

# La Compagnie de l'Ombre

## HEROQUEST NOUVELLE ÉDITION



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 coeurs, nous devons tous les entendre. Têor!"

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 Hingrim. J'étais dans les rangs de la Compagnie de l'Ombre. Il ne peut y avoir d'erreur. Hingrim a succombé aux ténèbres. Lui et 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 et 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. Hingrim a failli à son devoir et j'ai assisté à sa chute. Mentor nous en avait averti, mais nous avons réagi trop tard.

Hingrim 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, et, avec votre permission, je mettrai fin aux agissements de ce traître!"

"Non, Lorré, 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 coeur vaillant. Des champions! La Compagnie de l'Ombre doit être anéantie. Je veux la MORT d'Hingrim!"

## La Compagnie de l'Ombre

### Introduction

Nous vous conseillons d'entreprendre cette Quête en 13 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 13 étapes

Cette Quête se divise en 13 étapes qui sont représentées par une couleur différente sur la carte. Ces mêmes couleurs apparaissent à gauche des notes se rapportant à chacune des étapes. L'aventure commence sur la case "escalier" se trouvant dans le coin de la carte. A chaque étape, les joueurs doivent essayer de trouver une porte sur le bord du plateau de jeu par laquelle ils pourront entrer dans l'étape suivante.

Le joueur "Sorcier" doit placer la porte en bordure du plateau de jeu lorsque celle-ci devient visible pour l'un des joueurs "personnage". Sauf indication contraire, ces portes s'ouvrent selon les règles normales. Quand tous les joueurs "personnage" ont franchi la porte, tous les éléments du jeu doivent être retirés du plateau, et l'étape suivante peut commencer.

### Remarques:

- 1) Les pions des joueurs ayant franchi la porte sont placés en attente au bord du plateau de jeu.
- 2) Les monstres ne peuvent en aucun cas passer d'une étape à l'autre en franchissant une porte.

### Entre les étapes

Les personnages ne regagnent pas la totalité de leurs points de vie et d'esprit entre deux étapes; de même, l'Elfe et l'Enchanteur ne recouvrent pas tous leurs sorts. En revanche, tous les joueurs "personnage" peuvent conserver d'une étape à l'autre les potions et les trésors spéciaux qu'ils ont découverts.

### Aborder une nouvelle étape

Les joueurs "personnage" abordent chaque nouvelle étape de la quête par la porte qui marquait la fin de l'étape précédente. Quand le premier joueur "personnage" franchit la porte, le joueur "sorcier" doit disposer sur le plateau de jeu 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 sur une étape déjà jouée

Si les joueurs "personnage" repassent par une étape déjà jouée, tous les monstres réapparaîtront et ils devront de nouveau les affronter. Par contre, les joueurs 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 le joueur Sorcier place un Guerrier de l'Ombre sur le plateau de jeu, il peut l'armer de quatre façons différentes selon les armes disponibles. (Voir ci-dessous).

### 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 un bouclier rond et noir, le Guerrier de l'Ombre se défend avec succès et reste indemne.

### La Garde du Jugement dernier

Les Guerriers du Chaos présents dans cette aventure font partie du régiment d'élite de Morcar: la garde du Jugement Dernier. Ces monstres se défendent tout comme les Guerriers de l'Ombre, à savoir qu'ils n'ont besoin que d'un bouclier rond et noir sur les dés pour se défendre, quel que soit le nombre de crânes obtenus par un attaquant.



### 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

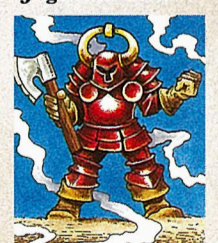


**Fine lame**  
 Déplacement 4 cases  
 Attaque 4 dés  
 Défense 5 dés  
 Corps 1  
 Esprit 2



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

### Garde du Jugement dernier



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



## La Compagnie de l'Ombre

*Vous avez été choisis parmi tous les Champions qui furent proposés. L'Empereur vous a investi d'une mission: pénétrez les souterrains de la vieille cité, trouvez Hingsgrin et pourfendez-le. Si vous y parvenez, vous recevrez tous en récompense un Anneau de Brilliance.*



