

HEROQUEST

LA FORET SOUTERRAINE



MB JEUX 1989 MILTON BRADLEY FRANCE
HASBRO MB SA

MIS AU POINT AVEC LE CONCOURS DE GAMES WORKSHOP
LIVRE REDIGE PAR HEROQUEST REMASTER 2012

"Un tumulte fait rage dans la Cité. Des gardes s'agitent, des citoyens pleurent, les femmes hurlent... Ce n'est pourtant pas l'assaut de l'ennemi mais une bien triste nouvelle qui crée toute cette agitation. Les plus éminents Alchimiste de l'Empire s'affairent au chevet de l'Empereur. Il est victime d'un mal bien grand, un poison très puissant. On ignore comment il lui a été administré pas plus qu'on ne sait qui en est la cause d'ailleurs. Les Alchimistes, malgré leur savoir incommensurable, restent impuissants. Mentor vous a convoqué. Fixant la flamme vacillante du brasier de sa cheminée, ne prenant pas même la peine de vous regarder ; peut-être pour vous cacher son désarroi ; il prend la parole après un long silence."

"Mes Héros, les jours de l'Empereur sont désormais comptés. Nul ne peut dire exactement combien de temps il lui reste avant de succomber. Le mal dont il souffre semble ne pas avoir de nom, ni même d'origine et encore moins de remède."

"Loretome m'a cependant rappelé l'existence d'un lieu où le poison fait foi. C'est un Royaume rongé par la végétation, un antique complexe de grottes et de cavernes semblable à une immense forêt teintée de mystères et de maléfices. Elle est l'oeuvre des Druides d'Ombres, une guilde obscure qui sévit depuis des siècles au coeur même de la Drakwald, la plus vieille et sombre forêt de l'Empire. L'orée même de cette forêt rebute les plus téméraires. Peu, cependant, sont parvenus à pénétrer la forêt souterraine et à en ressortir vivant. Mais on raconte que de dangereuses créatures y vivent. Ce lieu est emprunt de si nombreuses légendes que des cultes se sont développés au sein même de son architecture, des cultes qui vénèrent de sombres et redoutables créatures dans la peur et le respect."

"Au plus profond de cette forêt ce trouve l'Archidruide, gardien de la source de tout poison. C'est là que se trouve très probablement la réponse au mal incurable dont souffre l'Empereur. S'il vient à mourir, Faldron, son vassal prendra sa succession. Ce vil fiélon ne m'inspire aucune confiance. Loretome présage des jours bien sombres s'il venait à la tête de l'Empire. C'est un homme dur, sournois et peu apprécié par le peuple. Pourtant, malgré toute attente, l'Empereur lui accorde sa confiance la plus totale refusant catégoriquement tout reproche à son égard. Il ne semble cependant pas impossible que Faldron soit directement responsable de l'état de l'Empereur aujourd'hui."

"Mais l'heure n'est pas aux accusations, la priorité est de guérir l'Empereur au plus vite car le temps nous est compté. Le poison prend rapidement possession de son corps, bientôt rien ne pourra le sauver de ce mal. Hâtez-vous mes Héros. N'oubliez pas que, dans cette forêt souterraine, vous aurez-vous même affaire à toutes sortes de poisons et autres maléfices. Aussi veillez à emporter avec vous un équipement digne de ce nom. L'Empereur vous confit à chacun 1000 pièces d'or à cet effet. Ensuite, un convoi spécial vous mènera à l'orée de la Drakwald. Là, vous serez seuls sur la route tortueuse qui vous mènera vers la Caverne des fanatiques, l'entrée des niveaux supérieurs de la Forêt Souterraine.::"

PRECISIONS SUR LES REGLES

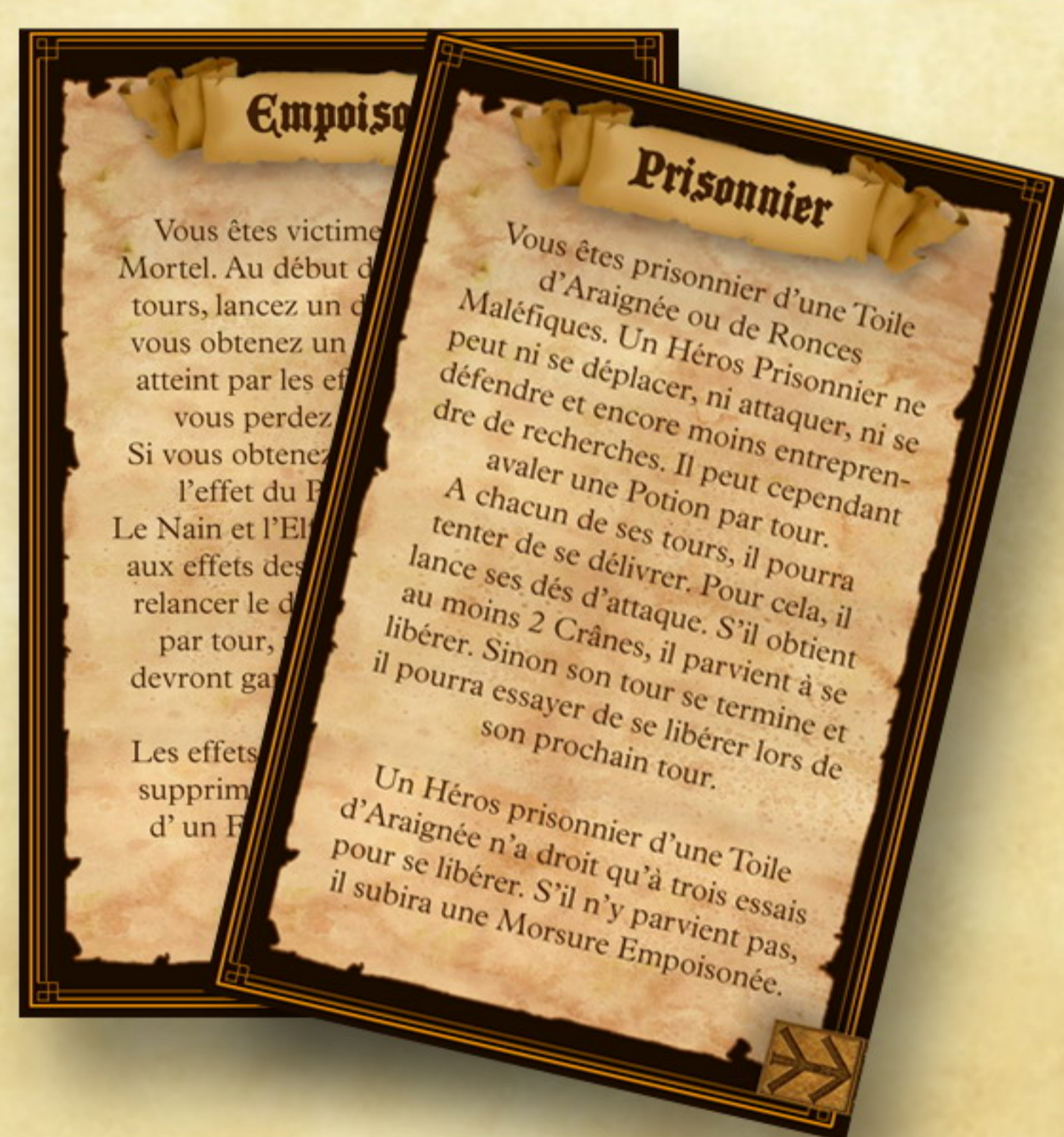
Les Quetes

“La Forêt Souterraine” se joue comme une Campagne, c’est-à-dire que les Héros ne peuvent pas acheter d’équipement à l’armurerie entre les Quêtes. Cependant, ils peuvent se fournir à la **Boutique de l’Alchimiste** du jeu de base ainsi que celle de cette extension.

Chaque Héros reçoit la somme de **1000 pièces d’or** au début de l’aventure pour s’équiper. Cette extension, première d’une longue série constitue le premier chapitre d’une Campagne alternative à la Campagne officielle (*jeu de base, Karak Varn, le Retour du Sorcier, Contre la Horde des Ogres, Les Sorciers de Morcar, Le Mage du Miroir, L’Horreur Gelée*)

Nouveaux Elements

“La Forêt Souterraine” contient de nouveaux éléments de jeu dont la plupart sont soumis à des **règles additionnelles**.



CARTES ETAT

Ces 8 nouvelles cartes sont données aux Héros lorsqu’ils subissent des effets particuliers lors d’attaques spéciales de Monstres, ou lorsqu’ils sont victimes de pièges ou de sortilèges. Le joueur devra alors suivre les indications de la carte (ou des cartes) en sa possession à chaque début de ses tours de jeu et ce, jusqu’à ce qu’il parvienne à se débarrasser de la carte. Un Héros ne peut posséder qu’une seule carte de chaque type. Par exemple, deux cartes “Empoisonné” n’ont pas d’effets cumulatifs.

CARTES “DRUIDES D’OMBRES”

Ces cartes représentent les sortilèges que les **Druides d’Ombre** pourront utiliser. Ces sortilèges sont soumis aux mêmes règles que celles concernant les sortilèges du Chaos. Cependant, il existe plusieurs différences entre les deux types de sortilèges.

- Une fois que le **Druide** a été découvert par les Héros, le **Joueur Sorcier** constitue son paquet de sortilèges “**Druide d’Ombre**” en y incluant les sorts indiqués dans les notes de **Quête**. Puis, il **mélange** le paquet et le pose **face cachée** sur la table de jeu.

- Lorsque le **joueur sorcier** décide d’utiliser un sort “**Druide d’Ombre**”, il ne lance pas le sort de son choix, mais **pioche au hasard** dans la pile de cartes “**Druide d’Ombre**” qu’il a préalablement constituée.



