


# HEROQUEST



## A LA RENCONTRE DES ÉLÉMENTAIRES



MB Jeux 1989 MILTON BRADLEY France  
HASBRO MB SA  
Mis au point par HEROQUEST-REVIVAL  
<http://www.heroquest-revival.com/>





## A LA RENCONTRE DES ELÉMENTAIRES

### SOMMAIRE

<b>Le Pack de Quêtes « A la rencontre des Elémentaires</b>	<b>p.3</b>
<b>Les tuiles</b>	<b>p 4</b>
<b>Jouer L' aventure</b>	<b>p 7</b>
<b>Introduction</b>	<b>p11</b>
<b>Quête-01– Vers le Mont Hygal</b>	<b>p 12</b>
<b>Quête-02-Dans les nuages</b>	<b>p 14</b>
<b>Quête-03-Les Tourments de l'Onde</b>	<b>p 16</b>
<b>Quête-04-Les Sorciers du Feu</b>	<b>p 18</b>
<b>Quête-05-Les Tréfonds de la Terre</b>	<b>p.20</b>
<b>Quête-06-La Délivrance de Thrall</b>	<b>p 22</b>
<b>Quête-07- A la recherche du laboratoire secret de Carnivas I</b>	<b>p 24</b>
<b>Quête-08- A la recherche du laboratoire secret de Carnivas II</b>	<b>p 26</b>
<b>Quête-09- A la recherche du laboratoire secret de Carnivas III</b>	<b>p 28</b>
<b>Quête-10- A la recherche du laboratoire secret de Carnivas Final</b>	<b>p 30</b>
<b>Conclusion</b>	<b>p.32</b>
<b>Boutique de l'Alchimiste</b>	<b>p.33</b>
<b>Tableau des Nouveaux Monstres</b>	<b>p.34</b>
<b>Tableau des P J</b>	<b>p 35</b>

## Le Pack de Quêtes de l' extension « A la rencontre des Elémentaires »

L' aventure continue ! Ce nouveau Pack de Quêtes est une extension au Système de Jeu original Heroquest que vous devez posséder pour jouer aux Aventures de ce livret.

### Contenu :

20 Figurines en plastique : 2 figurines Elfes (une féminine, une masculine), une figurine Elfe Archimage, 4 figurines Sorcier, 4 figurines Elémentaires (Air, Eau, Feu, Terre) , 2 figurines Loup, 4 figurines Goule, 2 Figurines Horreur Rose, 2 Figurines Troll. (Se procurer les figurines chez Games Workshop ou chez Ludikbazar...)

30 Cartes de Jeu.

### Dont:

Pions & Décors en carton : 1 Porte en Fer, 2 tuiles chemins du Mont Hygal, 1 tuile Fontaine de Régénération du Mont Hygal, 1 tuile Clairière, 4 tuiles Sentier, 1 tuile L' Escalier Dimensionnel, 2 tuiles Portail Dimensionnel de l' Air, 1 tuile Chemin des Nuages, 1 tuile Le Repaire aérien de Carnivas, 1 tuile Repaire de l' Elémentaire de l' Air, 1 tuile Le Pont Aérien, 1 tuile La Prison dimensionnelle de Thrall, 1 tuile Rivière, 2 tuiles Rivière avec Virage, 1 tuile Rivière avec Pont, 1 tuile Prairie, 1 tuile Prairie avec Fontaine, 1 tuile Prairie de Carnivas, 4 tuiles Barques, 1 tuile Le Pont du Feu, 1 tuile La Forge des Nains, 1 tuile le gouffre, 1 tuile Repaire de l' Elémentaire de Terre, 1 tuile La Mine, 1 tuile Cimetière, 2 tuiles Sentiers Buissonniers, 1 tuile La clairière Ultime de Carnivas.



Porte d' Entrée en fer: cette Porte en fer est placée au début de la quête no 5.

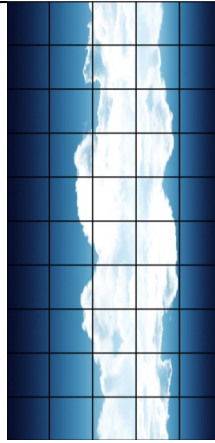
2 pions Escalier, 6 pions Eboulis simple, 4 pions Eboulis double, 4 pions Hache dansante, 4 pions piège Eboulis, 4 pions piques, 4 pions montres errants, 2 pions vent corrosif, 20 Pions Crâne.

Nouveaux Monstres: Pour en savoir plus sur ces nouveaux Monstres, consultez les Cartes Monstre correspondantes ou le Tableau des Monstres dans ce livre. Les Elémentaires sont des êtres incontrôlables sauf par Carnivas, le Sorcier des Eléments. A la fin de l' Aventure, les Héros doivent s' abstenir de convoquer les Elémentaires sous peine de mourir. La meilleure solution serait de détruire le Manuscrit, les joueurs décideront de leur destin.

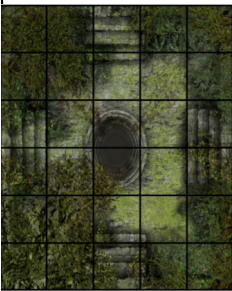
# Les Tuiles de 1' extension



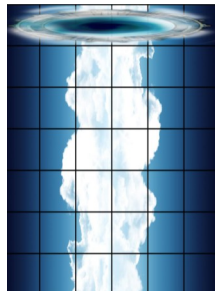
2 tuiles chemins du Mont Hygal. Ces tuiles dont 1' une sera à couper de trois cases en haut en partant de la droite mènent à la Fontaine de Régénération du Mont Hygal.



1 tuile Chemin des Nuages



1 tuile Fontaine de Régénération du Mont Hygal. Cette tuile permet de régénérer des points de corps.

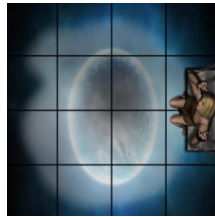


1 tuile Portail Dimensionnel de 1' Air

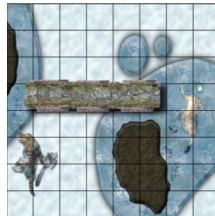


X 4

4 tuiles Sentiers



1 tuile La Prison Dimensionnelle de Thrall



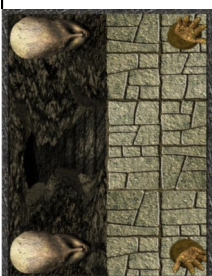
1 tuile Le Pont Aérien



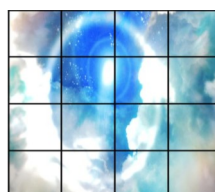
1 tuile Clairière



1 tuile Repaire Aérien de Carnivas



1 tuile L' Escalier Dimensionnel

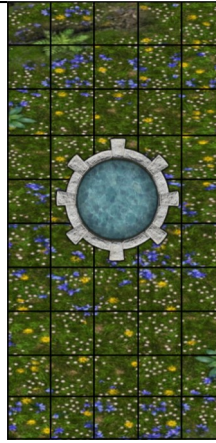


1 tuile Repaire de 1' Elémentaire de 1' Air

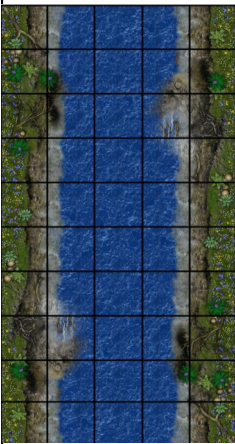




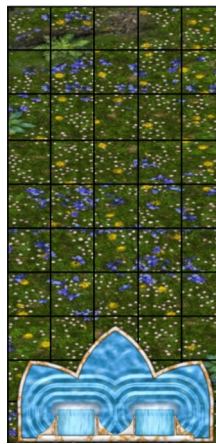
4 tuiles Barques.



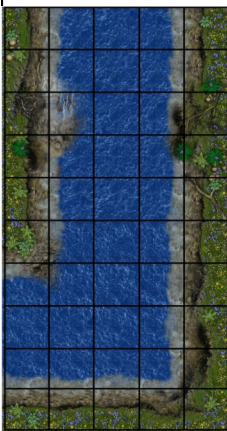
1 tuile Prairie  
de Carnivas



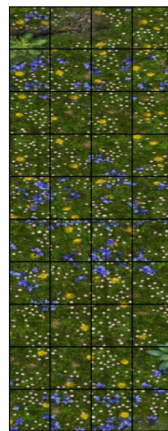
1 tuile Rivière



1 tuile Prairie avec  
Fontaine



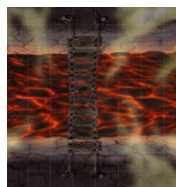
2 tuiles Rivière  
avec virage  
L' une d' entre elle  
sera à découper en  
haut de manière  
qu' elle ne comporte  
que 9 cases en  
hauteur.



