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 fut fin prêt: cela ne l'empêcha pas toutefois de harceler continuellement les troupes de ravitailllement de l'envahisseur et d'éliminer ce faisant nombre d'Orcs et de Lutins.

Enfin se leva le jour tant attendu par Rogar dont l'armée était maintenant forte et aguerrie. Posté au sommet des Monts, Ladril apercut de loin les Hôtes Noirs et enjoignit Curgin 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 Ténébres vaincues que l'on vit déserrer 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 où, maintenant encore, ils complètent leur revanche. Leurs plans seront bientôt prêts et l'Empire devra se 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. De vous y aiderai dans la mesure de mes pouvoirs. Ce livre qui m'accompagne - Lorecome - fut écrit au début des temps et tout ce qui jamais fut et sera y est consigné sur ses pages inoublables.

Grâce à lui, je peux vous guider dans votre quête, mais je ne 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.



3. 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). Les monstres ne peuvent jamais être placés sur les escaliers. S'ils n'y sont pas parvenus ou s'ils se sont fait tuer, la partie est gagnée par le joueur sorcier. Bien entendu, les joueurs personnages survivants (et/ou de 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.

4. Cartes, 'Équipement':

a) Achat d'armes

Si son 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 conquis sur sa feuille de marque à l'achat d'un meilleur équipement (armure, armes ou autre). Il n'est cependant pas permis de conserver les cartes 'Trésor' ordinaires.

Il existe une carte pour chaque pièce d'équipement. Tout joueur qui souhaite s'en porter acquéreur doit choisir une carte, déduire le montant de l'article acheté et prendre note des avantages que lui procure ce nouvel équipement. La lance, le gourdin et la dague, par exemple, autorisent le personnage qui les 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.

b) 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 lancé de projectile: NI l'un ni l'autre ne sont possibles si le personnage se trouve sur une case contiguë à celle qu'occupe sa cible.

Devenir un Champion

Si un joueur utilise le même personnage d'une Quête à l'autre, il peut prétendre au statut convoité de Champion. Chaque fois qu'un personnage arrive avec succès au terme d'une Quête, il note le nom de celle-ci dans la case 'Missions accomplies' de la feuille de marque. Si un personnage réussit à mener à bien trois Quêtes, l'Empereur reconnaissant le fera Champion et lui remettra 500 pièces d'or supplémentaires qui pourront être consacrées à l'achat d'un meilleur équipement.

Le Labyrinthe

Se reporter à la Quête intitulée "Le Labyrinthe". Celle-ci représente le test final pour les joueurs personnages avant qu'ils ne se lancent dans leurs aventures proprement dites. Le joueur sorcier commence par leur lire le texte imprimé sur le parchemin. C'est ainsi, en effet, que débute toutes les Quêtes. Le joueur sorcier doit également prendre connaissance des autres notes avant que la partie ne commence. Dans certains cas, ces notes donnent le détail de règles spéciales qui ne s'appliquent qu'à la Quête en question.

En vue de s'attaquer au labyrinthe, chaque joueur personnage place sa figurine dans l'un des coins du plateau de jeu. Le joueur sorcier, quant à lui, se réfère au plan du labyrinthe afin de placer comme il se doit sur le plateau de jeu tous les éléments visibles aux joueurs personnages (portes, meubles, monstres ou cases obstruées). *Les portes secrètes et pièges ne doivent pas être disposés sur le plateau de jeu car les joueurs personnages ne peuvent les découvrir qu'au terme de recherches.*

Au fur et à mesure que les personnages se déplacent, le joueur sorcier doit se reporter au plan du Livre et disposer sur le jeu toute pièce qui devient visible.

Les joueurs peuvent s'entraîner sur cette Quête d'essai autant de fois qu'ils le désirent. A la fin de chaque partie, les personnages retrouveront leur force initiale et le joueur sorcier sortira une nouvelle série de monstres.