### NOTES

- A** Cette porte secrète peut être ouverte par le joueur "sorcier" pendant son tour. Les monstres présents dans la salle sont placés sur le plateau de jeu et peuvent immédiatement se déplacer et attaquer.
- B** Quand cette porte est ouverte, Mentor apparaît aux joueurs sous forme de spectre et leur dit ces mots avant de disparaître: "Méfiez-vous du fantôme de Vadim Gorfelli. Ne le combattez pas."
- A** Ce coffre à trésor contient deux hachettes. Les armes se trouvant sur le râtelier sont de piètre qualité et donc d'aucune utilité aux joueurs "personnage".
- B** Un joueur à la recherche de trésors découvre une arbalète sur le râtelier d'armes. Il n'y a par contre que six carreaux. Aussi, chaque fois que ce joueur en tire un avec l'arbalète, il le note au dos de sa feuille de marque. 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.
- C** Ce coffre à trésor contient une potion de guérison pouvant restituer jusqu'à 4 points de Corps.
- A** Ce coffre à trésor contient 50 pièces d'or.
- B** Un joueur personnage cherchant un trésor dans cette salle trouvera un parchemin de sortilèges. Si l'Elfe ou l'Enchanteur le découvre, il peut choisir de passer un tour afin d'en déchiffrer les formules magiques. Une fois lu, le parchemin disparaît. Celui qui l'a lu régnera tous les sortilèges qu'il possédait au début de l'aventure.
- A** Tout joueur pénétrant dans cette salle ne manquera pas de remarquer combien il y fait chaud. Un joueur "personnage" qui termine son déplacement dans cette salle doit lancer un dé. S'il obtient un score égal ou supérieur à son nombre de points d'Esprit, il sombrera dans un sommeil affaiblissant et perdra un point de Corps. Aux tours suivants, il relancera un dé pour essayer d'obtenir un score égal ou inférieur à son nombre de points d'Esprit, faute de quoi il restera endormi et perdra un autre point de Corps. S'il se réveille, il pourra rejouer normalement au prochain tour.
- A** Ce coffre contient un piège qui sera découvert si un joueur "personnage" recherche des pièges ou des portes secrètes. Si ce joueur ouvre le coffre, il perdra un point de Corps.
- B** Ce coffre à trésor contient 100 pièces d'or.
- C** Ce coffre est un piège. Même si un joueur "personnage" cherche les pièges et les portes secrètes, il ne découvrira pas ce piège. Tout joueur personnage qui ouvre ce coffre perdra un point de Corps.
- A** Ceci est le Linceul 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 sortilèges par le biais de la méditation. A son prochain tour, il lance un dé. S'il obtient un score égal ou inférieur à son nombre de points d'Esprit, il peut regagner tous les sortilèges qu'il possédait au début de l'aventure. S'il obtient un score supérieur à son nombre de points d'Esprit, il est entraîné dans un tourbillon magique et perd un point de Corps. Quand un joueur médite, il ne peut rien faire d'autre durant son tour.
- A** Ceci est le tombeau de Vadim Gorfelli. Le Zombie qui représente son esprit agité ne peut être vaincu par le combat. Si un quelconque joueur "personnage" attaque le Zombie, lancez les dés de défense comme de coutume, mais informez ce joueur que le Zombie a survécu à l'attaque. La seule façon d'anéantir le Zombie est de lui jeter un sortilège qui lui inflige la perte d'un point de Corps.
- B** Si un joueur "personnage" cherche un trésor dans cette salle, faites-lui lecture de ces mots: "Note bien sur l'autel la présence d'un livre de runes magiques. Au fur et à mesure que tu en lis les pages, tu sens un pouvoir brut envahir ton corps. Tes forces s'accroissent et tu vois de grands sortilèges devant toi. Mouvement! Une ombre grandit! La Gargouille bondit d'entre les pages et frappe! Tu perds un point de Corps." Placez la Gargouille en un quelconque endroit de la salle. Elle lance immédiatement une nouvelle attaque.