- Un sort de “**Druide d’Ombre**” qui a été lancé n’est pas forcément perdu, comme le sont les autres sortilèges du jeu. Le **parchemin** en bas de chaque carte “**Druide d’Ombre**” indique la marche à suivre pour déterminer si le sort est perdu ou s’il peut être de nouveau stocké dans la pile de sorts “**Druide d’Ombre**”.

- Un sort “**Druide d’Ombre**” qui n’est pas perdu est replacé dans la pile de cartes “**Druide d’Ombre**” de la **Quête** puis le paquet est mélangé. *Il n’y a pas de limite au stockage d’un sort “Druide d’Ombre”.*

Les Héros pourront utiliser les sorts “**Druide d’Ombre**” en cours de Campagne s’ils parviennent à les trouver. (*l’Elfe et l’Enchanteur seulement*).

Ces sorts ne sont pas comptabilisés lors de leurs choix respectifs de sorts au début d’une **Quête**.

Les sorts “**Druide d’Ombre**” utilisés par les Héros sont soumis aux **mêmes règles de stockage** que pour les **Druides d’Ombre**.

A cause de leur **nature spéciale**, ces sorts sont plus difficiles à maîtriser pour les Héros. Lorsqu’un Héros lance un sort “**Druide d’Ombre**”, il doit lancer un **dé de combat** avant d’en appliquer ses effets. *S’il obtient un Crâne, le sort est définitivement perdu et sans effet.*

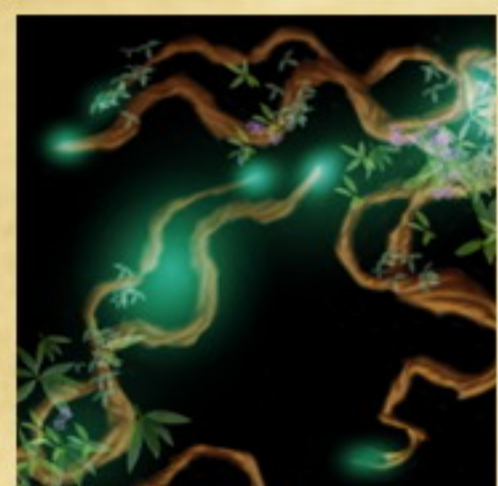


BOUTIQUE DE L’ALCHIMISTE

L’extension “**La Forêt Souterraine**” donne l’opportunité aux Héros d’acheter de **nouvelles potions** entre chaque **Quête**. *Incorporez cette nouvelle Boutique à celle du jeu de base.*

NOUVEAUX PIEGES

“**La Forêt Souterraine**” permet d’inclure au jeu **trois nouveaux types de pièges spéciaux** : les “**Ronces Maléfiques**”, “**Progéniture d’Araignée**” et “**Toile d’Araignée**”. Ces trois pièges sont représentés, en cours de partie, par leurs **jetons respectifs**.



RONCES MALEFIQUES

Les Ronces Maléfiques sont animées par la magie ténébreuse des Druides d'Ombre.

Dès qu'un Héros pose le pied sur une case "Ronces Maléfiques" il sera attaqué avec 2 dés de combat. Il sera ensuite fait prisonnier par les Ronces Maléfique. Remettez-lui alors une carte état "Prisonnier" qu'il devra lire attentivement.

Les ronces n'attaquent qu'une seule fois, lors de l'activation du piège seulement.

Une fois que le Héros s'est libéré, les ronces sont inactives jusqu'à ce qu'elles se régénèrent. Laissez le jeton "Ronces Maléfiques" sur le plateau de jeu. Placez 3 jetons Crânes à côté du jeton "Ronces Maléfiques". *Au début de chacun des tours du Joueur Sorcier, retirez un jeton Crâne.* Lorsqu'il ne reste plus de jetons Crânes, les ronces sont de nouveaux prêtes à l'attaque. Le piège pourra alors être activé à nouveau par un Héros qui passera sur leur case.

Le piège "Ronces Maléfiques" ne peut être détecté et désamorcé que par l'Elfe et l'Enchanteur.

Ce piège peut également être définitivement détruit en utilisant une fiole de désherbant (voir Boutique de l'Alchimiste).



PROGENITURE D'ARAIGNEE

Ce piège ne peut ni être détecté ni désamorcé.

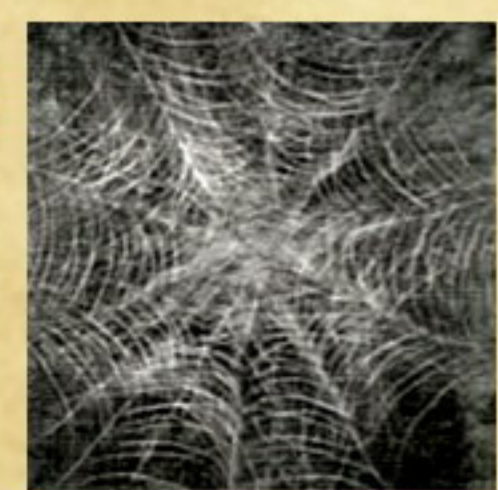
Lorsqu'un Héros marche sur la case "Progéniture d'Araignée", le piège est activé. Le Joueur Sorcier lance alors immédiatement 1 dé ordinaire.

Le résultat obtenu lui indique le nombre d'oeufs que contient le nid. *A chacun de ses tours, le Joueur Sorcier lance 1 dé de combat.* S'il obtient un Crâne, l'un des oeufs s'ouvre. Placez une Araignée Géante sur la case "Progéniture d'Araignée", elle peut attaquer immédiatement. Tenez à jour le compte des oeufs restants dans le nid.

Les Héros ne sont pas obligés de subir ce piège.

S'ils parviennent à se placer sur une case adjacente au jeton "Progéniture d'Araignée", ils peuvent essayer de détruire les oeufs avant leur éclosion. Pour cela, le Héros lance ses dés de combat habituels. Pour chaque Crâne obtenu, un oeuf est écrasé. Lorsqu'il ne reste plus d'oeufs dans le nid, retirez le jeton "Progéniture d'Araignée" du plateau de jeu.

A noter qu'un flacon d'acide (cf. Boutique de l'Alchimiste) peut détruire instantanément le piège "Progéniture d'Araignée".



TOILE D'ARAIGNEE

Ce Piège ne peut être ni détecté ni désamorcé.

Tout Héros qui traverse une case "Toile d'Araignée" est soudainement emprisonné par une toile d'araignée géante et gluante.

Remettez-lui alors une carte état "Prisonnier" qu'il devra lire attentivement.

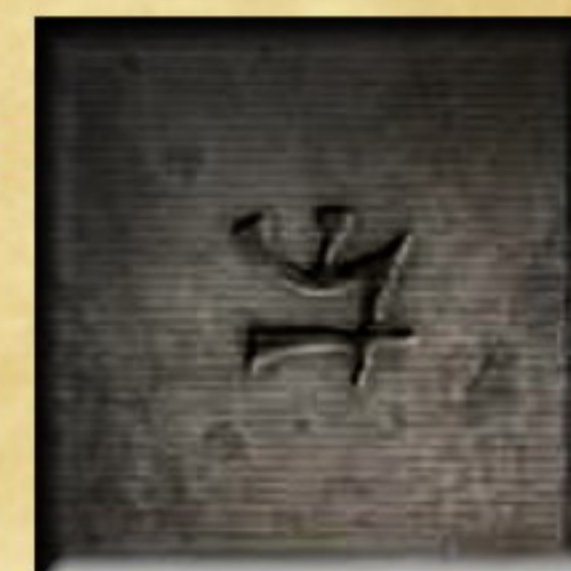
Si le Héros n'est toujours pas parvenu à se libérer de la Toile au bout de 3 tours, l'Araignée qui a lancé cette toile tombera du plafond sur le Héros lui administrant une dose de poison. *Le Héros sera alors libéré mais empoisonné. Echangez alors sa carte état "Prisonnier" contre une carte état "Empoisonné".* L'Araignée retournera se réfugier dans le trou du plafond. Retirez le piège du plateau de jeu. *Cependant, celui-ci reste actif et pourra de nouveau être déclenché par le passage d'un autre (ou du même) Héros.*

La "Toile d'Araignée" peut être posée par certaines Araignées spéciales. *Le piège sera alors visible par tous les Héros.* Si un Héros se déplace sur la case piégée, il sera emprisonné (remettez-lui une carte état "Prisonnier"). Il aura cependant tout le temps nécessaire pour tenter de se libérer et ne subira pas d'attaque s'il n'y parvient pas au bout de 3 tours.

Les "Toiles d'Araignées" peuvent être détruite définitivement par un flacon d'acide (cf. Boutique de l'Alchimiste).

LES DALLES MYSTIQUES

Attention ! Ces Dalles ont un recto et un verso ! Veillez lors de l'assemblage des éléments à plier le jeton en deux puis à coller ensemble les deux faces.



DALLE RECTO,
Dalle Inactive



DALLE VERSO,
Dalle Activée

Ces jetons représentent des dalles de sol qui commandent l'ouverture de portes verrouillées, représentées par des symboles de portes barrées sur les plans de quête.

Les dalles à activer pour actionner le mécanisme d'ouverture sont représentées sur le plan de quête par des dalles mystiques vertes.

La dalle d'enclenchement de la séquence d'ouverture est représentée sur le plan de quête par une dalle rouge.

Si un Héros active la dalle d'enclenchement de la séquence et que la combinaison n'est pas bonne (*à savoir que toutes les dalles vertes n'ont pas été activées et que toutes les autres dalles ne sont pas désactivées comme indiqué sur le plan de quête*), toutes les dalles se désactivent et rien ne se passe. Sinon, la porte représentée par un symbole "Porte Barrée" s'ouvre et toutes les dalles s'activent.