Les Quêtes

Une fois l'épreuve du labyrinthe franchie, les joueurs sont prêts à se lancer dans les autres Quêtes, qui doivent être abordées dans l'ordre indiqué.

Tout comme pour le Labyrinthe, 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.

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.

L'escalier conduit en lieu sûr hors de la forteresse et doit être disposé dans la salle et à l'emplacement indiqué sur le plan. Chaque joueur personnage place sa figurine sur l'une ou l'autre des cases contiguës à l'escalier. Le contenu de la salle de départ (à l'exception des pièges, portes secrètes ou trésors) 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.

2. Cartes "Trésor de Quête":

Il existe cinq cartes spéciales "Trésor de Quête": Le Sceptre du Rappel, l'Épée magique Fléau des Orcs, le Talisman de Lore, l'Armure de Borin et le Fer de l'Esprit. *Il est important de ne pas mélanger ces cartes avec les cartes "Trésor" ordinaires.* Leur utilisation est précisée dans le Livre des Quêtes.

HERO QUEST™

Contenu du jeu

35 figurines:

31 monstres: 8 Orcs, 6 Lutins, 3 Fimirs, 4 Guerriers du Chaos, 1 Sorcier du Chaos, 1 Gargouille, 4 Squelettes, 2 Zombis, 2 Momies; et 4 Héros: 1 Enchanteur, 1 Elfe, 1 Nain et 1 Barbare.

1 Livre des Quêtes

1 plateau de jeu

1 écran triptyque cartonné

15 éléments de mobilier:

2 tables, 1 trône, 1 établi d'alchimiste, 3 coffres à trésor, 1 tombe, 1 pupitre de sorcier, 2 bibliothèques, 1 chevalet, 1 cheminée, 1 râtelier d'armes et 1 buffet.

21 portes:

5 fermées et 16 ouvertes

8 carrés simples "case obstruée"/"piège: éboulis de pierres"

2 carrés doubles "cases obstruées"

6 carrés "oubliette"

1 carré "escalier"

4 carrés "porte secrète"

64 cartes de jeu:

3 "Sortilège du Feu", 3 "Sortilège de la Terre", 3 "Sortilège de l'Eau", 3 "Sortilège de l'Air", 5 "Trésor de Quête", 25 cartes "Trésor", 14 cartes "Equipement" et 8 cartes "Monstre".

4 cartes "Personnage":

1 Elfe, 1 Enchanteur, 1 Nain et 1 Barbare

1 bloc de feuilles de marque pour les personnages

2 dés ordinaires

4 dés spéciaux de combat

Les figurines en plastique représentant les monstres et les héros ont été spécialement conçues par "Citadel Miniatures".

Assemblage

Avant de commencer une partie de "Hero Quest", il est nécessaire d'assembler plusieurs éléments du jeu. Les instructions détaillées concernant l'assemblage se trouvent à l'intérieur du couvercle du coffret.

Introduction
"Hero Quest" 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 présente règle est structurée de façon à enseigner le jeu par étapes et chacune des principales sections est introduite par Mentor, votre professeur en l'occurrence. La manière la plus facile pour les joueurs d'apprendre ce jeu consiste à en lire la règle tous ensemble et à suivre les instructions au fur et à mesure qu'elles sont énoncées.

Entraînement au jeu

Celui-ci est 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, l'Enchanneur et le Barbare. Ces joueurs sont désignés comme étant **les joueurs personnages**.

Choix des rôles

Les joueurs lancent à tour de rôle un dé ordinaire et celui qui obtient le plus grand nombre à 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 chaque trésor qu'ils découvriront sera à partager entre moins de personnages.