1 tuile Prairie



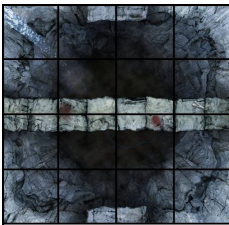
1 tuile Rivière  
avec Pont



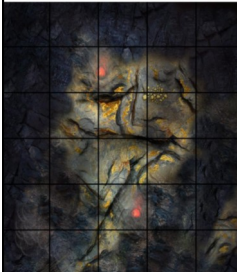
1 tuile Le Pont de Feu



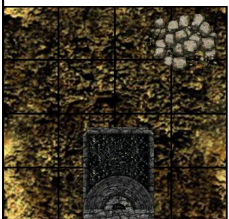
1 tuile  
La Forge des Nains



1 tuile le Gouffre



1 tuile Repaire de l'  
Elémentaire de Terre



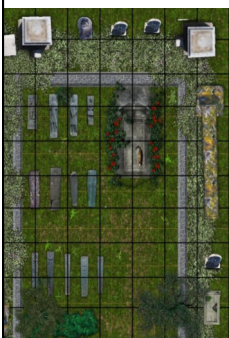
1 tuile La Mine



2 tuiles Sentiers  
Buissonniers



1 tuile La Clairière  
Ultime de Carnivas



1 tuile  
Le Cimetière  
avec Générateur de  
Créatures





## Jouer « A la rencontre des Elémentaires »

Ces 10 nouvelles Quêtes se jouent généralement de la manière habituelle. Comme dans le Système de Base, les Héros recouvrent leurs forces entre les Quêtes (tous les Points de Corps & d' Esprit sont restaurés).

### 1. Débuter & Achever une Quête

Les Héros ne débutent & n' achèvent pas toujours leurs Quêtes sur l' Escalier en Spirale. Le message de Mentor au début de chaque Quête précise où les Héros commencent & terminent

la Quête.

Lorsqu' il y a 1 Porte d' Entrée, elle est toujours placée sur le Plateau à l' endroit spécifié avant que la Quête ne commence au début de l' aventure.

Les joueurs durant l' aventure devront manipuler les personnages qui peuvent les aider à vaincre Carnivas, le Sorcier des Eléments. Ils choisissent eux-mêmes les sorts à utiliser qu' Ulthar, l' Elfe Archimage, Thrall et Liévine Elfes des Bois sont susceptibles de posséder. (Voir les cartes personnages)

### 2. Points d' Esprit

Quand 1 Héros atteint Zéro Point d' Esprit, il n' est pas mort mais en état de Choc (1 Héros ne peut pas descendre en-dessous de 0 Point d' Esprit). Il jette seulement 1 Dé de Déplacement, Attaque avec 1 seul Dé de Combat, & se Défend avec seulement 2 Dés de Combat (Armure, Armes, & la plupart des Artefacts n' augmenteront pas les Dés d' Attaque & de Défense d' 1 Héros en État de Choc). Les Dés d' Attaque & de Défense du Héros peuvent être temporairement augmentés par certains Sorts & Parchemins de Sort.

Les Points d' Esprit supplémentaires offerts par certains Artefacts (tel que le Talisman de Lore) peuvent être perdus au combat. Par exemple, 1 Barbare ayant le Talisman de Lore (pour 1 total de 3 Points d' Esprit) entrera en État de Choc s' il accumule la perte de 3 Points d' Esprit. Dans ce Pack de Quêtes (& dans d' autres), il est important de garder une trace des Points d' Esprit courants des Héros. Dites aux Joueurs d' enregistrer toute perte de Points d' Esprit sur leur Fiche de Personnage (sans effacer pour autant leurs Points Initiaux !).

### 3. Clarifications de Règles

- Passage d' Objets : 1 Héros peut passer 1 Potion, 1 Artefact, 1 Arme, ou n' importe quel autre Objet à 1 autre Héros adjacent si aucun d' eux n' est adjacent à 1 Monstre.
- Escalier en Spirale : Au cours d' 1 Quête, si 1 Héros se tient sur 1 escalier en Spirale & Attaque des Monstres, ces derniers peuvent contre-attaquer durant le Tour de Zargon.

Quand 1 Escalier en Spirale est utilisé en guise de Sortie à la fin d' 1 Quête, tout Héros y posant le pied est immédiatement retiré du Plateau.

- Attaques Multiples : 1 Héros jette ses Dés de Défense une fois contre chaque Monstre l'attaquant. Par exemple, 1 Héros Attaqué par 3 Zombis fait 3 Jets de Défenses séparés.
- Perte d'objet: un héros qui tombe dans l'eau peut perdre un ou plusieurs objets définitivement.
- Un Héros ne peut porter plus de 4 armes, qu'elles soient d'attaque ou de défense et ne peut avoir plus de trois Artefacts en sa possession.

#### 4. Monstres Errants

Bien des Quêtes de ce Pack affichent de multiples Monstres Errants. Ces Monstres peuvent apparaître si 1 Héros tire 1 Carte Monstre Errant du Paquet de Cartes Trésor, ou si 1 Héros déclenche 1 Piège Monstre Errant comme décrit plus bas. Par exemple, quand les Notes de Quête disent « Monstres Errants : 3 Gobelins », placez 3 Gobelins adjacents au Héros qui a déclenché la rencontre. S'il y a moins de 3 Cases Adjacentes disponibles, placez le reste des Monstres aussi proches que possible du Héros concerné.

Note : Si vous manquez de Figurines pour les Monstres demandés, substituez leur d'autres Monstres de force similaire.

#### 5. Nouveaux Pièges

Les Pièges Monstre Errant, Hache Dansante, Piques, Trappe, Eboulis ont des pions.

**Monstre Errant** : Lorsqu'1 Héros pose le pied sur 1 Case contenant ce symbole, dites au Joueur que son Héros doit stopper sur cette Case. Le ou les Monstres listés comme Monstres Errants dans cette Quête apparaissent sur une ou plusieurs Cases Adjacentes au Héros ou aussi proches que possible. Les Monstres Attaquent immédiatement & le Héros se Défend. Si le Héros n'a pas encore entrepris d'Action pour ce Tour, il peut le faire après s'être Défendu. Sinon, le Tour passe au Joueur suivant (ou à Zargon). Chaque Piège Monstre Errant ne peut être activé qu'1 seule fois. Les Monstres ne peuvent pas le Déclencher. Ignorez le Piège une fois qu'1 Héros l'a Déclenché. Les Pièges Monstre Errant sont si bien dissimulés qu'ils ne peuvent pas être repérés lorsqu'1 Héros Cherche des Pièges.

**Eboulis** : Ce piège fait tomber des centaines de petites pierres du plafond sur le Héros. À moins d'avoir Cherché des Pièges & Désamorcé, ce piège cause la perte d'1 Point de Corps. Les Monstres ne Déclenchent pas les Pièges Eboulis.

**Hache Dansante** : Quand 1 Héros pose le pied sur cette Case, 1 énorme Hache s'abat à partir d'1 alcôve secrète du plafond. Le Héros jette alors 2 Dés de Combat & perd 1 Point de Corps pour chaque Crâne obtenu (pas de Jet de Défense). 1 Piège Hache Dansante peut être Détecté & Désamorcé. Tant qu'elle n'est pas Désarmée, 1 Hache Dansante affecte tout Héros posant le pied sur la Case Piégée. Les Monstres ne Déclenchent pas les Pièges Hache Dansante.



## 6. Vente des Objets en Surplus

À mesure que les Héros obtiennent de meilleurs Équipements, ils peuvent vendre certains de leurs vieux Objets à l'Armurerie. Seuls les Objets listés dans l'Armurerie peuvent y être revendus (Note du Traducteur : ainsi que les Objets des Cartes Équipement !). Le Héros reçoit un nombre de po égal à la moitié du prix d'achat de l'Objet concerné (arrondi à l'inférieur). Ainsi, 1 Héros revendant 1 Épée Longue (qui coûte 350 po) à l'Armurerie reçoit 175 po. Pour 1 Dague (qui coûte 25 po), il recevra 12 po (arrondi vers le bas !).