- A** Tous les Guerriers de l'Ombre présents dans cette salle sont armés d'arbalètes.
- B** Si un joueur "personnage" cherche un trésor dans cette salle, il trouvera une Potion de Guérison dissimulée dans la bibliothèque. Celle-ci peut restituer jusqu'à 4 points de Corps.
- A** Ce coffre à trésor contient 100 pièces d'or et une Potion de Guérison pouvant restituer jusqu'à 4 points de Corps.
- B** Ce coffre est piégé. Si un joueur "personnage" l'ouvre, il explosera et lui causera la perte de deux points de Corps.
- C** Ce coffre à trésor contient un carreau d'arbalète magique. Tiré contre un monstre, il lui inflige systématiquement la perte d'un point de Corps. Le coffre contient également une réserve illimitée de carreaux d'arbalètes ordinaires.
- D** Ce coffre à trésor est vide.
- E** Si un joueur "personnage" cherche un trésor dans cette salle, il trouvera une potion de Guérison pouvant restituer jusqu'à 4 points de Corps.
- A** Si un joueur "personnage" ouvre ce coffre, la porte secrète se refermera en claquant, puis la salle se remplira d'un gaz vert. Pour forcer la porte à s'ouvrir de nouveau, le joueur personnage doit lancer un dé de combat pour essayer d'obtenir un bouclier blanc. Il peut tenter ainsi sa chance à chacun de ses tours. S'il n'y parvient pas, il perd un point de Corps. Les joueurs "personnage" se trouvant à l'extérieur de la salle n'ont pas le droit d'essayer d'ouvrir la porte.
- B** Ce coffre à trésor est vide. Si un joueur "personnage" cherche un trésor dans cette salle, il découvrira un élixir de vie sur la table. S'il l'administre à un joueur "personnage" mort, celui-ci reviendra à la vie. Le personnage ainsi ressuscité peut être placé en n'importe quel endroit de la salle, mais il ne dispose que d'un seul point de Corps.
- A** Ceci est le Sanctuaire de la Force. Quand tous les monstres présents dans cette salle auront été éliminés, les joueurs "personnage" pourront essayer de regagner un maximum de force par le biais de la méditation. A son prochain tour, le joueur "personnage" lance un dé. S'il obtient un score égal ou inférieur à son nombre de points de Corps, il retrouve la totalité des points de Corps dont il disposait au début de l'aventure. S'il obtient un score supérieur à son nombre de points de Corps, il est entraîné dans un tourbillon magique et perd un point de Corps. Quand un joueur médite, il ne peut rien faire d'autre durant son tour.
- B** Ce coffre à trésor contient 100 pièces d'or.
- C** Cette porte secrète peut être ouverte par le joueur Sorcier durant son tour. Les monstres indiqués dans la salle sont placés sur le plateau de jeu et peuvent immédiatement se déplacer et attaquer.
- A** Ce coffre à trésor est piégé. Trois flèches s'échappent dès qu'on l'ouvre. Lancez trois dés de combat; pour chaque crâne obtenu, le joueur "personnage" ayant ouvert le coffre perd un Point de Corps.
- A** Voici Hingsgrin, le Guerrier du Chaos. Il lance le même nombre de dés que le Guerrier de la Garde du Jugement Dernier, mais dispose de 5 points de Corps. Notez la perte de ses points de Corps sur la grille ci-dessous. Quand la dernière case est cochée, on considère que Hingsgrin a été vaincu.
- Le signe "X" désigne l'emplacement de Delzarron, un des Sorciers du Chaos. Il lance le même nombre de dés qu'un Guerrier du Chaos ordinaire, mais dispose de 3 points de Corps. Notez la perte de ses points de Corps sur la grille ci-dessous. Quand la dernière case est cochée, on considère que Delzarron a été vaincu. Une fois par tour, Delzarron peut jeter un sort, lequel fait apparaître une créature de l'au-delà (Zombie, Squellette ou Momie) qui peut être placée en un quelconque endroit de la salle et peut immédiatement attaquer et se déplacer.
- Hingsgrin 

--	--	--	--	--
- Delzarron 

--	--	--	--	--
- Quand Hingsgrin et les autres monstres de cette étape ont été vaincus, faites lecture aux joueurs "personnage" des propos suivants:
- "Au coeur de ce tourbillon de lumière bleu 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 Brilliance. 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 Brilliance.**

**Monstre Errant: Guerrier de l'Ombre.**





Scanned by: [drathe](#)

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.