Préparation du jeu

Chaque joueur personnage doit prendre:
- la figurine en plastique qui le représente, ainsi que la carte "personnage" correspondante et une feuille de bloc de marque.
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, pièces cartées et éléments de mobilier.
Le joueur sorcier prend place derrière l'écran et dispose le plateau de jeu de façon à ce que les mots "Hero Quest" soient tournés vers lui. Il répartit ensuite les cartes selon les diverses catégories: Trésor, Monstre, Équipement, Sortilège et Trésor de Quête. Une fois mélangées, les cartes "Trésor" doivent être retournées et placées en paquet à la portée des joueurs personnages. Les cartes "Monstre" sont conservées derrière l'écran, faces visibles. Le joueur sorcier place le Livre des Quêtes et les autres cartes à côté du plateau de jeu.
Pour finir, chacun des joueurs personnages doit remplir sa feuille de marque selon les détails indiqués sur sa carte.

découvre. Ces pièges pourront être par la suite désamorçés et retirés par le Nain ou tout autre personnage en possession de la carte d'équipement "Trousse à outils". Une fois découvertes, les portes secrètes restent ouvertes durant toute la partie.

2. Trésor:

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 ou dans le bon passage, le joueur sorcier doit se conformer aux instructions données dans le Livre des Quêtes. Si aucun trésor n'est mentionné dans la salle ou le passage livrés aux recherches, le personnage doit prendre la première carte sur la pile de cartes "Trésor" retournée sur la table.

Les monstres ne peuvent déplacer les trésors.

Cartes "Trésor"

a) 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 replacer la carte sous la pile de cartes "Trésor".

D'autres cartes "Trésor" offrent une potion magique. Le joueur qui tire une telle carte peut soit l'utiliser immédiatement (et retourner ensuite la carte sous sa pile d'origine), soit la conserver et l'utiliser plus tard à n'importe quel moment de la partie (après quoi la carte sera replacée sous sa pile d'origine).

b) 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 suivies immédiatement. Chacune des Quêtes contenues dans le livre précise au joueur sorcier la nature du monstre à utiliser lorsqu'une telle carte "Trésor" est découverte.

Si les cases contiguës 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 peut au besoin utiliser un autre monstre de son choix à condition toutefois que celui-ci soit de la même couleur que celui qui aurait dû être utilisé.

L'écran

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

1. Pièges

Chaque fois qu'un personnage arrive sur une case piégée ou ouvre un coffre piégé, La victime doit s'arrêter immédiatement et ne peut rien faire d'autre jusqu'à son prochain tour.

2. Cartes représentant une case obstruée:

Ces cartes doivent être placées conformément aux plans fournis 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.

Déplacement sur le plateau

Au fur et à mesure que les personnages explorent la forteresse de Morcar, ils entrent dans de nouvelles salles et empruntent de nouveaux passages. 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 sur le plateau de jeu les monstres et éléments de mobilier visibles.

L'ouverture des portes

- Personnages et monstres ne peuvent entrer ou 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 a été 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 que lors de son prochain tour.

Les recherches

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.

Remarques:

Elles 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 jamais de recherches.
- Une salle entière, ou toutes les cases visibles d'un passage peuvent être fouillées au cours d'un seul tour.

Les joueurs doivent préciser au joueur sorcier la nature de ce qu'ils cherchent. Ce peut être soit des portes secrètes ou des pièges, soit un trésor. 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.

1. Portes secrètes et pièges:

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. Il en va de même pour les carrés représentant les pièges, à moins que la présence d'un piège n'ait été révélée. (Voir paragraphe "L'Écran", 1. Pièges).

Une fois découverts, les pièges hérissés de lances sont toujours désarmés, aussi n'existe-t-il pas de carrés les représentant. En revanche, les carrés représentant une oubliette et un éboulis de pierres sont placés sur le plateau de jeu dès qu'on les

Éléments de Jeu

I. Cartes "Personnage" et feuille de marque

Les cartes de 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 des cartes figurent une illustration du personnage, ainsi que les renseignements suivants:

1. Type de personnage:

Ce renseignement est à recopier dans la case prévue à cet effet sur la feuille de marque. Ce peut être "Enchanteur", "Barbare", "Nain" ou "Elfe".