## 7. Partage des Trésors

Pour éviter tout conflit parmi les Héros, les grandes quantités de Pièces d'Or trouvées dans les Coffres devraient être partagées équitablement entre les survivants !

## 8. Nouvelles Cartes Trésor

Les nouvelles Cartes Trésor devraient être mélangées avec les autres avant de commencer à jouer.

## 9 Nouvelles Cartes Artefact

- Ces Artefacts sont similaires à ceux du Jeu de Base. Lorsqu'1 Héros trouve l'un de ces Artefact, il doit le noter sur sa Fiche de Personnage.

## 10. Nouvelles cartes Serrure

- Ces 9 cartes doivent être jouées lorsque la serrure est magique. Au héros de trouver la combinaison, lorsque sur un jet de dés, un bon signe sort, il est sauvegardé pour le prochain tour jusqu'à ce que la combinaison soit complète, alors la porte s'ouvre. Attention, des serrures peuvent se comporter comme des monstres mais ne peuvent se déplacer.

## 11 Nouvelles cartes Potion

Ces cartes peuvent être jouées à tout moment. Les héros les trouvent lors des quêtes et sont indiquées aux endroits désignés sur la carte.

12 Nouveaux Monstres. Les Élémentaires sont des Monstres incontrôlables. Ils ne se déplacent que dans leur univers et pas au-delà. Excepté à proximité du Manuscrit d'Appel des Élémentaires et des domaines contrôlés par Carnivas qui les domine, même s'il est mort. Ils sont sensibles aux Sorts qui ne ressortent pas de leur domaine; Exemple, un Élémentaire de Feu craint les Sorts d'Eau, de Terre et d'Air, etc.. Leur seule force réside dans les Sorts inépuisables qu'ils lancent dans leurs dimensions et dans leur éléments, ils ne peuvent cependant lancer qu'un Sort par tour de Combat. Ils sont très résistants (possède 4 en points de Corps) et sont difficiles à tuer. Les Héros doivent fortement se garder de les appeler à la fin de l'aventure sous peine de mourir. Chaque joueur doit apprendre à maîtriser son destin...

\*\*\*\*\*

Zargon,  
étudiez ce Livre avec attention !  
Bien qu' il soit votre guide  
pour mener cette Aventure,  
Il ne peut pas répondre à toutes  
les questions qui pourront surgir  
durant le jeu.  
En cas de doute, servez-vous de  
votre expérience & de votre  
imagination  
pour faire le meilleur choix.  
Rappelez-vous que vous êtes  
l' Autorité Ultime  
dans le Monde de





## Un Message de Mentor

Puissants Héros, il me semble que c'était encore hier que je vous laissais partir explorer l'Empire et tous ses dangers qui menacent le fragile équilibre qui nous relie à la vie.

Vous êtes dès lors des combattants de renom et vous maîtrisez vos armes et vos sorts comme nul mortel ne peut le faire. J'ai de pénibles nouvelles pour vous, hélas.

La douce forêt d'Hygal, vers le Septentrion, bercée par le soleil et ses rivières majestueuses, ses rochers de nacre et ses habitants Elfiques et puis encore par d'autres appartenant à des races inconnues, est en grave danger. Son roi ou plutôt son maître a été capturé par les forces du Mal: j'ai nommé, l'infâme et terrible Carnivas, Sorcier des éléments qui entretiennent ce bas monde...

Oui, braves Héros, Thrall est presque perdu... J'ai néanmoins reçu un message de sa sœur, Liévine qui me dit qu'il est encore temps de le sauver... Comment? Je l'ignore... Mais, une fois de plus, je me confie à vous, amis, je vous demande solennellement de m'aider. La forêt d'Hygal est d'une importance capitale pour notre empire et il ne faudrait pas qu'elle tombe en de mauvaises mains, surtout si elles sont maudites...

Partez vite pour sauver Thrall, faites appel à tout votre courage et à toute votre habileté pour éviter les grands périls qui sont susceptibles de vous atteindre.

Vous allez trouver dans ce nouvel univers mystérieux nombre d'Artefacts qui faciliteront votre mission. Prenez garde à Carnivas, sa puissance est telle qu'il pourrait bien vous détruire...

Mais je garde en vous toute ma confiance, je sais que vous réussirez!

À votre retour, je vous récompenserai dignement! Bonne chance, puissants guerriers, le destin dépend de vous, partez maintenant accomplir cette mission!

Mentor





## Quête 1 –Vers le mont Hygal...

*Vous avez appris ce qui s'est passé pour Thrall, le maître de la Forêt d'Hygal...  
Sur les conseils de sa sœur qui vous a adressé par messenger une lettre, vous partez en  
direction du mont d'Hygal pour tenter de le sauver du sort funeste dont il est victime.*



### NOTES:

1: C'est ici, l'entrée de la clairière du mont Hygal. Après avoir combattu les Gobelins, vous devez ouvrir la porte de la Forêt A, tirez une carte Serrure...

En A, toutes les serrures sont magiques, pour les ouvrir, tirez une carte Serrure...

B: La clairière: Un coffre est gardé par un puissant magicien, **Holfur** (Voir tableau des monstres) qui menace les Héros en leur disant qu'ils n'iront pas plus loin, surtout pour sauver l'Elfe des Bois, Thrall.

Le magicien révèle avant de mourir que la sœur de **Thrall** (Voir tableau des P J) est à ses côtés pour l'aider car son esprit est perdu dans différentes dimensions et il faut le sauver pour l'équilibre de la forêt toute entière. Thrall est en effet le maître de la Forêt d'Hygal. La fontaine au centre peut régénérer jusqu'à 4 points de corps pour le Héros qui s'y baigne.

C : Cette nouvelle clairière est occupée par **Imyr** (Voir tableau des monstres) et **Xorsiaz** (Voir tableau des monstres), deux magiciens du Chaos. Les Héros ont pu surprendre leur conversation à travers la porte. **Thrall** est bien avec sa sœur, **Liévine**, qui attend depuis des heures... Les Héros ne peuvent en savoir plus.

Sur la table de sorcier repose un mot de **Liévine**, la sœur de **Thrall**, "venez vite, j'ai peur pour sa vie..." , un livre de sort ainsi qu'un parchemin de Sort de Téléportation. L'Elfe et le Magicien en le consultant peuvent renouveler toutes leurs cartes de sort consommées. Le coffre contient 500 pièces d'or et un artefact, *un Bâton de Lumière*. Le coffre est néanmoins piégé, s'il n'est pas croché par le Nain, une fumée toxique se répand à son ouverture faisant perdre un point de corps à quiconque tente de l'ouvrir normalement. Si le Sort de Téléportation est activé, les Héros arrivent en D. Le parchemin ensuite se désagrège.

D : Les Héros sont alors téléportés dans cette clairière. Thrall semble évanoui, sa sœur à ses côtés agenouillée près de son corps pleure. Un Sorcier, **Carnivas**, semble les menacer par des paroles sinistres en éclatant de rire.

"Va, fuis le, il ne te sert à rien de rester ici, il va mourir, enfin... La forêt d'Hygal nous appartient..." En apercevant les Héros, il a un instant de surprise et disparaît par enchantement. Liévine entre deux sanglots explique la situation. L'esprit de Thrall a été séparé dans quatre dimensions. Si on ne récupère pas son esprit, la forêt d'Hygal sombrera dans les ténèbres et le chaos, elle sera alors sous l'emprise de Carnivas. Il appartient aux Héros de réveiller Thrall qui est dans un coma spirituel en descendant l'Escalier Dimensionnel. "En bas, vous serez en haut grâce à un confrère et ami... Allez, mes braves, il me tarde de vous voir partir pour retrouver mon frère..." dit Liévine. Elle fait alors signe de prendre la direction de l'escalier ...