Un Héros peut activer ou désactiver autant de dalles mystiques qu'il le désire tant que son déplacement le lui permet.

Pour activer (ou désactiver) une dalle, un Héros doit se placer sur une case adjacente à celle-ci et déclarer qu'il désire l'activer (ou la désactiver). *Il retourne alors le jeton correspondant sur sa face opposée.*

Le Nain possède des talents particuliers concernant les différents mécanismes. Si une combinaison effectuée par les Héros échoue et que le Nain se trouve dans la même salle, le **Joueur Sorcier** devra lui indiquer une des dalles qui a été activée (ou désactivée) à tort. A chaque nouvelle tentative, le Joueur Sorcier lui indiquera une case différente de celle qu'il lui aura déjà été signalé.

Nouveaux Monstres

“La Forêt Souterraine” introduit de nouveaux Monstres. Vous retrouverez leurs caractéristiques respectives sur les nouvelles cartes “Monstres” de l’extension.

Tous ces nouveaux Monstres sont assujettis aux mêmes règles que les Monstres de la boîte de base de Heroquest. Cependant certains Monstres sont sujets à de nouvelles règles.

GRANDS MONSTRES

Les Araignées, les Trolls et les Sangliers Sauvages sont des figurines spéciales. Leurs socles sont plus grands que les socles des figurines normales.

Ainsi, les Araignées et les Trolls ne peuvent ni se déplacer, ni apparaître dans les couloirs.

Notez également qu'ils possèdent plus de cases adjacentes qu'une figurine normale. Par exemple, les Araignées occupent 4 cases du plateau cela implique donc qu'elles possèdent 8 cases adjacentes. Cela a son importance lors des combats puisqu'elles pourront avoir le choix entre plusieurs cibles sans avoir à se déplacer. Il en va de même pour les Trolls. Cela dépend bien sûr du type de figurines que vous choisirez pour jouer à l'extension.

DEPLACEMENT DE GRANDS MONSTRES

Les Araignées Géantes et les Trolls se déplacent comme les Monstres normaux. Considérez le côté frontal de leur socle et le coin gauche ou droite de ce même côté. Notez que celui-ci n'avancera que d'une seule case pour 1 point de déplacement. Veillez donc à ne pas déplacer le socle complet lors d'un déplacement mais bien un seul coin du socle afin de ne pas fausser leur score de déplacement respectifs.

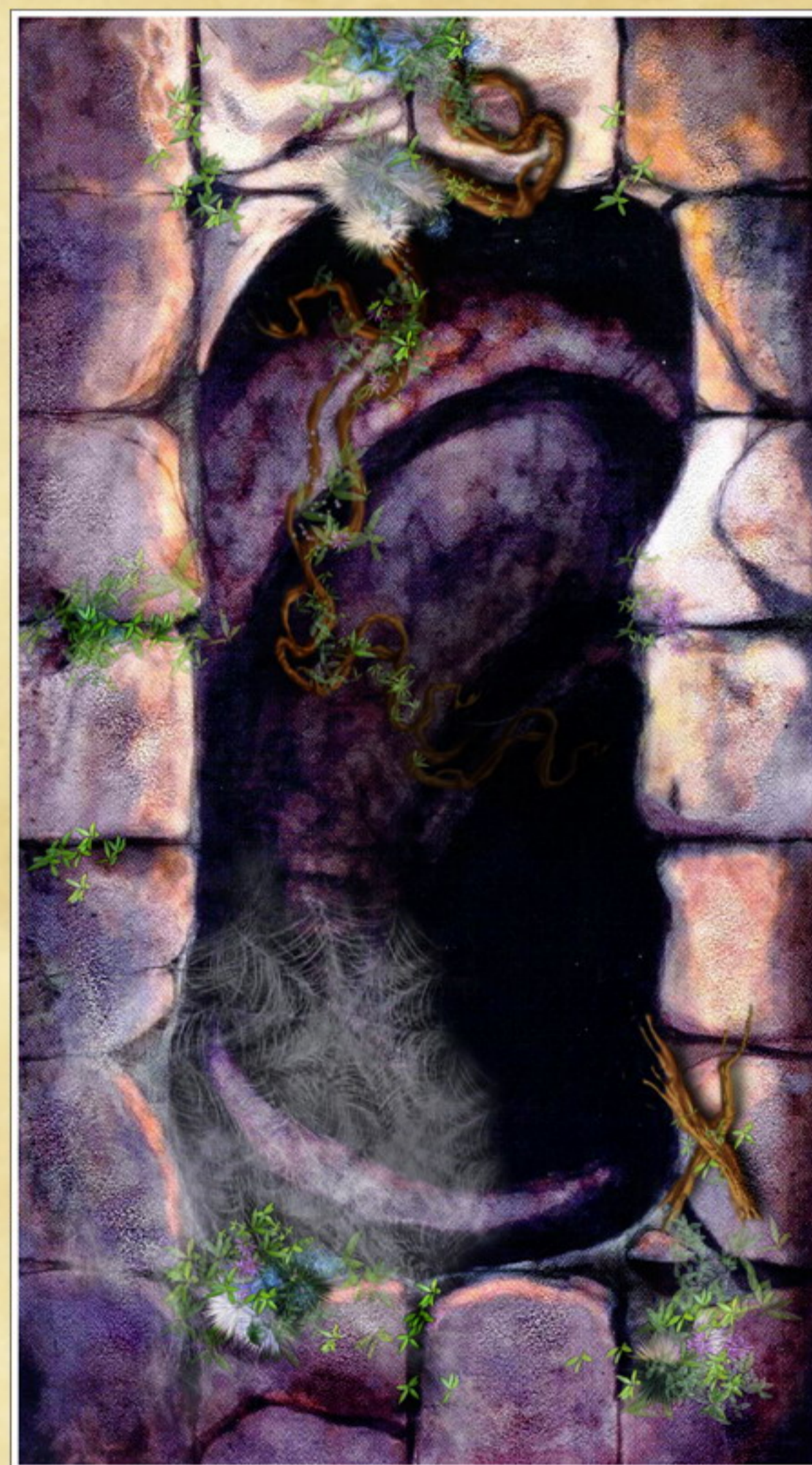


Nouvelles Tuiles

RIVIERE SOUTERRAINE

Les rivières souterraines sont considérées comme des obstacles. Seules les rivières comprenant des dalles apparentes peuvent être traversées par les Héros et les Monstres. Pour cela, *les figurines doivent sauter de cases apparentes à cases apparentes.* Elles lancent 1 dé de combat. Si c'est un Crâne, elles tombent à l'eau, perdant leur tour pour remonter sur la case d'où elles sont tombées. Sinon, leur saut est réussi et elles viennent se placer directement sur la prochaine case.

Chaque figurine peut effectuer autant de sauts que son déplacement le lui permet.



LE GOUFFRE

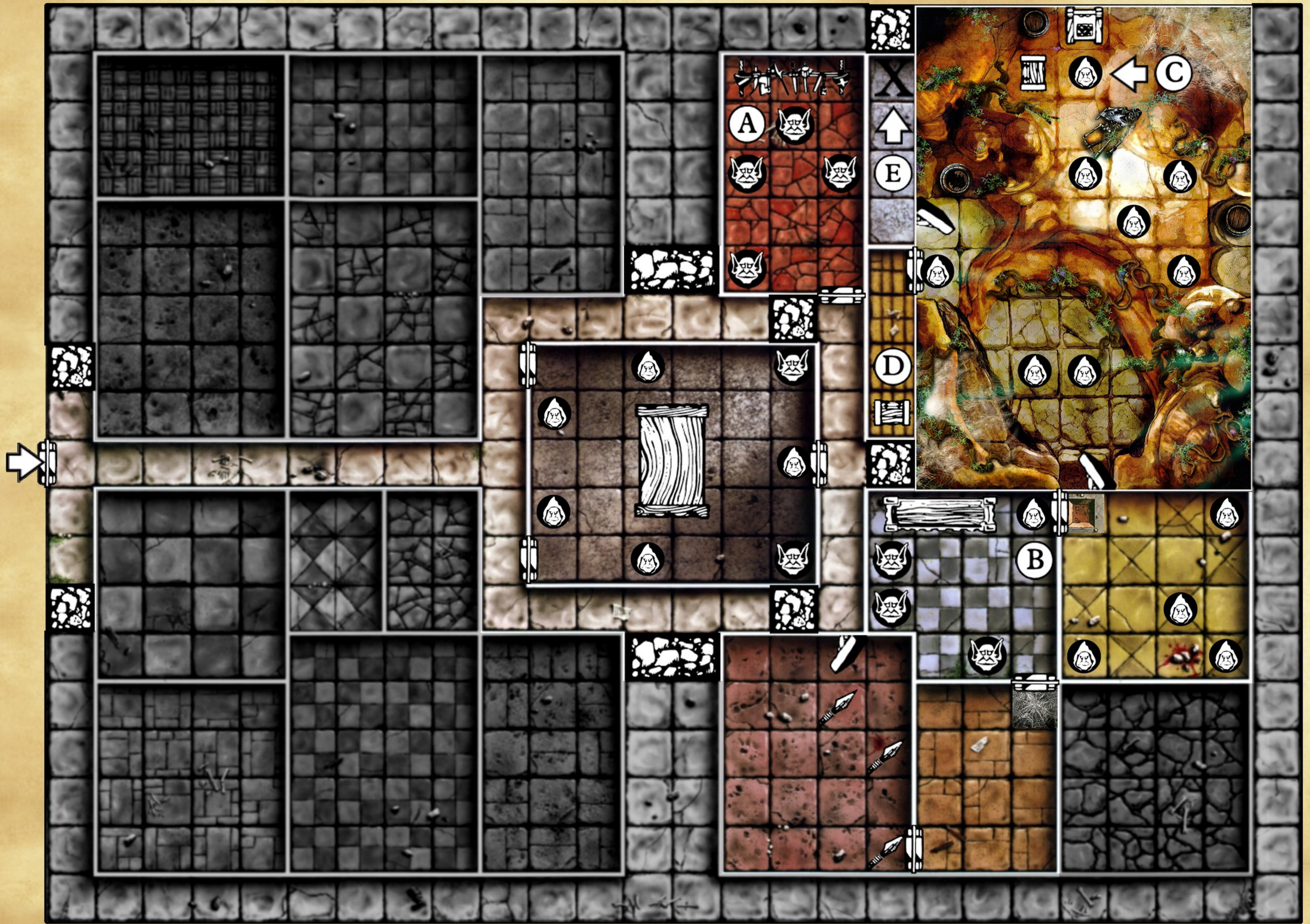
Lors d'un combat, si un Héros est blessé il lance un dé de combat. Si c'est un Crâne, une potion de son choix tombe dans le Gouffre, disparaissant définitivement de son inventaire.