2. Corps:

Le chiffre donné est une indication de la force physique du personnage; il doit être recopié par le joueur dans la case appropriée de la feuille de marque. Au cours de la partie, un personnage peut soit gagner, soit perdre des points de "Corps". 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 "Corps" perdus peuvent être guéris par la magie (sortilèges et potions), mais celle-ci ne peut que restituer les points perdus et ne saurait en aucun cas en ajouter au total initial.

3. Esprit:

Le chiffre donné est une indication de la sagesse du personnage; il doit être recopié par le joueur dans la case appropriée de la feuille de marque. 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 mort. Les points d'"Esprit" prendront davantage d'importance dans une version plus complexe du jeu "Hero Quest".

4. Autres renseignements:

Les autres renseignements inscrits sur la carte du personnage (*Attaque, Défense, Déplacement*), 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.

II. Le Livre Des Quêtes

Ce livre est à conserver hors de portée des joueurs personnages. Il contient en effet les détails de plusieurs quêtes et indique au joueur sorcier quels monstres il lui faut commander pour chacune de ces quêtes, ainsi que la position de chacun d'eux sur le plateau de jeu. Ce livre ne sera utilisé qu'une fois le reste du jeu compris et assimilé. L'utilisation du Livre des Quêtes est expliquée à un stade ultérieur de cette règle du jeu.

III. Les Cartes "Monstre"

Celles-ci sont utilisées par le joueur sorcier. Il en existe une par type de monstre. Elles indiquent le nombre de dés à lancer au cours de la partie.

Ainsi Vont les Personnages et Les Monstres

"Les retranchements souterrains de Morcar grouillent de monstres féroces. Orcs immenses et Fumés aux apparences de lézards, mais également Squelottes vivants et Zombies terrifiants. Si vous tenez à jamais en revenir, il vous faut apprendre l'art du combat."

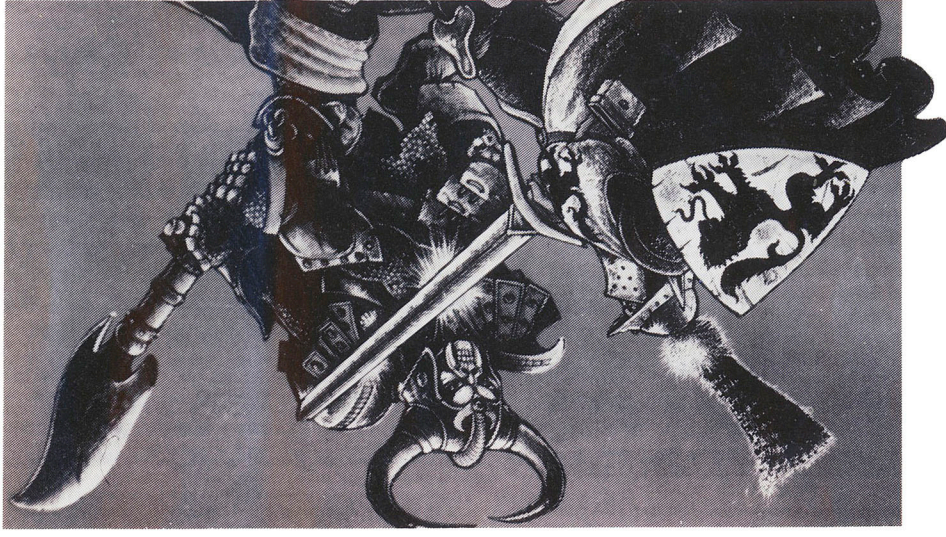


Déroulement du jeu
Les joueurs se déplacent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre: le joueur assis à gauche du joueur sorcier commence la partie.