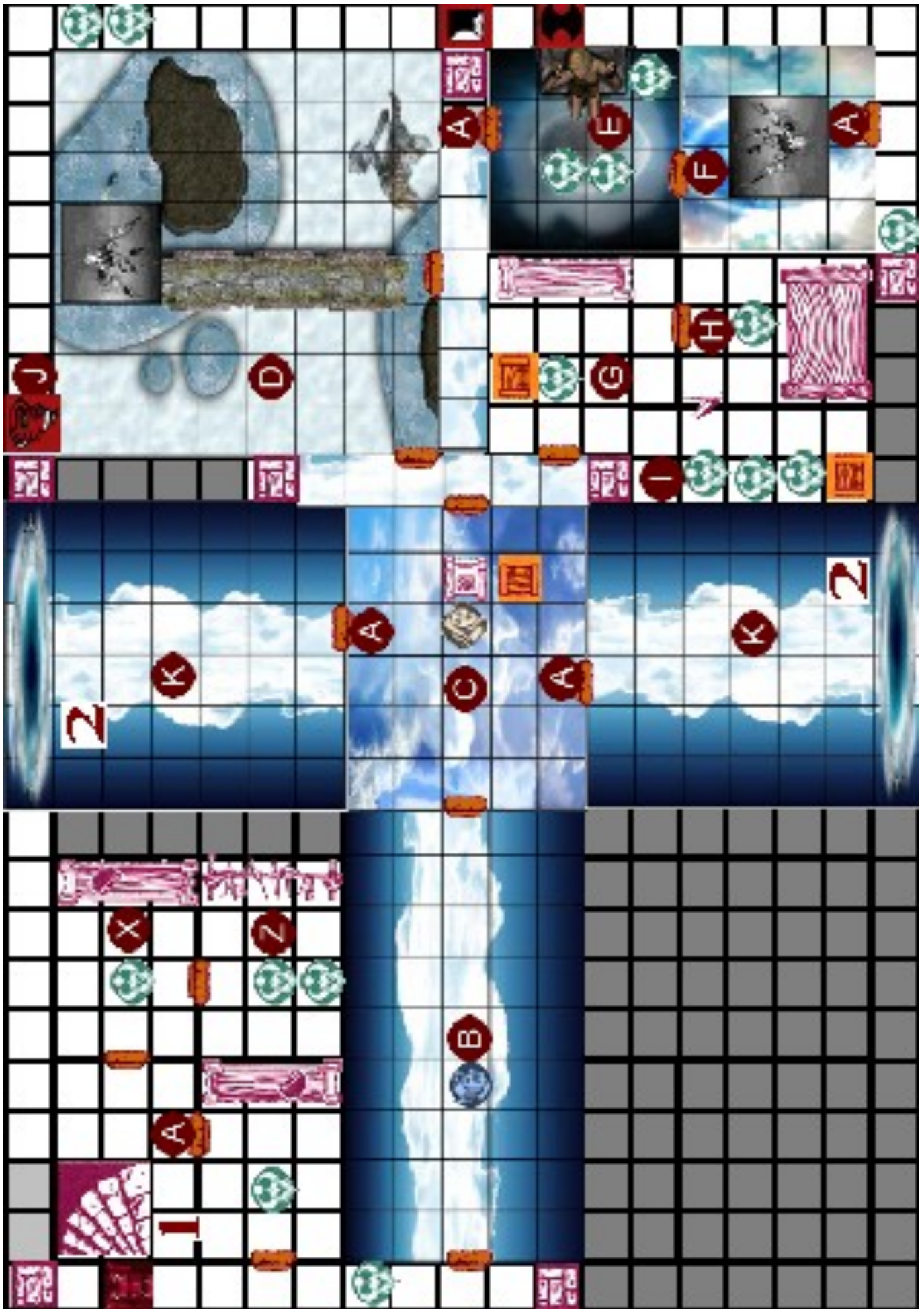
Les trois coffres en E contiennent divers équipement (chaque héros peut tirer une carte Equipement) et des potions (chaque héros tire une carte Potion), ainsi qu'un Artefact, *l'amulette d'Arwen*.

En allant en 2, les Héros poursuivent l'aventure. ..

Monstre errant: un Gobelin

Toutes les portes en A sont dotées de Serrures magiques...





Quête 2 – Dans les nuages...



## Quête 2 – Dans les nuages...

*En descendant l'escalier, des vents violents parcourent la pièce... Dès que le dernier héros a quitté l'escalier, celui-ci disparaît en dégageant une épaisse brume... Les héros aperçoivent deux portes mais l'une d'elle semble résister...*



### NOTES:

**1:** Les Héros descendent l'escalier qui mène dans une autre dimension, celle de l'Air...L'air est très froid et venté, le feu des torches oscille au gré des courants d'air, La porte A est dotée d'une Serrure magique, tirez une carte Serrure...

**X** Des livres de sort sont présents dans la bibliothèque. Chaque Héros doté de pouvoirs magiques doit jeter un dé 6. S'il sort un 5 ou un 6, le Héros pourra utiliser trois Sorts de l'Air supplémentaires si les siens sont épuisés au cours de la présente quête.

**Z:** Le râtelier d'arme permet de s'équiper, chaque joueur peut tirer deux cartes d'Équipement au hasard.

**B :** Les Héros hésitent à entrer car le vide fait peur. Ils aperçoivent **Ulthar** (voir tableau des P J) qui d'un signe de la main leur lance des étincelles qui les enveloppent. Il fait signe ensuite d'avancer, Les Héros se rendent compte qu'ils ont le pouvoir de flotter sur les nuages... C'est dans ce couloir qu'ils font connaissance avec l'ami de Liévine, Ulthar est un Elfe Archimage céleste. Il pourra les guider dans leur quête et retrouver l'esprit de Thrall dans cette dimension.

**C:** C'est ici que **Carnivas** (Voir tableau des monstres) siège, il leur livre combat. Lors de sa première mort, un coffre apparaît à la place de son trône qui contient un artefact : *un parchemin dimensionnel* et 1000 pièces d'or. Lorsque qu'il s'éteint, il prononce une incantation qui leur fait froid dans le dos... Et un violent courant les renverse, chaque figurine présente dans la pièce perd alors un point de vie. Carnivas réapparaît un bref instant, éclate de rire et s'évapore.

**D:** Lorsque tous les Héros et Ulthar entrent dans cette pièce, les portes disparaissent instantanément les laissant aux prises avec un Élémentaire de l'Air (Voir tableau des monstres) invoqué par **Carnivas**... Que le combat commence... Si les héros se déplacent sur le pont, ils ne peuvent que jeter qu'un dé 6 de déplacement car il est instable. Lorsque l'Élémentaire sera tué, les portes réapparaîtront...

**E:** L'esprit de Thrall flotte dans cette salle prisonnier d'un cercle de brume... Son esprit est enchaîné...Il faut d'abord combattre les Chevaliers du Chaos qui le gardent... Ulthar explique ensuite comment le délivrer, il faut trouver un artefact très puissant...

**F:** Cette pièce est occupée par un Élémentaire de l'Air, invoqué par Carnivas, qui bloque une issue...

**G:** Cette pièce contient un meuble refermant des potions de soins. Chaque Héros tire au hasard une carte Potion qui pourra être utilisée par la suite. Le coffre contient un trésor, tirez une carte Trésor...

**H:** Sur la table est gravé " *cherche le mystère et celui que tu aimes sera délivré...*"

**I:** Si les héros détectent la trappe, trois Chevaliers du Chaos apparaissent dans la salle H laissant la pièce I vide.

**I:** le coffre referme l'Artefact de la *Délivrance Aérienne Mentale* qui pourra délivrer l'esprit de Thrall. Une fois utilisé, il tombe en poussière... En revenant vers Thrall, celui-ci délivré disparaît car une partie de son esprit retourne dans sa dimension première qui est celle de la réalité.

**J :** Si les héros prennent ce couloir, après avoir vaincu les Chevaliers du Chaos, ils déclenchent un mécanisme qui réveille un **Vent Corrosif** (Voir tableau des Monstres).

**K:** Ces chemins nuageux se terminent par une Porte Dimensionnelle. Les Héros doivent lire l'invocation du parchemin devant le Portail, en 2, celui-ci s'active seulement si Thrall est délivré... Les Héros peuvent alors rejoindre une nouvelle dimension. Ulthar leur dit alors adieu en leur souhaitant bonne chance car il doit maintenant rejoindre le royaume des Ethers... Les Héros traversent le Portail Dimensionnel...



Quête 3 –Les tourments de l'Onde...

## Quête 3 –Les tourments de l'Onde...

*En traversant le Portail Dimensionnel , les Héros se trouvent sur une berge... Deux canots sont arrimés et l'eau semble agitée.....*



### NOTES:

1: En sortant du portail, vous apercevez des Orcs et des Gobelins qui vous attaquent...

A: la porte est dotée d'une serrure magique, tirez une carte Serrure...

B: La Fontaine de Régénération permet de récupérer 4 points de corps et deux points d'esprit.

C: L'escalier remonte ... Les Héros reviennent au point de départ (quête no 1), Liévine est toujours là et est un peu surprise de voir les Héros réapparaissent... La clairière est murée et déserte...Il faut redescendre...Le couloir adjacent à la pièce est piégée par une trappe, si elle n'est pas détectée , le Héros qui y tombe perd un point de corps.