LE PONT

Le courant de la rivière est particulièrement fort et les eaux très profondes. Nul ne peut la traverser à moins d'emprunter le pont. Le pont requiert 3 points de déplacement pour être traversé. Si un Monstre est attaqué et que le jet de dés de l'Attaquant n'indique que des Crânes, le malheureux est précipité hors du



pont. Emporté par le courant, il disparaît définitivement du plateau de jeu. Cela ne s'applique pas aux Héros. Un grand Monstre ne peut pas emprunter le Pont sous peine que celui-ci ne supporte pas son poids et s'effondre.



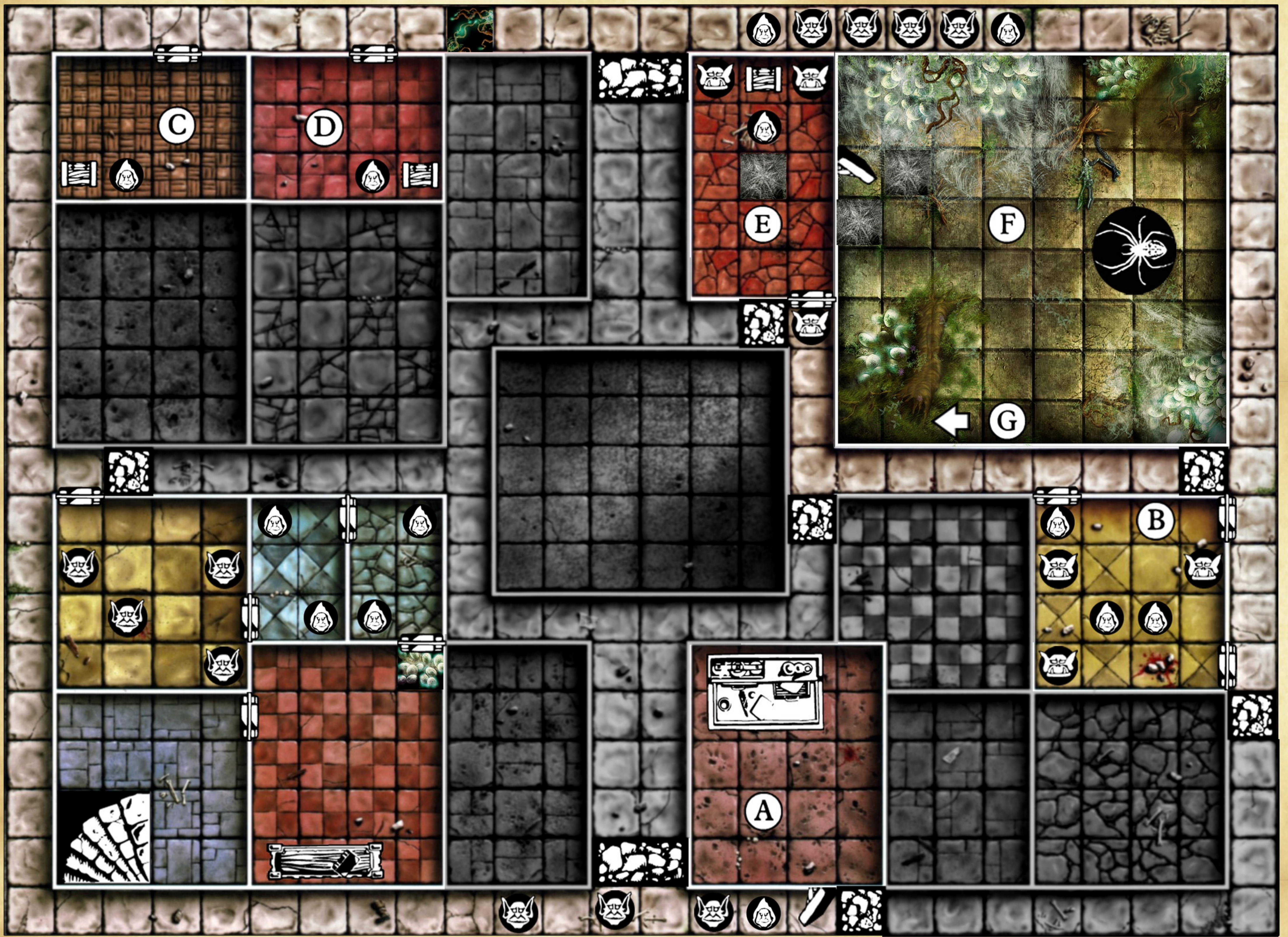
La Caverne des Fanatiques

"Ne supportant pas la lumière vive, les Gobelins de la Nuit se terrent dans de sombres cavernes depuis la nuit des temps. Obligés de cohabiter avec les plus redoutables créatures des profondeurs souterraines, ils se font leurs serviteurs afin de ne pas attirer leur courroux. Parfois, certains d'entre eux se sacrifient même pour satisfaire l'appétit de ces créatures qu'ils considèrent comme leurs Dieux. La Caverne qui vous mènera dans les profondeurs de la Forêt Souterraine est malheureusement infestée par ces Fanatiques, soucieux de préserver le bien-être de leurs sombres divinités. Avancez prudemment mes amis..."



NOTES

- A** Tout Héros qui cherchera un trésor sur le râtelier d'armes pourra prendre une lance ainsi que 10 flèches ou carreaux pour un arc ou une arbalète. Consultez l'armurerie.
- B** Ce Gobelin de la Nuit est le gardien de la porte du temple. Il est armé d'une lance et peut donc attaquer en diagonale. Il lance 1 dé de combat supplémentaire pour attaquer et dispose de 3 points de vie.
- C** Voici le temple des cultistes Gobelins de la Nuit. Le fanatisme des Gobelins de la Nuit de cette salle font qu'ils lancent tous 1 dé de combat supplémentaire pour attaquer. Le chef de ces cultistes est assis sur le trône. Il dispose de 4 points de vie et est armé d'une hache d'armes empoisonnée. S'il blesse un Héros, vous devrez lui donner une carte état "Empoisonné". Le coffre à trésor contient 2 fioles de contrepoison et la somme de 100 pièces d'or. Consultez la Boutique de l'Alchimiste.
- D** Ce coffre à trésor contient une corde ainsi qu'une potion de guérison.
- E** La flèche indique l'entrée d'un tunnel sombre envahit par les racines. Les Héros devront y pénétrer pour terminer la Quête.