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

Lors d'un déplacement, dès le franchissement d'une porte, il faut laisser suffisamment de temps au joueur sorcier pour qu'il puisse placer sur le plateau de jeu les éléments qui se trouvent dans la pièce ou le couloir. (voir chapitre l'Exploration, Déplacement sur le plateau).

Lorsque son tour arrive, le joueur sorcier peut décider de déplacer *une partie* ou *tous* les monstres qui se trouvent sur le plateau à ce moment-là. Il déplace chacun d'eux à tour de rôle. Comme les personnages, les monstres peuvent *d'abord* se déplacer, puis attaquer, ou le contraire.



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 bon 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."



Le feu

Le Livre des Quêtes

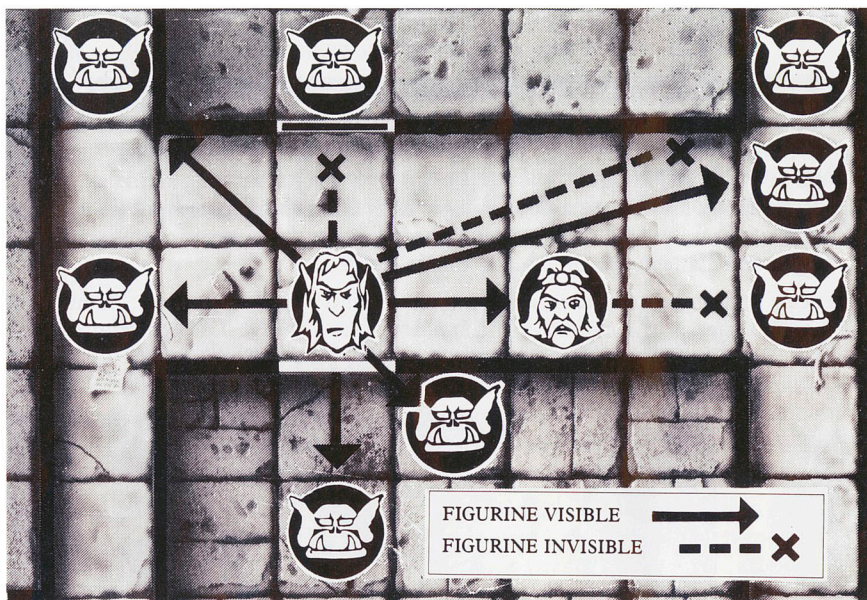
Les joueurs sont maintenant presque prêts à se lancer dans l'aventure et le moment est venu pour le joueur sorcier d'ouvrir le Livre des Quêtes.

Celui-ci contient 14 Quêtes ou aventures séparées, présentant chacune un objectif différent que les joueurs personnages doivent atteindre s'ils veulent gagner. Chaque Quête est accompagnée d'un plan du retranchement souterrain où se déroule l'action. Ces plans sont illustrés de symboles indiquant les positions de départ des monstres contrôlés par le joueur sorcier. Ces symboles sont identiques à ceux qui se trouvent dans les angles de chacune des cartes "monstre". Les plans indiquent également l'emplacement des éléments de mobilier, portes et "cases obscurées". Ils comportent en outre des symboles représentant les pièges, portes secrètes et coffres à trésor, lesquels figurent aussi sur l'écran du joueur sorcier.



Les sortilèges peuvent être jetés aux monstres ou aux personnages à condition que ceux-ci soient visibles à celui qui cherche à les atteindre.

- Les figurines qui se trouvent dans la même salle que le jeteur de sortilèges sont considérées toujours visibles.
- Les figurines qui se trouvent dans un passage ou une autre salle ne sont visibles que s'il est possible de tracer entre elles et le jeteur de sortilèges une ligne droite ininterrompue. Si cette ligne rencontre une autre figurine, un mur ou une porte close, 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 sortilège à lui-même.
- Chaque sortilège ne peut être jeté qu'une seule fois au cours d'une 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.