D: Deux canots sont arrimés à la berge... Est-ce que les Héros vont naviguer? Le canot se déplace avec deux Héros maximum en jetant un dé 6 à chaque tour. Si les Héros chavirent , ils peuvent nager en lançant un dé 6 déplacement dont le résultat est divisé par deux....S'ils font un 1 ou un 2 , ils perdent alors un objet de leur choix qui tombe au fond de l'eau.

E: Un Elémentaire de l'Eau (Voir tableau des monstres) surveille la berge, s'il aperçoit les Héros dans sa ligne de vue , il attaque immédiatement. Si les Héros sont en barque, ils jettent chacun un dé 6 à chaque phase de combat, si un 1 ou un 2 sort, leur barque chavire. L'Orc (Att: 3 dés, Déf : 2 dés, Corps 3, esprit 2 , déplacement 8) sur le pont lance des flèches avec un arc à quatre cases de distance maximum. Chacune de ses attaques désigne un héros et un seul, à chaque crâne obtenu lors de ses jets de dés de combat , celui-ci perd le nombre de point de corps correspondant. Les Héros ne peuvent pas monter sur le pont s'ils ont chaviré ...Ils peuvent cependant remonter sur la berge en nageant

F: Sur la table se trouve une *épée traqueuse*. La Fontaine de Régénération permet, en buvant son eau de regagner deux points de corps.

G: Carnivas se trouve dans la clairière avec deux Zombies , ces derniers peuvent relancer deux fois les dés de combat. Lorsque Carnivas meurt de sa deuxième mort, il insulte les Héros et leur promet un châtiment redoutable... Il disparaît encore une fois... La surface de l'eau du bassin permet de voir et d'entendre Liévine qui dit de se hâter... Le coffre est piégé, s'il est ouvert autrement que par le Nain, un essaim de guêpes en sort, les héros perdent alors chacun un point de corps. Le coffre contient 500 pièces d'or , un trésor, tirez une carte Trésor, et un *anneau d'invisibilité*. Le pupitre du Sorcier contient un Bâton de *Délivrance Mentale de l'Eau*. Ce dernier peut délivrer l'esprit de Thrall.

H: Après avoir vaincu les chevaliers du Chaos et délivré l'esprit de Thrall, celui-ci retourne à la réalité. Le Bâton se désagrège... La dernière porte en 2 apparaît si l'esprit de Thrall est délivré. Elle téléporte les Héros vers l'Escalier Dimensionnel...

Monstre errant: un Orc





## Quête 4 –Les Sorciers du Feu...

*Les héros descendent l'escalier , ils arrivent dans une pièce ornée de flammes et de diamants incrustés dans les murs...*



### NOTES:

**1:** C'est ici, l'entrée du donjon, il règne ici une forte chaleur... la porte a dû mal à s'ouvrir comme si elle était enchantée. Elle doit être enfoncée d'un coup d'épaule. Seul le Barbare peut réussir pareil exploit. Il doit jeter 3 dés de combat, il perd un point de vie pour chaque crâne obtenu. La porte cède alors sous son poids...

**A:** toutes les serrures sur le plan sont vivantes et se comportent comme des Monstres... Le Maître de Jeu devra séparer préalablement , au départ du jeu, les cartes serrures vivantes des autres cartes serrure qui resteront inutilisées durant toute la quête.

**B:** Piège, si on ne détecte pas la Trappe, le Héros qui y tombe perd un point de corps. Le coffre au bout du couloir contient un trésor, tirez une carte Trésor.

**C:** Le coffre contient un trésor, tirez une carte Trésor...

**D:** Ici, on peut s'équiper. Tirez deux cartes Equipement. Le coffre est piégé, le Héros qui tente de l'ouvrir reçoit une flèche sortant d'un mur et perd un point de corps.

**E: Ghanryl** (Voir tableau des monstres) le Sorcier du Feu attaque avec trois Sorts de Feu. Il peut régénérer ses sorts à chaque fois qu'une momie meure... Le pupitre contient des potions de régénération et d'autres fioles, tirez les cartes adéquates. Les coffres contiennent des trésors, tirez deux cartes Trésor.

**F:** Carnivas, affaibli par les précédents combats perdus attaque avec trois Sorts de Feu. Il peut invoquer un Élémentaire de Feu (Voir tableau des monstres) qui existera en H, après que vous l'ayez tué . Durant le combat , à mesure qu'il faiblit, vous entendez d'étranges bruits de l'autre côté du mur... Le pupitre contient des fioles et des potions de soin. Chaque Héros peut tirer une carte Potion.

**G:** Ce passage est délicat. Chaque héros doit jeter 1 seul dé 6 de déplacement pour chaque tour. S'il sort un 6 , il dérape et se brûle gravement perdant deux points de corps...

**H:** L' Élémentaire de Feu travaille à la décoration d'un bouclier dans la Forge des Nains. En apercevant les Héros , il détruit la porte et attaque... Lorsqu'il meurt, un Héros peut récupérer le *Bouclier de Titan*.

**I:** Ici, les Héros peuvent délivrer l'esprit de Thrall qui rejoint enfin la réalité grâce à l'Artefact qui se désagrège après utilisation....

**W:** Piège Eboulis: le Héros perd un point de corps si le piège n'est pas détecté.

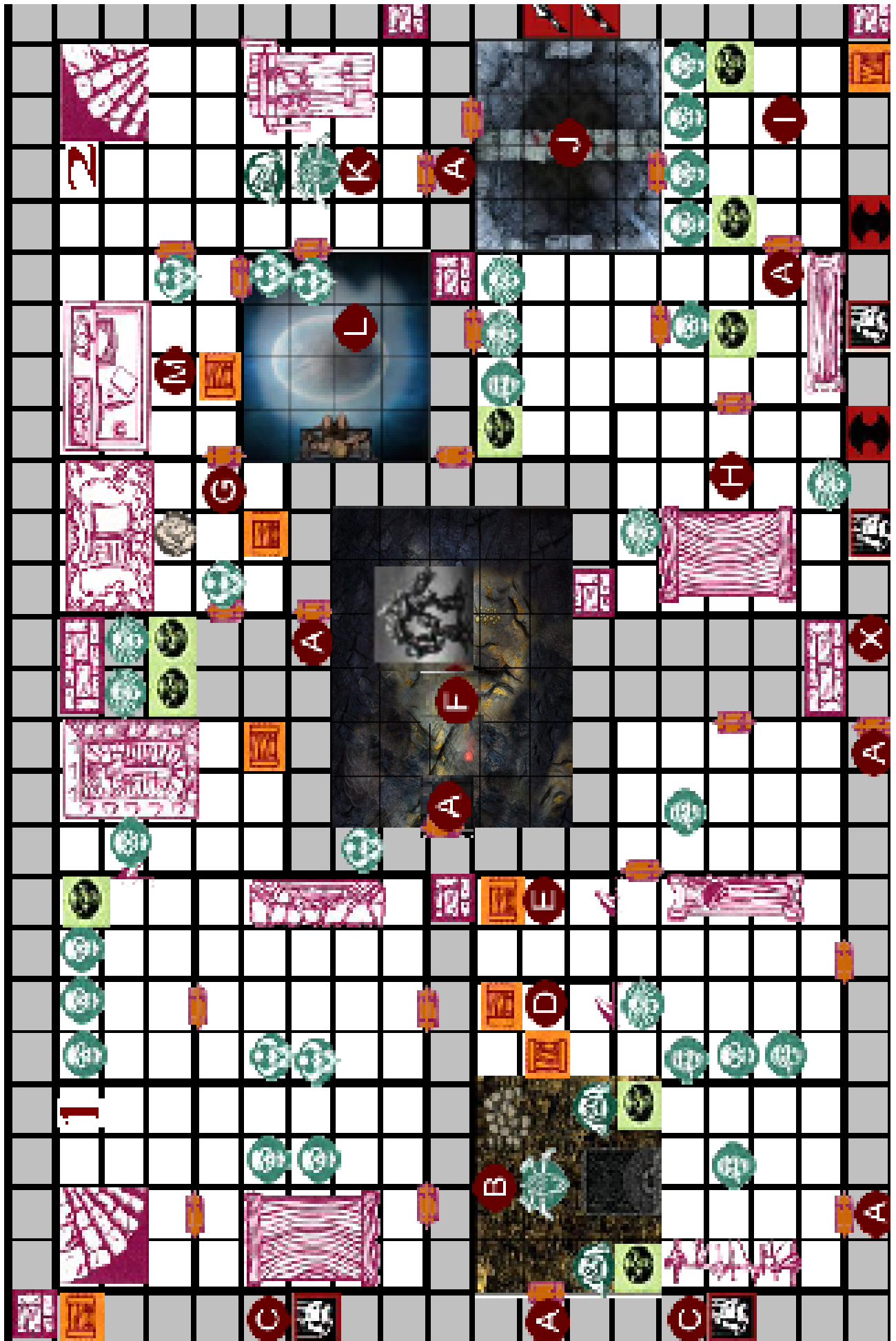
**X:** Sur la table est posée une *Ceinture de Sauvegarde de Sort* pour le Magicien ou l'Elfe. Celui-ci peut conserver un sort qu'il peut utiliser autant de fois.