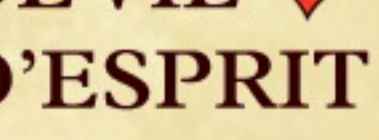



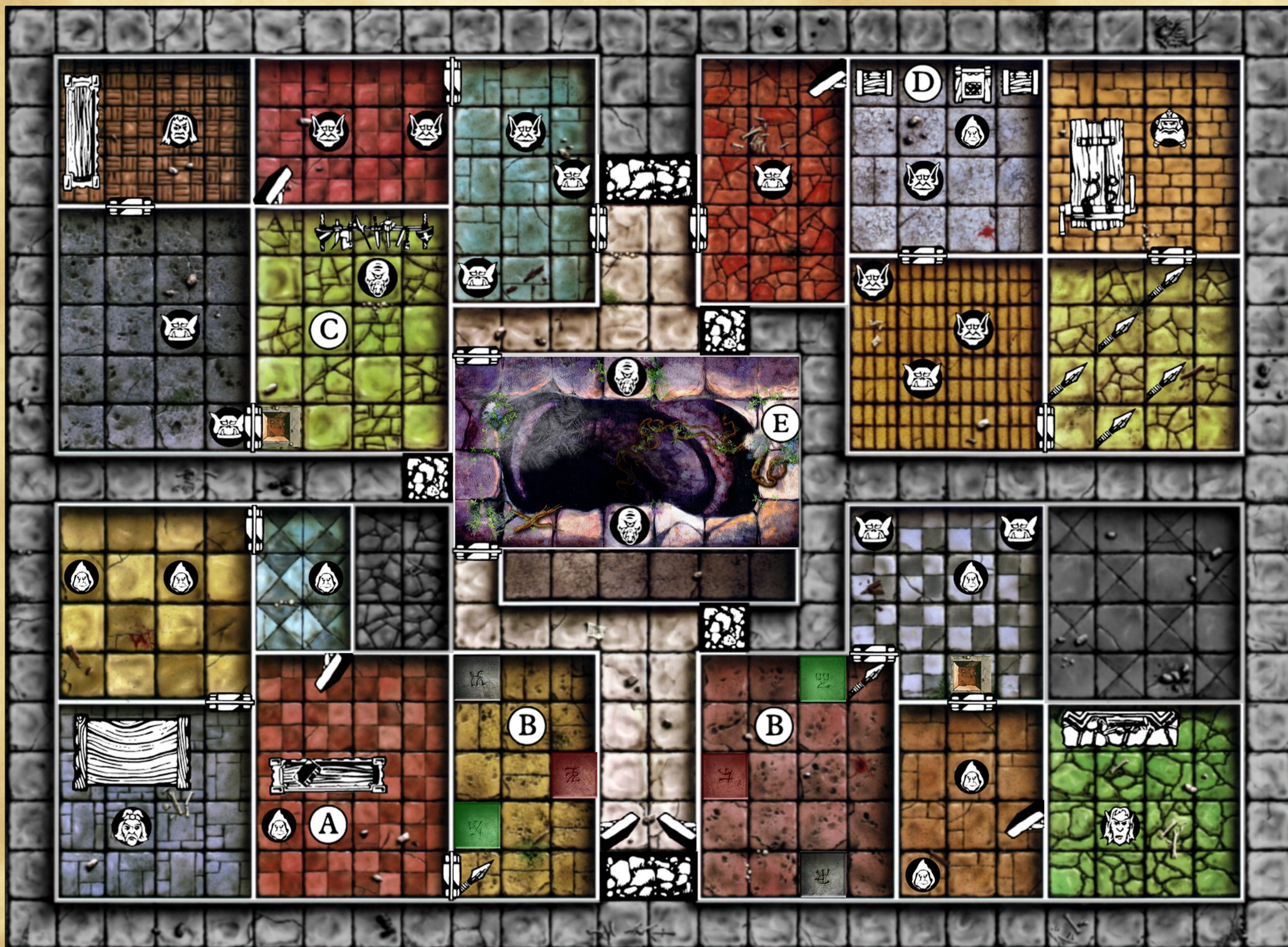
Huit-Pattes

"Le tunnel que vous avez emprunté semble interminable. Le sol est jonché d'ossements en décomposition recouverts de vase. Une forte odeur de moisissure vous prend à la gorge. Des signes cabalistiques ornent les murs et des peintures tribales représentent une gigantesque Araignée. Vous tentez de déchiffrer une écriture grossière, probablement celle des Gobelins, mais "Gloire à Huit-Pattes" sont les seuls mots que vous parvenez à comprendre. Au vue de l'état du tunnel que vous venez de traverser et de l'odeur pestilentielle qui règne ici, il ne fait aucun doute sur la nature malfaisante de cette dénommée "Huit-Pattes"."



NOTES

- A** Tout Héros qui cherchera un trésor dans cette salle, découvrira dans les tiroirs de l'établi d'alchimiste toutes sortes d'herbes mystiques. Il lancera alors 1 dé ordinaire pour déterminer le nombre de doses qu'il peut rassembler.
- B** Lorsqu'une porte de cette salle est ouverte, toutes les autres portes s'ouvrent alors en même temps. Tous les Gobelins de la Nuit qui s'y trouvent portent des arbalètes.
- C** Les Gobelins des salles C et D sont les gardiens des dons. *C'est ici que sont entreposés les trésors amassés par les Gobelins à la gloire de leur Déesse "Huit-Pattes"*. Le Coffre à Trésor renferme de nombreuses pierres précieuses d'une valeur de 400 pièces d'or.
- D** Le Coffre à Trésor est piégé. Le Héros qui ouvrira le coffre sans avoir au préalable désamorcé le piège perdra immédiatement 2 points de vie à cause d'un pieu empoisonné. Donnez-lui également une carte état "Empoisonné". Le coffre contient des pierres précieuses d'une valeur de 300 pièces d'or.
- E** Ceci est la salle du guérisseur Gobelins. Le coffre à trésor contient des flacons de contrepoison. Lancez 1 dé ordinaire pour déterminer le nombre exact de flacons.
- F** Voici "Huit-Pattes", la déesse Araignée des Gobelins de la Nuit.
 ATTAQUE 
 DEFENSE 
 POINTS DE VIE 
 POINTS D'ESPRIT 
 DEPLACEMENT 9
 POISON : "Huit-Pattes" empoisonne sa proie en obtenant au moins un Bouclier Blanc lors d'une attaque, au lieu du Bouclier Noir habituel.
 PONTE : "Huit-Pattes" peut pondre des oeufs au lieu d'attaquer. Placez alors un jeton piège "Progéniture d'Araignée" sur une case adjacente à la sienne. Le piège s'active alors immédiatement.
- G** L'entrée d'un passage souterrain est dissimulé dans le tronc d'arbre. Tout Héros qui cherche une porte secrète le découvrira. Ce passage souterrain permet de terminer cette Quête.



Prisonniers!

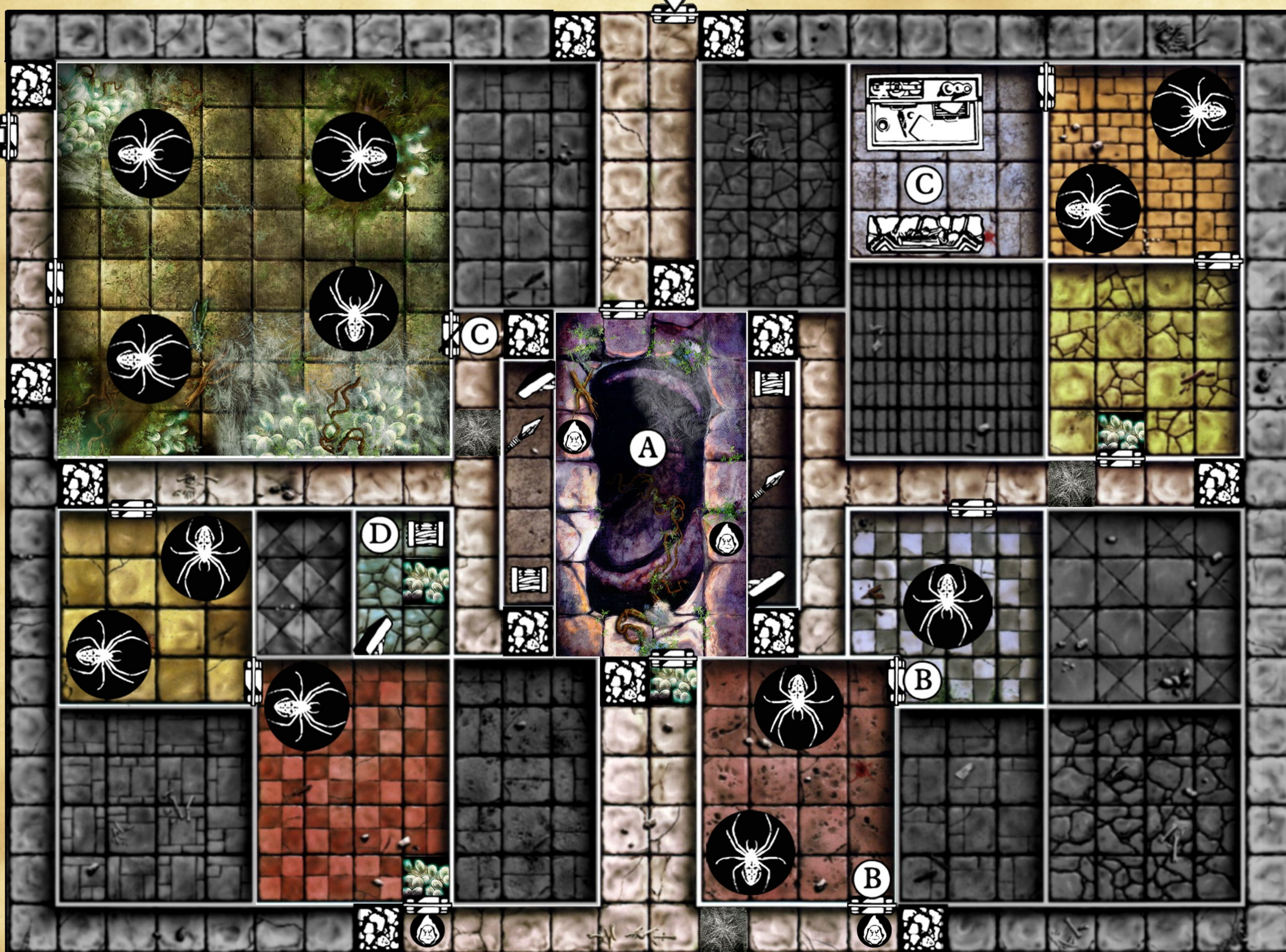
"Le Passage Souterrain est si sombre que vous ne parvenez pas même à vous distinguer les uns des autres. A mesure que vous avancez, vous percevez toutes sortes de bruits inquiétants derrière vous. Il semble désormais évident que les Gobelins de la Nuit n'ont pas apprécié que vous ayez mis fin au règne de "Huit-Pattes" leur Déesse. Malgré le fait que vous accélériez la cadence, vous êtes rapidement rattrapé par une horde de Gobelins de la Nuit fous de rage qui ont tôt fait de vous maîtriser. Vous voilà désormais prisonniers des créatures, chacun dans votre propre cellule. Par chance on vous a laissé votre équipement et vos sortilèges..."



NOTES

Chaque Héros commence la Quête dans sa salle respective comme indiqué sur le plan de Quête. Les Héros ont toujours à disposition leur équipement et leurs sortilèges.