Retour dans l'arène

Afin d'essayer tout pouvoir magique nouvellement acquis, il faut de nouveau entrer dans l'arène de Mentor. L'Enchanteur et l'Elfe, choisissent leurs sortilèges. Chaque joueur place sa figurine dans l'un des coins de la grande salle située au centre du jeu. Le joueur sorcier place ensuite 5 Lutins sur les cases de son choix dans cette même salle. Le joueur qui se trouve à gauche du joueur sorcier commence le premier.

Une fois de plus, il s'agit d'une lutte à mort. Le dernier survivant – personnage ou monstre – en sera le vainqueur. Au terme de ce combat, la magie de l'Arène restitue à chacun des personnages sa force initiale. Toutes les blessures sont guéries. Il importe de s'entraîner dans l'Arène autant de fois que nécessaire pour se sentir à l'aise.

I. Déplacement

1. Les cases:

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 "monstre" 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;
- occuper une case qui l'est déjà. Ils peuvent toutefois *traverser* une case occupée si le joueur qui l'occupe le leur 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.



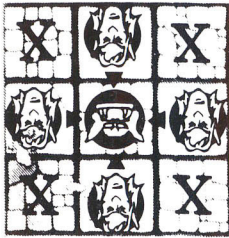
II. Combat

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

1. Attaque:

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

Exemple: L'Elfe peut attaquer à partir de l'une ou l'autre des cases où il est représenté sur le dessin ci-contre. Mais il ne peut pas attaquer s'il se trouve sur l'une ou l'autre des cases marquées d'un "X".



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-dessous).
- Vous obtenez aucun crâne: l'attaque est vaine et votre adversaire n'a pas besoin de se défendre.

2. 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, alors qu'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 "Corps": c'est à dire un point en moins par crâne non annulé (par un bouclier). Dès qu'un total de points de "Corps" atteint zéro, le personnage est considéré comme mort. Etant donné que tous les monstres ne disposent que d'un seul point de "Corps", il suffit d'un seul crâne non annulé par un bouclier noir pour les éliminer.

Les personnages et les monstres considérés comme morts doivent être immédiatement retirés du jeu.

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 sa gauche.

L'Arène

Avant d'accomplir les missions figurant sur le Livre des Quêtes, Mentor met à votre disposition une arène magique pour vous entraîner tant aux déplacements qu'à l'art du combat. Utilisez pour cette lutte à mort le plateau de jeu.

Chaque joueur personnage place sa figurine dans l'un des coins de la grande salle située au centre du jeu. Le joueur sorcier place ensuite 5 Lutins sur les cases de son choix dans cette même salle. Le joueur qui se trouve à gauche du joueur sorcier commence le premier. Le dernier survivant de cette lutte - personnage ou monstre - en sera le vainqueur.

Au terme de ce combat, la magie de l'Arène restitue à chacun des personnages sa force initiale. Toutes les blessures sont guéries. Il importe de s'entraîner dans l'Arène autant de fois que nécessaire pour se sentir à l'aise dans la peau du Guerrier.

Les Sortilèges

"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. Ceux d'entre vous sont aptes à recevoir un peu de cette Connaissance des Arcanes.

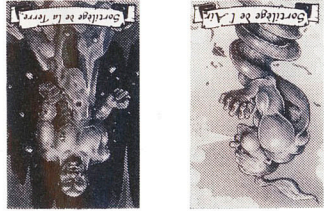
Rappelez-vous, toutefois, que les sortilèges n'ont aucune prise sur les choses qui échappent au regard!



Cartes "sortilège"

Répartissez les 12 cartes de sortilèges en quatre séries, correspondant chacune à un aspect différent de l'énergie magique, à savoir: magie de la Terre, magie de l'Eau, magie de l'Air et magie du Feu.

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



Comment jeter un sortilège

Lorsque c'est à leur tour de jouer, l'Enchantateur 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.





Scanned by: [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.