**Y:** La bibliothèque contient une Potion de Résistance au Feu durant deux phases de combat.

**Z:** La momie peut lancer deux Sorts de Feu. Le tombeau contient un cadavre de roi et le *Bâton de la Délivrance Mentale du Feu*.

**2:** En descendant l'escalier, les Héros entendent des mugissements et des bruits métalliques ...

Monstre errant: une Gargouille.



*Quête 5 – Dans les tréfonds de la Terre...*

## Quête 5 – Dans les tréfonds de la Terre...

*L'escalier n'en finit plus de descendre,. Des bruits étranges parviennent aux oreilles des Héros ... Il faut cependant continuer... Les Héros s'arment de courage, ils tentent d'ignorer la peur qui les étreint...*



### NOTES:

1: Les Héros arrivent dans une pièce vide, une porte en fer est devant eux...

A: la porte est dotée d'une serrure magique, tirez une carte Serrure...

B: La mine... Deux Orcs et une gargouille la défendent. Les Héros y trouvent 500 pièces d'or et deux trésors, tirez deux cartes Trésor.

C: Le couloir est piégé par un éboulis... S'il n'est pas détecté, le Héros présent sur la case perd un point de corps. Le coffre referme divers équipements (tirez une carte Equipement ) et 200 pièces d'or.

D: Il faut trouver la trappe.... Chaque héros jette deux dés 6 , si un 5 ou un 6 sort , la trappe est décelée. Les coffres renferment des trésors. Tirez deux cartes Trésors...

E: Il faut trouver la trappe.... Chaque héros jette deux dés 6 , si un 5 ou un 6 sort , la trappe est décelée. Le coffre renferme un trésor. Tirez une carte Trésor...

F: C'est ici le monde de l'Elémentaire de Terre, il apparait lorsque tous les Héros sont dans la pièce. Dès qu'il les voit, il attaque immédiatement. La porte se transforme en pierre et tant que l'Elémental n'est pas vaincu, il est impossible de l'ouvrir... La pièce contient divers équipements, tirez trois cartes Equipements et un artefact, *un sceptre de Terre*.

G: Le repaire de Carnivas est dans cette dimension... Le coffre contient 400 pièces d'or. Lorsque Carnivas est vaincu , il disparaît... Le pupitre contient des potions de vie. Si les Héros les boivent, ils regagnent chacun 4 points de corps.

H: Sur la table est posé une potion de Courage Héroïque. Le Héros qui la boit peut relancer les dés de combat trois fois durant un tour.

I: Dans cette pièce est gravée tout autour sur les murs: *Si tu arrives à traverser le puits sans fond, indemne, tu recevras alors ta récompense qui sera une délivrance...*

J: Les Héros ne peuvent que se déplacer de deux cases sur ce pont . A chaque tour, ils doivent jeter un dé 6, s'ils sortent un 1, ils perdent alors l'équilibre et tombent... En voulant se rattraper au bord du pont, ils se blessent sérieusement et perdent un point de corps. Seul un Héros ayant gardé tous ses points de corps (qu'il peut récupérer en utilisant une potion adéquate) à la sortie du gouffre , après avoir passé la porte, reçoit le *Bâton de Délivrance mentale de Terre* qui apparait dans sa main de manière magique. Une aura lumineuse et un murmure venant des tréfonds de la terre indique au Héros que ce Bâton va pouvoir délivrer l'esprit de Thrall.

K: La salle contient un trésor. Tirez une carte Trésor.

L: ici, vous pouvez délivrer l'esprit de Thrall avec le Bâton qui tombe en poussière après utilisation. Ce dernier est maintenant complètement délivré de l'emprise de Carnivas mais il reste à annuler le testament...

M: le coffre contient 300 pièces d'or et un manuscrit de magie... Le Magicien et l'Elfe peuvent alors tirer trois nouvelles cartes de sorts dans toutes les sections qu'ils souhaitent (eau, air, terre, feu) qu'ils pourront utiliser par la suite. Posé sur le pupitre, un testament signé par Thrall indique qu'il lègue sa forêt et toute sa fortune à Carnivas... Les Héros doivent comprendre qu'il faut subtiliser le testament pour arriver à leurs fins...

X: La porte bloquant le couloir est une serrure vivante... Elle combat avec 2 dés de combat en Attaque et défend avec 3 dés, Corps : 4; Esprit 2. Si elle est vaincue, elle miaule étrangement et alerte les Héros d'emprunter le couloir... Chaque Héros lance alors un dé 6. Si un 6 est obtenu, un Héros a l'intuition que le couloir est piégé... Car, c'est un Couloir de Mort... Chaque piège non détecté fait perdre un point de corps... Le coffre est également piégé, s'il est ouvert , il explose , infligeant la perte de deux points de corps.

2: La sortie ... Les Héros remontent, l'air est plus frais... Les oiseaux chantent...

Monstre errant: 2 Squelettes





*Quête 6—La délivrance de Thrall*

## Quête 6 –La délivrance de Thrall

*Les Héros ont fini de délivrer l'esprit de Thrall qui a enfin rejoint sa dimension originelle.  
Cependant, il reste encore à régler la délicate question du testament  
que Thrall a signé sous l'emprise de Carnivas, le Sorcier des Eléments primaires...  
Si les Héros ne font rien, Carnivas sera l'unique légataire de la Forêt d'Hygal,  
il faut l'éliminer, il n'y a pas d'autres solutions...  
Et Thrall? Aidera t-il les Héros dans cette tâche?*

### NOTES:

1: En sortant de l'Escalier Dimensionnel, les Héros aperçoivent Thrall qui effectue des invocations. Devant une immense main sculptée qui se dresse devant lui. Il va de l'une à l'autre, gesticulant et parlant d'une voix rauque... Il voit les héros et sourit, s'interrompant un bref instant puis reprend son manège, l'air semble palpiter, tout devient sombre puis clair... Les Héros sont à présent en A avec Thrall et Liévine...

A: Après avoir vaincu tous les monstres, aidé par Thrall dans ce combat, le pupitre se met à briller d'une étrange lumière... La voix de Carnivas se fait entendre, il entend bien devenir le maître de la Forêt d'Hygal, il vient de créer un Générateur de Créatures, il attend les Héros dans le cimetière pour l'ultime combat... Le pupitre ensuite s'éteint et s'évapore... A sa place, une fumée toxique se répand dans la clairière, chaque Héros jette deux dés de combat et perd un point de corps pour chaque crâne obtenu. Liévine se tient à l'écart et observe... Elle se défendra si on l'attaque.

B: La fontaine permet de régénérer 4 points de corps pour chaque Héros qui s'y baigne, y compris pour les P J.

C: L'ultime combat commence. Le tombeau au fond est un Générateur de Créatures. A chaque tour, Carnivas lance un D 6, un ou des monstres sont créés à proximité du sépulcre: s'il sort un 1: un Zombie apparaît, un 2: un squelette apparaît, un 3: deux squelettes apparaissent, un 4: une Goule apparaît, un 5: une Gargouille, un 6: 3 Zombies apparaissent. Carnivas, affaibli ne peut lancer que des Sorts de Feu, il ne peut pas combattre au contact mais sa défense reste encore d'un dé de combat. Thrall et Liévine peuvent aider les Héros dans ce combat... Si Thrall est tué, la Quête est perdue, Carnivas redouble de courage et peut jeter deux dés de combat.

Le coffre contient 2000 pièces d'or et un trésor, tirez une carte Trésor...

D: C'est ici, le futur trône de Carnivas pour contrôler la forêt... L'esprit de Carnivas, même mort est encore là... Son Spectre (voir tableau des Monstres) attaque les Héros. Lorsque Carnivas est définitivement éliminé, le coffre s'ouvre et aspire le manuscrit-testament qu'un héros détenait. Thrall tente de s'en emparer, sans succès... Une fois que le parchemin est enfermé, le coffre se transforme alors en Homme-Parchemin (voir tableau des Monstres), il a le visage de Carnivas... Lorsque ce dernier ennemi sera tué, les Héros entendront distinctement les oiseaux et le vent les remercier. Thrall et Liévine remercient également les Héros et les convie à une grande fête.