- A** Ce Gobelin est un Chamane qui possède 2 points de vie. Il peut lancer les sortilèges du Chaos "Boule de Feu" et "Peur".
- B** Consultez les règles de l'extension concernant les "Dalles Mystiques". Les portes secrètes ne peuvent être détectées ni ouvertes. Les Héros devront d'abord composer la **bonne combinaison** sur les "Dalles Mystiques", les deux salles étant complémentaires. Si les dalles vertes des deux salles sont activées, l'Enchanteur et l'Elfe devront activer en même temps leurs dalles rouges respectives. Vous pourrez alors placer et ouvrir immédiatement les 2 portes secrètes.
- C** Si un Héros cherche un trésor sur le râtelier d'armes, il pourra s'emparer d'un bouclier. Consultez l'armurerie.
- D** Le Gobelin de la Nuit est un seigneur Gobelin. Il lance 1 dé supplémentaire pour attaquer et pour se défendre. Il dispose de 2 points de vie. Chaque coffre à trésor renferme 100 pièces d'or ainsi qu'une potion de guérison et un breuvage héroïque.
- E** Consultez les règles de l'extension concernant le Gouffre. Pour terminer cette Quête, les Héros devront descendre dans le Gouffre à l'aide des racines. Ils devront descendre chacun leur tour. Ils lanceront alors 1 dé ordinaire. Si l'un d'eux obtient un 1 ou un 2, ses mains glissent et il lâche malencontreusement la racine, tombant au fond du Gouffre. Il perdra alors 2 points de vie ainsi qu'une potion de son choix. Si les Héros possèdent une corde, ils pourront s'en servir plutôt que d'utiliser les racines. Ils n'auront alors pas à lancer de dés et parviendront sans encombre au fond du Gouffre.



Le Nid

"A peine avez-vous posé le pied au fond du gouffre qu'une odeur familière chatouille votre odorat, la même odeur que celle de l'Antre de "Huit-Pattes", celle-ci étant cependant bien plus prononcée. Les murs tapissés de toiles d'araignée géantes ne vous rassurent guère. Il semblerait que vous ayez atterri dans un Nid. De nombreux cocons ornent les toiles : ils contiennent des Gobelins, des animaux et même des êtres humains. Beaucoup de légendes racontent les enlèvements de villageois par des nuits brumeuses, la réponse se trouve peut-être ici bas."



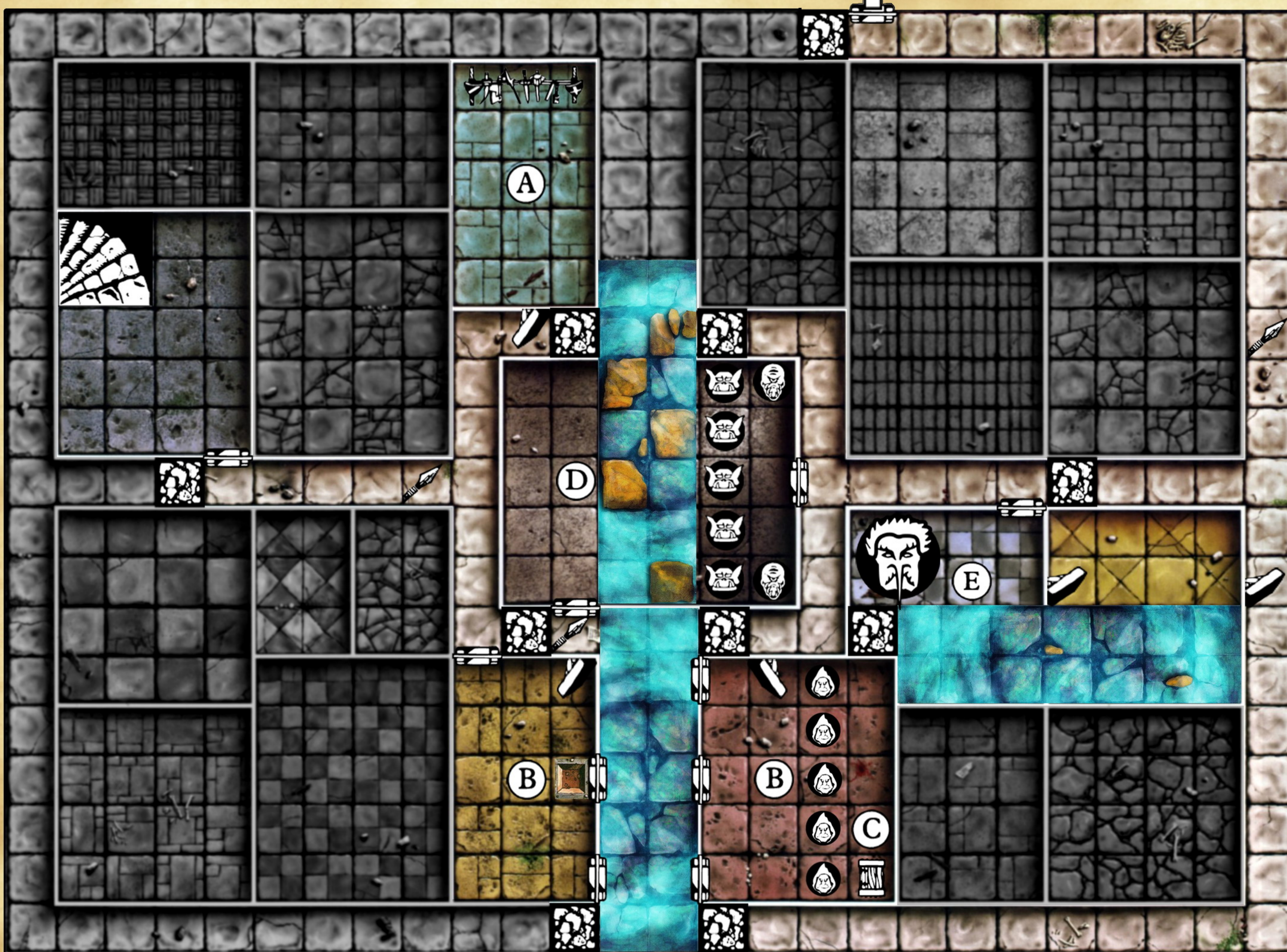
Si un joueur pioche une carte "Monstre Errant", placez immédiatement un jeton piège "Progéniture d'Araignée" dans la même salle que le Héros. Le piège est activé immédiatement.

NOTES

- A** Consultez les règles de l'extension concernant le Gouffre. Chacun des coffres à trésor contient un flacon de contrepoison.
- B** Lorsque l'une des portes marquée d'un B est ouverte, les autres s'ouvrent automatiquement. Placez alors le contenu des salles marquées d'un B. Les Monstres qu'elles contiennent peuvent agir au prochain tour du Joueur Sorcier.
- C** La porte C ne peut être ouverte à moins que le Héros qui détient la clé de bronze ne l'ouvre. Cette clé se trouve au-dessus du foyer de la cheminée et peut être ramassée par tout Héros qui effectuera une recherche de trésor dans la salle marquée d'un C.

L'établi d'alchimiste de cette même salle contient tout le nécessaire pour fabriquer des potions. *Seuls l'Elfe et l'Enchanteur peuvent fabriquer des potions.* Pour cela, ils doivent posséder des herbes mystiques. Pour chaque dose d'herbes mystiques en leur possession, ils pourront fabriquer une potion de leur choix (à choisir parmi la Boutique de l'Alchimiste de l'extension) à raison d'une potion par tour de jeu seulement. Pour chaque potion qu'ils fabriqueront, ils devront lancer 1 dé de combat. S'ils obtiennent un Crâne, la potion est ratée et explose occasionnant la perte d'un point de vie à tous les Héros se trouvant dans la pièce. Sinon, elle est réussie et le Héros peut noter la potion sur sa feuille d'aventure en prenant soin de tenir à jour le total des doses d'herbes mystiques en sa possession.

- D** Ce coffre contient 1D6 flacons d'acide ainsi qu'une potion de force. Consultez les Boutiques de l'Alchimiste.