E: En regagnant la sortie, un Loup attaque les Héros, son regard ressemble étrangement à celui de Carnivas, serait-ce encore lui? Par quel sortilège s'est-t-il transformé en animal? A suivre...

Monstre errant: un Loup







## **Quête 7 – A la recherche du laboratoire secret de Carnivas, chapitre I**

*Thrall a confié aux Héros qu'à l'orée de la Forêt d'hygal est dissimulé sans nul doute le laboratoire de Carnivas. Après leurs avoir donné quelques indices sur son endroit présumé et après quelques heures de chevauchées, les Héros ont en vue un château délabré qui serait la demeure de feu Carnivas, le Sorcier des Eléments désormais disparu à jamais,... Il est facile aux Héros de gravir un rempart décrépi, de traverser des jardins déserts et d'aller au devant d'un portail imposant aux emblèmes du Sorcier. Il est également facile au Nain de crocheter la serrure pour entrer dans son domaine...*

1: Après avoir exploré tout le Rez de chaussée, les Héros découvrent une porte secrète donnant sur un escalier, ils entament alors une longue descente... Ils arrivent dans une salle pleine de toile d'araignées et de poussière... Des teintures déchirées pendent aux murs... Visiblement, ce passage n'est plus emprunté depuis longtemps...

A: La serrure est magique, tirez une carte Serrure...

B: Le coffre referme des potions... Tirez deux cartes Potion.

C: Le coffre referme des potions et un trésor ... Tirez deux cartes Potion et une carte Trésor...

D: La bibliothèque est remplie de parchemins de sorts. Le Magicien et l'Elfe peuvent renouveler, ici, tous leurs sorts s'ils sont épuisés.

E: Ici, repose le tombeau du Sorcier Holfur... Les Zombies qui le gardent attaquent avec un dé de combat supplémentaire. Si les Héros tentent de l'ouvrir, le Spectre d'Holfur les attaque... (Voir la carte monstre Spectre) . Le tombeau contient un trésor, tirez une carte Trésor.

F: Sur la table se trouve une *Robe d'Enchanteur*, seul le Magicien peut l'utiliser. Voir la carte Robe d'Enchanteur.

Monstre errant: un Squelette





## **Quête 8 – A la recherche du laboratoire secret de Carnivas, Chapitre II**

*Les Héros continuent l'Aventure....*



### **NOTES:**

1: Derrière la porte, des borborygmes se font entendre...

A: La serrure est magique, tirez une carte Serrure...

B: Sur le chevalet de torture repose une fiole de régénération qui fait regagner 4 points de corps à celui qui la boit.

C: Après avoir découvert la trappe, se trouve ici le pupitre d'Ymir, le Sorcier du Chaos. Le coffre contient 800 pièces d'or et deux potions. Tirez deux cartes Potions. Deux fioles de régénération (+ 4 points de corps, pour une fiole bue) et de deux de courage( chaque fiole permet de relancer 2 dés de combat et de défense pour une phase de combat sont posées sur le pupitre. Si elles ne sont pas utilisées , les joueurs les inscrivent sur leur feuille de marque.

D: Une pierre précieuse est posée sur la table. Celle-ci enchâssée dans la Ceinture de Sort permet de sauvegarder deux Sorts au lieu d'un.

E: La bibliothèque contient un tiroir secret. Chaque Héros jette un dé de combat, si un crâne sort, le tiroir est repéré et un Héros peut l'ouvrir. Ce dernier relance alors un dé normal.

S'il sort un:

1 : une fumée empoisonnée s'échappe du tiroir et envahit la pièce , chaque Héros présent dans la pièce perd deux points d'esprit et un point de corps.

2: Deux monstre errants apparaissent.

3: le Héros trouve une potion de régénération qui fait regagner deux points de corps.

4: le héros trouve une fiole d'invisibilité utilisable pour deux tours seulement

5: le héros trouve un parchemin de Sort « Cage de Force » . Ce sort s'il est utilisé peut emprisonner un monstre pour le combattre sans que celui-ci puisse se défendre . La Cage a 4 dés de combat en attaque et disparaît lorsque l'ennemi est éliminé.

6: Le Héros trouve un parchemin de Sort. Une fois lue à haute voix, le corps du Héros qui le détient est invincible à toute attaque, même magique, durant deux phases de combat.

F: Ici repose Ymir dans son tombeau; Une fois ouvert, un Spectre attaque. Le tombeau contient un trésor, tirez une carte Trésor.

G: Les deux coffres contiennent de l'équipement et des trésors: pour chaque coffre ouvert, tirez une carte Equipement et deux cartes Trésor.

H: Le mur est vivant.... Voir la carte Monstre correspondante.

2: Avant de descendre, regardez le coffre.... Sa serrure est vivante, tirez une carte Serrure Celui-ci contient 200 pièces d'or.

Monstre errant: une Goule





## Quête 9 – A la recherche du laboratoire secret de Carnivas, Chapitre III

*Les Héros descendent à nouveau un escalier profond... Ils ne sont pas au bout de leurs peines... Que vont-ils découvrir ?*



### NOTES:

1: La salle est déserte et il fait un froid glacial.

A: la serrure est magique , tirez une carte Serrure ...Sur la porte en fer sont gravés , ces mots:  
« *Les pas égrenés amènent vers la Mort... Patience...* »

B: Sur le chevalet de torture est posé un *Talisman de Résistance* , son porteur peut jeter un dé supplémentaire en défense durant toute la quête; à l'escalier de sortie 2 , il se désintègre...

C: C'est le chemin qui amène vers les autres dimensions, les Héros peuvent appeler Ulthar dans cette quête, il faut le bouclier de Titan amélioré pour cela car sinon les appels sont vains... Ulthar se décide, une fois appelé, d'aider les Héros à terminer l'aventure et de poursuivre jusqu'à la fin du Chapitre Final.

D: Sur le pupitre repose un livre... Si on l'ouvre, un feuillet tombe, il est écrit dessus : « *Les appels vers le ciel sont désastreux, il faut appeler son nom par trois fois mais l'Air ne l'entend pas , il faut devenir Titan ou presque...* »

E: La Forge des Nains... Une pierre précieuse est égarée , ici, il faut la chercher.... Une fois enchâssée sur le bouclier de Titan, celui-ci permet de lancer 3 dés de combat en défense supplémentaires, de plus , le mot Ulthar apparait par intermittence...

F: Le tombeau de Xorziar et de Ghanrill . Lorsque tous les Héros sont dans la pièce , la porte se verrouille et les gargouilles en pierre s'animent et attaquent , elles peuvent relancer les dés en défense deux fois à chaque phase de combat. La porte s'ouvre si les tombeaux sont ouverts. Si les Héros forcent la porte, celle-ci les repousse violemment et ils perdent un point de corps à chaque tentative. Le coffre contient 1000 pièces d'or , trois potions de régénérations. Chaque potion bue permet de regagner 4 points de corps. Les tombeaux ouverts laissent apparaître deux spectres qui attaquent les Héros. Les tombeaux contiennent chacun : *un gant d'immobilisation* et un *parchemin* « *Appel vers la Tombe* »

G: Le mur est vivant, il se défend deux fois avec 4 dés de combat , lisez la carte adéquate, lorsque celui-ci est vaincu , il disparaît.

H:le mur est vivant , utilisez la carte monstre habituelle.

2: Les Héros descendent encore...

Monstre errant: Une Horreur Rose



Quête 10 A la recherche du laboratoire secret de Carnivas, Chapitre Final

## Quête 10 – A la recherche du laboratoire secret de Carnivas, Chapitre Final

*Le fait d'avoir ouvert les quatre tombeaux des Alter Egos de Carnivas plonge les Héros dans de profondes réflexions... Est-il vivant ou bien mort? Il semble maintenant essentiel de révéler ce mystère! La seule solution est d'emprunter l'ultime escalier du repaire de Carnivas, Sorcier des Eléments pour le détruire définitivement et ainsi sauver l'Empire.*

### NOTES:

1: Sur la porte en fer est inscrit « *tremblez, mortels, ne rentrez pas dans mon domaine de crainte de déchaîner les éléments...* ».

A: La serrure est vivante, tirez une carte Serrure vivante...

B: La coffre referme 500 pièces d'or, la bibliothèque contient une potion de régénération (+4 points de corps)

C: C'est ici qu'un Elémentaire de Feu attaque... Les Héros ne peuvent avancer sur le pont que de deux cases à chaque tour, tant il est instable.

D: une fois, la trappe découverte, la pièce que les Héros veulent explorer est dans les ténèbres. Seul le porteur du Bouclier de Titan peut éclairer cette pièce; cela est valable pour toutes les salles fondues en grisé sur le plan. Le coffre contient un équipement, tirez une carte Equipement et un trésor, tirez une carte Trésor. Si les Héros restent dans les ténèbres, ils ne peuvent combattre qu'avec un seul dé de combat en attaque et en défense.

E: Un Elémentaire de l'Eau, ici, attaque les Héros. Une fois, le monstre tué, les Héros peuvent se baigner dans la Fontaine et récupérer tous leurs points de corps.

F: Le pupitre de Carnivas, si un Héros ouvre le Livre de Sorts, celui-ci se comporte comme un Monstre et mord les mains du Héros qui perd un point de corps à chaque tour ... Seul, un Sort de Feu peut le détruire et libérer ainsi la victime...

G: Un Elémentaire de l'Air attaque les Héros ... H: Le râtelier permet d'équiper les Héros qui tirent chacun une carte d'Equipement.

I: Un Elémentaire de Terre attaque, ici, les Héros. Ces derniers ne peuvent avancer que de deux cases par tour.

J: Le laboratoire de Carnivas. Contient un Artefact et diverses fioles et potion. Chaque Héros peut tirer 2 cartes de Potion. L'Artefact est une Clef Enchantée...

K: La porte ne peut s'ouvrir qu'avec la Clef Enchantée. Le héros qui introduit la clef dans la serrure, jette une dé 6...

S'il sort un: 1: La serrure dégage de la fumée toxique et tous les Héros à proximité de trois cases perdent un point d'esprit et un point de corps. La porte ne peut s'ouvrir. Il faut réessayer... 2: La serrure est vivante et combat avec 5 dés d'Attaque et 4 dés de Défense, Corps 3, Esprit 1, 3: La serrure reste inactive et deux loups apparaissent pour attaquer les Héros... 4: La serrure reste inactive et trois loups apparaissent pour attaquer les Héros... 5: La serrure fonctionne et la porte s'ouvre ... 6: La serrure fonctionne et la porte s'ouvre...

L: Le tombeau de Carnivas. Si les Héros ouvrent le tombeau, la Statue au profil du Sorcier en face s'anime et combat les Héros, la statue est insensible à tous les Sorts. Utilisez une figurine Sorcier pour représenter la Statue.

Statue de Carnivas: Att 5 dés Déf 4 dés Corps 6, Esprit 5, Déplacement 3.

L'esprit de Carnivas étant enfermé dans la Statue, lorsque celle-ci est détruite, son Spectre réapparaît et combat comme un Spectre normal. Lors que ce dernier est enfin éliminé, un hurlement de loup se fait entendre dans toute la salle, s'éteignant peu à peu... Au bout de deux minutes, le tombeau se désagrège violemment (Si les Héros restent dans la Salle, les éclats de pierre les atteignent, leur faisant perdre deux points de vie) révélant un Manuscrit pour appeler les Elémentaires. Les Héros doivent se garder de répéter à haute voix les quatre invocations (Air, Eau, Terre, Feu) transcrites sous peine de voir apparaître les Monstres précités... .. Chaque coffre contient un trésor (tirez une carte Trésor...) et 1000 pièces d'or.

X: Le mur est indestructible, il disparaît à leur approche, si les Héros ont vaincu les Restes Spirituels de Carnivas...

Z: La sortie providentielle pour rejoindre l'Empereur...

Monstre Errant: un Loup au regard semblable à celui de Carnivas.





## Conclusion

Félicitations, puissants guerriers! Le fait d'avoir retrouvé l'équilibre naturel en préservant du Mal, la belle forêt d'Hygal et en sauvant son roi, Thrall, permet à l'Empire de s'occuper d'autres tâches périlleuses.

Au regard de votre héroïsme, Thrall et moi-même vous récompensons de 2000 pièces d'or, chacun.

Nous avons encore gagné cette bataille mais nous devons rester vigilants, Zargon reste présent et le danger n'est pas encore écarté. Mais attendons et reposez-vous, vous le méritez !

Pour ce grand jour, vous êtes invités, fiers héros à un banquet où vous pourrez raconter par mouts détails, vos récits de bravoure.

Il y aura de quoi se sustenter et aimer à n'en plus finir...

Venez recevoir les vifs remerciements de ceux qui ont foi en vous !

Mentor





# HERO QUEST

Ces potions peuvent être achetées SEULEMENT entre les Quêtes.

## Boutique de l'Alchimiste

### Potion de Rappel (400 po)

Un Elfe qui boit cette mixture verdâtre récupère 1 Sort qui fut lancé plus tôt durant la Quête courante. Choisissez judicieusement le Sort à rappeler !



### Potion de Vision (500 po)

Boire le contenu de cette fiole claire permet à l'Elfe de voir toutes les Portes Secrètes & les Pièges détectables se trouvant dans sa ligne de vue. Cet effet perdure jusqu'à ce que l'Elfe subisse la perte d'au moins 1 Point de Corps.

### Potion de Vitesse Elfique (500 po)

Quand un Elfe boit ce sirupeux breuvage, il peut se Déplacer jusqu'à 12 cases par Tour au lieu de lancer les Dés. L'Elfe obtient aussi 2 Attaques par Tour. Ces effets se dissipent dès que l'Elfe subit la perte d'au moins 1 Point de Corps.



### Potion de Rétablissement (800 po)

Ce rafraichissant breuvage restitue tous les Points de Corps & d'Esprit d'un Héros à leur niveau initial. Cette potion peut aussi servir à guérir un Héros atteint de Lycanthropie.

3 de ces Potions ne peuvent être utilisées que par 1 Elfe.  
D'autres Potions peuvent aussi être achetées à la Boutique de l'Alchimiste dans d'autres Packs de Quêtes.

# HEROQUEST

## Tableau des Monstres de l'Extension

Type	Symbole	Déplacement	Attaque	Défense	Corps	Esprit	Sorts /Capacités
Sorcier des Eléments Carnivas		10	4	3	4	6	invoque les Elémentaux Possède 6 Sorts de Chaos Se transforme à la fin en Spectre puis en Homme-Parchemin
Sorcier du Chaos Holfur		6	4	3	2	4	Possède 3 Sorts de Chaos
Sorcier du Chaos Imyr		6	3	2	3	5	Possède 3 Sorts de Nécromancien et 3 Sorts de Chaos
Sorcier du Chaos Xorziar		6	2	2	2	4	Possède 6 Sorts de Chaos
Sorcier du Feu Ghanryl		4	4	3	3	5	Possède 3 Sorts du Feu , un Sort est régénéré si une momie meurt.
Elémentaire de l'Air		12	3	3	6	4	Utilise Le Sorts de l'Air, 1 par tour
Elémentaire de l'Eau		8	3	3	6	2	Utilise les Sorts de l'Eau, 1 par tour
Elémentaire de la Terre		12	3	3	6	4	Utilise les Sort de la Terre, 1 par tour
Elémentaire de Feu		10	3	3	6	4	Utilise les Sorts du Feu, 1 par tour
Goule		6	2	2	2	0	
Troll		6	3	2	4	1	
Horreur Rose		6	3	2	4	2	Régénère un point de corps à chaque tour
Ogre		6	5	5	4	1	
Loup		8	2	2	3	2	





## Tableau des Personnages rencontrés au cours de l'Aventure

Type	Déplacement	Attaque	Défense	Corps	Esprit	Sorts /Capacités
Thrall Haut Elfe des Bois	10	3	2	3	6	Possède 4 Sorts Elfiques et 6 Sorts de Druide
Liévine, sœur de Thrall, Haute Elfe des Bois	9	2	2	4	5	Possède 4 Sorts Elfiques
Ulthar Archimage Céleste	8	4	2	4	6	Utilise les Sorts de l'Air sans limitation, 1 seul par tour

Tous les autres figurines se comportent comme les monstres de base du jeu sauf si la quête stipule d'autres conditions...

Extension « A la rencontre des Elémentaires »  
Du jeu Heroquest

Création 2013: Heroquest-Revival  
<http://www.heroquest-revival.com>

Franck MUGNIE

Copyright/ Tous droits réservés