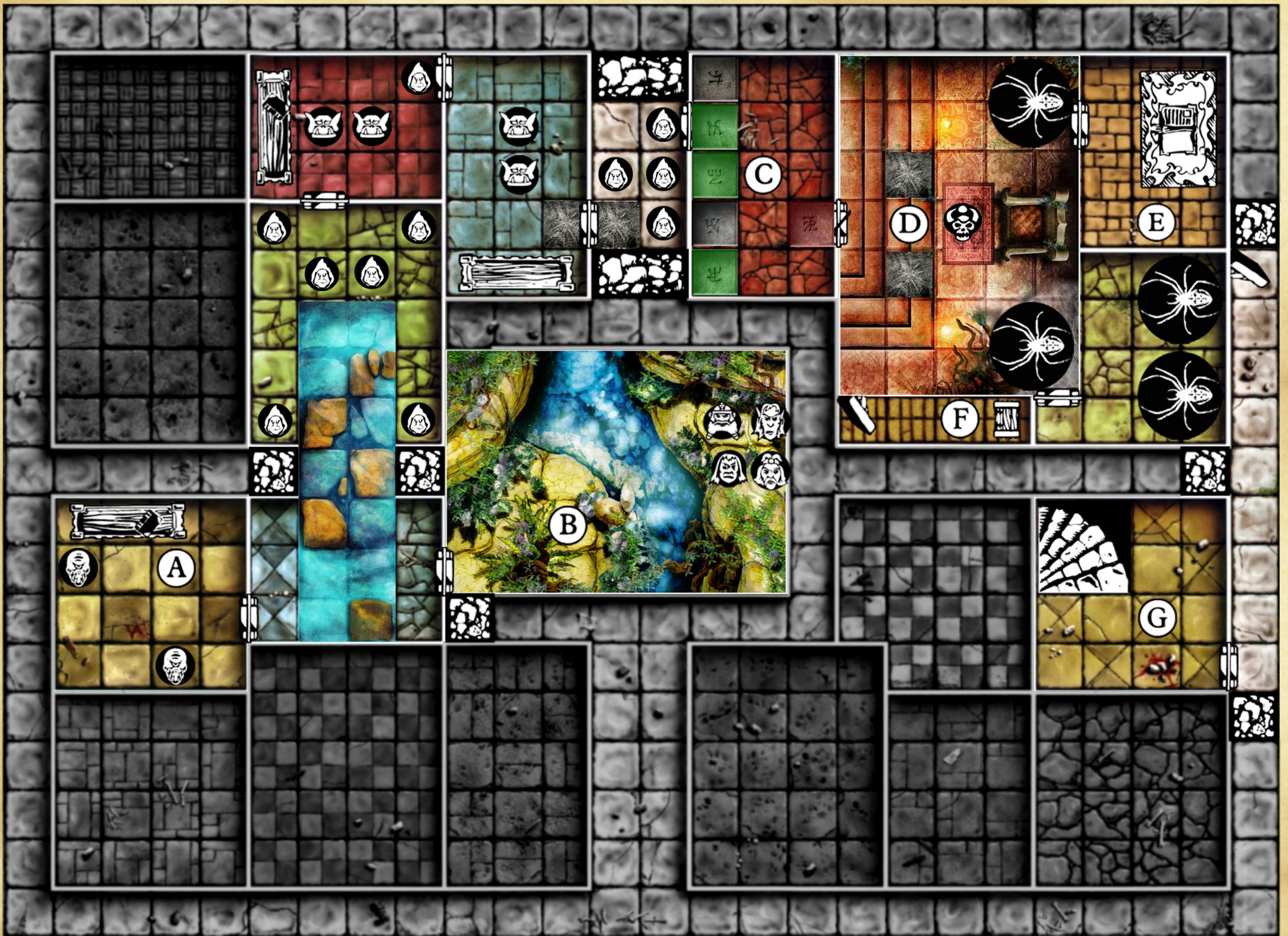
La Rivière Souterraine

" En longeant la rivière souterraine vous atteindrez rapidement le Domaine des Druides d'Ombres, situé au coeur même de La Forêt Souterraine. Peu de mortels, si braves et si puissants soient-ils, peuvent se vanter d'être descendu si profond dans les entrailles de la terre. Nul ne sait ce qui se terre au-delà, pas même Loretome. On raconte cependant que l'eau boueuse de la rivière souterraine abriterait des Trolls d'eau, une espèce rare mais redoutable. Prenez garde mes Héros !"



NOTES

- A** Si un Héros cherche un trésor sur le râtelier d'armes, il trouvera 2 arbalètes et 20 carreaux. Consultez l'armurerie.
- B** Lorsque la porte nord de la salle B est ouverte, placez tous les éléments des deux salles marquées d'un B ainsi que la tuile "Rivière" en son centre. *Toutes les portes de ces deux salles B sont ouvertes et représentent des arches.* La rivière est infranchissable et est considérée comme un obstacle, aussi bien pour les Héros que pour les Monstres. Tous les Gobelins de la Nuit sont armés d'arbalètes et peuvent tirer à distance sur les Héros au travers des arches. Les Héros peuvent faire de même à partir de l'autre rive.
- C** Ce coffre à trésor renferme 10 carreaux pour une arbalète, une corde, un breuvage héroïque et 2 potions de guérison.
- D** Tous les Monstres de cette salle sont armés d'arbalètes et peuvent attaquer à distance. Ils ne tenteront pas de franchir la rivière, seuls les Héros peuvent essayer de la traverser en sautant de case en case comme expliqué dans les règles de l'extension.
- E** Cet énorme Troll d'eau combat comme un Troll ordinaire. *Il se réjouit d'avoir l'opportunité de varier ses repas avec de savoureux Héros, son plat habituel étant constitué de poissons et de Gobelins.* Sa détermination est telle qu'il pourra attaquer deux fois lors de son premier tour. Si un Héros utilise un sortilège de feu sur le Troll (*Boule de Feu, Feu du Courroux*), celui-ci perdra alors sa capacité "Régénération" pour le reste du combat.




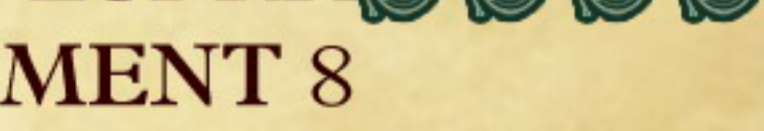


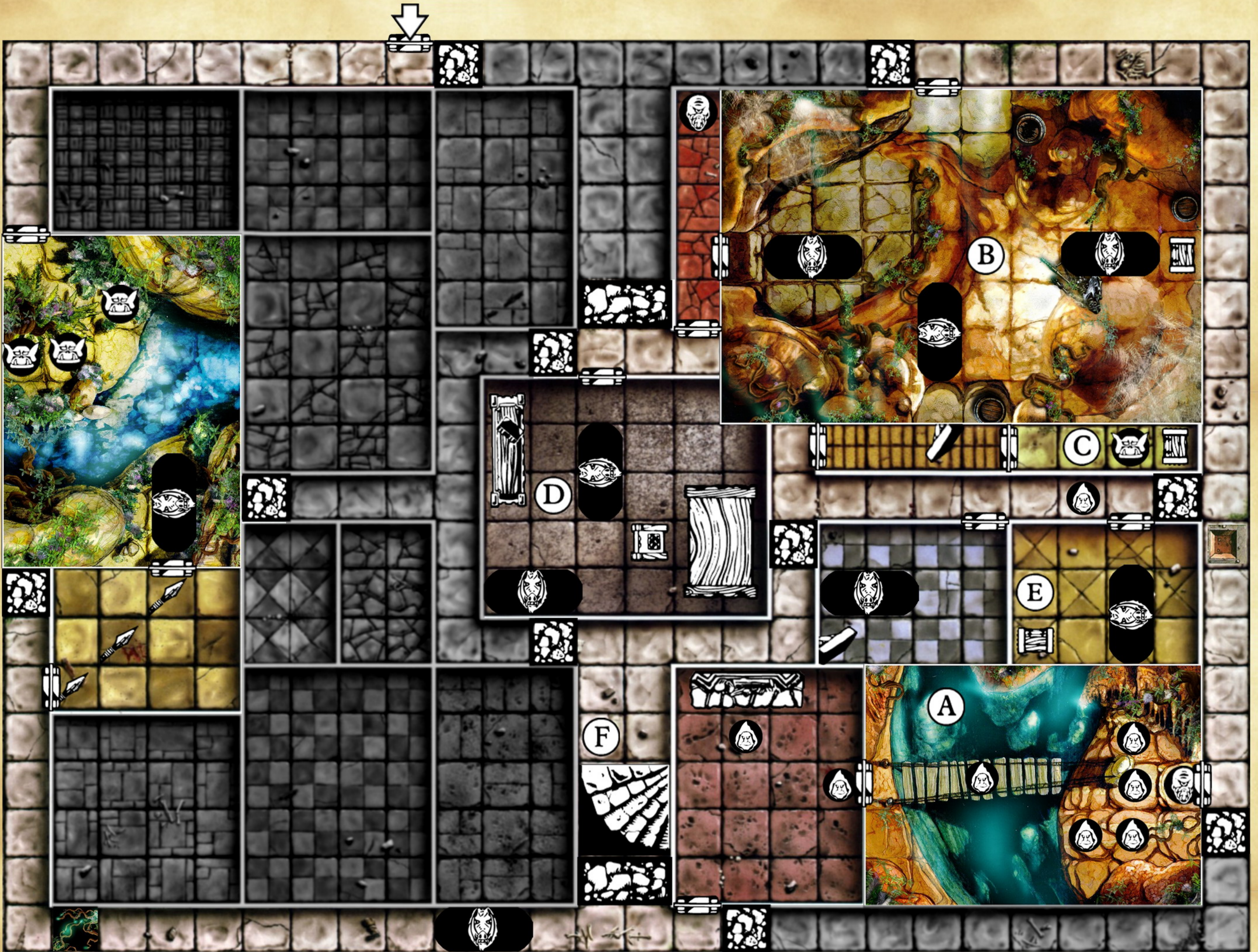
Darlith, le Maître des Araignées

"Vous avez bien agité mes Héros. Vous voici désormais au cœur de la Forêt Souterraine, dans ses contrées les plus sauvages et les plus mystérieuses. C'est ici que vit le premier des Druides d'Ombres, le malfaisant Darlith, Seigneur du Royaume des Araignées. Les légendes racontent qu'il fait partie d'une longue lignée de Druides polymorphes, capables de se transformer en une multitude d'animaux. Restez sur vos gardes, car ce combat pourrait bien être votre dernier."



NOTES

- A** Si un Héros cherche un trésor dans cette salle, il trouvera un parchemin dans la bibliothèque sur lequel sont griffonnés des chiffres : "2, 3 et 5". Ils indiquent les "Dalles Mystiques" de la salle C à activer pour ouvrir la porte du repaire de Darlith. N'en informez bien sûr pas les joueurs.
- B** Voici la salle d'où commencent les joueurs. L'eau de la rivière est plutôt paisible et peut être traversée comme des cases normales. Tout joueur qui cherche un trésor dans cette salle pourra ramasser des herbes mystiques. Il lancera alors 1 dé ordinaire pour déterminer le nombre de doses qu'il peut noter sur sa feuille d'aventure.
- C** Référez-vous aux règles de l'extension concernant les "Dalles Mystiques" pour comprendre le fonctionnement de cette salle. Si les Héros parviennent à déchiffrer le code, la porte du repaire de Darlith s'ouvrira (*porte barrée sur le plan*).
- D** Voici Darlith, le Maître des Araignées.
 ATTAQUE 
 DEFENSE 
 POINTS DE VIE 
 POINTS D'ESPRIT 
 DEPLACEMENT 8
 Le paquet de cartes sortilèges "Druide d'Ombre" de Darlith est composé des cartes suivantes : **Poison Mortel**, **Force Mystique**, **Régénération**.
 Si Darlith est tué, il parviendra à se transformer en Araignée Géante. Il aura alors les mêmes caractéristiques et les mêmes capacités que "Huit-Pattes". (*voir Quête 2*)
- E** Voici l'Atelier de Darlith. Sur le grimoire sont inscrits toutes sortes de rituels. Seuls l'Elfe et l'Enchanteur peuvent déchiffrer le grimoire. Chacun d'entre eux pourra alors piocher au hasard une carte "Druide d'Ombre" parmi les sortilèges de Darlith. Consultez les règles concernant les cartes "Druide d'Ombre" pour en savoir plus sur la manière dont les Héros doivent procéder pour lancer de tels sortilèges.
- F** Le Coffre contient 350 pièces d'or.



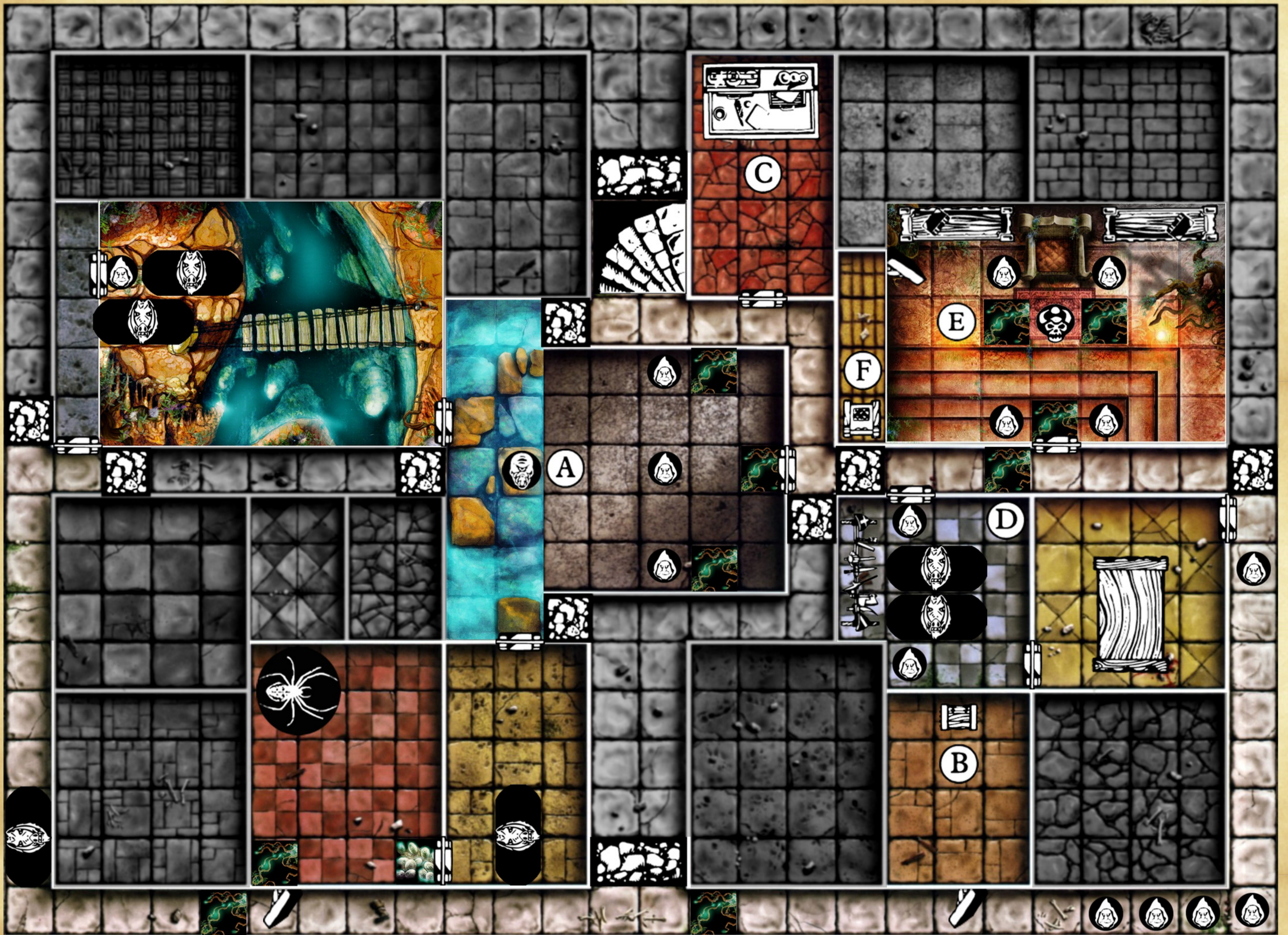
NOTES

- A** Tous les Monstres de cette salle sont armés d'arbalètes et peuvent donc attaquer à distance.
- B** *Voici le Repaire de la Meute.* Ces Sangliers sont bien plus gros que leurs congénères. Leurs yeux sont habités de milles flammes et leur carrure laisse présager une violence incomparable. Ils lancent 1 dé de plus qu'un Sanglier Sauvage standard pour attaquer. Si un Héros cherche un trésor dans cette salle, il trouvera 2 flacons de désherbant ainsi qu'un élixir de vie et 200 pièces d'or.
- C** Ce coffre est piégé avec des gaz empoisonnés. Tout joueur qui se trouve dans la pièce reçoit une carte état "Empoisonné" et perd 1 point de vie. Le coffre contient une potion de guérison et 1D6 doses d'herbes mystiques.
- D** Sur le sol gît le corps piétiné et meurtri de Lokmar, Druide d'Ombre et dresseur de la Meute. Il a été tué par ses propres créations. Les Sangliers de cette pièce ont les mêmes caractéristiques que celles des Sangliers de la Meute (voir note B). La bibliothèque contient un flacon contenant un mélange d'herbes mystiques (1D6 doses) que tout joueur pourra prendre en cherchant un trésor dans la salle.
- E** Ce coffre à trésor a été vidé de son contenu, probablement par le Sanglier de cette salle.
- F** Cet escalier mène à l'étage du dessous.

Les Contrées Sauvages

" La mort de Darlith a créé une agitation certaine au sein de la Forêt Souterraine. Vous pénétrez désormais dans les Contrées Sauvages, l'endroit le plus sombre et le plus menaçant de toute la Forêt. Une meute de bêtes féroces y habite. Peu d'écrits permettent de déterminer avec précision de quoi ces bêtes ont l'air, mais on raconte qu'il s'agirait de créatures mi-hommes, mi-animales avec du sang de démons dans leurs veines. Leur cruauté n'a pas d'égale et leur puissance ferait pâlir le plus téméraire des Héros."





VIII



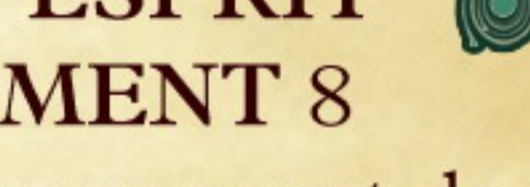
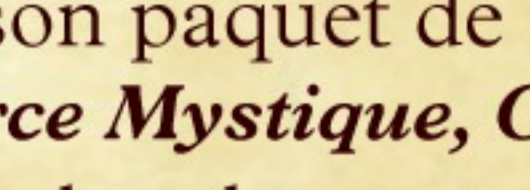
La Forêt de Ronces

"Arkaam, un *Druide d'Ombre* devenu fou, a érigé cette puissante forteresse de ronces vivantes. Ces ronces empêchaient quiconque de pénétrer dans son domaine, même ses compagnons n'osaient s'approcher. Reclus, le *Druide* alimenta sa folie de solitude. Il va vous falloir trouver les faiblesses de cette impénétrable forêt afin de la traverser, car c'est là le seul chemin pour arriver enfin dans l'Antichambre de l'Archidruide."

Si un joueur pioche une carte "Monstre Errant", placez immédiatement un jeton piège "Ronces Maléfiques" dans la même salle que le Héros. Le piège est activé immédiatement.

NOTES

Tous les pièges "Ronces Maléfiques" de cette Quête se régénèrent en 2 tours seulement au lieu de 3.

- A** Ce Fimir est armé d'une arbalète.
- B** Ce coffre à trésor renferme plusieurs fioles poussiéreuses. Elles semblent appartenir à Arkaam qui comptait s'en servir pour assurer sa défense contre les ronces au cas où elles se retourneraient contre lui. Cette précaution met en évidence la paranoïa du personnage. Le Héros qui ouvre ce coffre peut donc s'emparer de 3 flacons d'acide. Consultez la Boutique de l'Alchimiste.
- C** L'Elfe et l'Enchanteur, s'ils possèdent des herbes mystiques, peuvent concocter des potions grâce au matériel sur l'établi d'alchimiste (voir note C de la Quête 4).
- D** Les deux Gobelins de la Nuit possèdent chacun une graine magique qui leur a été confiée par leur maître. Au lieu d'attaquer, ils peuvent décider d'utiliser leur graine. Ils pourront alors placer un jeton piège "Ronces Maléfiques" sur une case adjacente à la leur. Le râtelier d'armes est vide.
- E** Voici l'antre d'Arkaam le fou, seigneur des ronces.
 ATTAQUE 
 DEFENSE 
 POINTS DE VIE 
 POINTS D'ESPRIT 
 DEPLACEMENT 8
 Constituez son paquet de sortilèges "Druide d'Ombre" avec les cartes suivantes : *Racines, Force Mystique, Compagnon*.
 Si un Héros cherche un trésor dans cette salle, il trouvera un élixir de vie caché sous le trône.
- F** Tout joueur qui cherche un passage secret trouvera un levier sur le trône. S'il l'active, le trône pivotera découvrant un escalier qui permet d'atteindre le niveau inférieur.