



MB
JEUX

©1989 Milton Bradley France
MB France, B.P.13,
73370 Le Bourget-du-Lac.
Hasbro MB s.a.,
Digue du Canal 109, 170 Bruxelles
4232F1189

Mis au point avec le concours de
GAMES WORKSHOP

HERQQUEST

KARAK VARN
LIVRE DES QUÊTES



Il nous faut gagner du temps. Je vais m'occuper de trouver le moyen de retarder la progression de Morcar. En attendant, profitez de ce repos bien mérité, mes amis."

"Quand j'aurai consulté Loretoine, je ferai de nouveau appel à vous."



La porte s'ouvrit sur la pénombre de Karak Varn. De tout là-haut surgit le tonnerre de la bataille. Les forces de Morcar lançaient leur dernier et implacable assaut. Cette fois, il n'y aurait personne pour les arrêter. Déterminé toutefois à mettre en place une dernière ligne de défense, l'Empereur rassembla ses capitaines. C'est alors que leur parvint la nouvelle. Un groupe de Champions était parvenu à trouver un chemin au travers des Galeries de Belorn.

Sans l'ombre d'une hésitation, l'Empereur ordonna à ses capitaines de rabattre leurs hommes vers le Pic de Grin. La garde les couvrirait et se frayerait ensuite un chemin jusqu'au passage, laissant ainsi au restant de la troupe et aux blessés suffisamment de temps pour se mettre à couvert. La garde se battit en fait avec tant de force et de vaillance que les Orcs et les Lutins de l'armée de Morcar battirent en retraite et n'osèrent s'aventurer trop près d'un ennemi aussi redoutable. Morcar porta son regard à gauche, puis montra d'un doigt menaçant la garde de l'Empereur. La garde du Jugement Dernier émergea de son silence et se mit en marche.

La garde de l'Empereur lentement se replia devant elle jusqu'à la porte. Puis, il revint à un seul homme de retenir l'ennemi tandis que le passage derrière lui était détruit afin que plus personne ne pût l'emprunter. Ce fut Kenaron, le capitaine de la garde, qui s'offrit de rester au seuil de la porte. A plusieurs reprises les guerriers en armure de la garde du Jugement dernier se lancèrent vers lui et tombèrent l'un après l'autre sous les coups de son épée. Pendant quelque temps, Morcar observa la scène et, constatant la vaillance et l'adresse aux armes de Kenaron, un sourire désabusé lui vint aux lèvres. Cependant, l'instant d'après, à bout de patience, il déclencha un orage de flammes qui vint s'écraser contre la porte et engloutit Kenaron. Mais il était trop tard. Les guerriers de Morcar poussèrent des hurlements de colère, car le passage était détruit. L'Empereur et les derniers hommes de son armée s'étaient échappés.

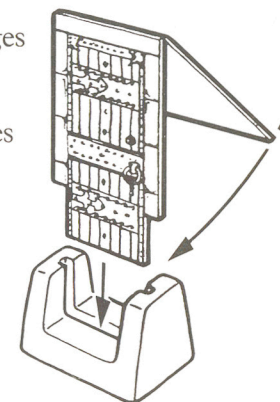
"Vous avez bien travaillé. L'Empereur m'a chargé de vous exprimer sa gratitude. Chacun de vous se verra remettre 500 pièces d'or pour ses efforts. Ne vous laissez toutefois pas leurrer par cette victoire! Un nuage sombre plane encore au-dessus de l'Empire. L'armée a besoin d'une trêve. Cependant les forces de Morcar continuent de progresser à l'Est et rien ni personne ne les en empêche désormais.



KARAK VARN

Montage

Avant de vous aventurer dans les passages souterrains de Karak Varn, vous devez séparer les éléments prédécoupés sur la plaque cartonnée : le Pic de Grin, la Forge des Nains, les Ténèbres Magiques, 4 morceaux (composant la Carte de Grin), 12 carrés simples "case obstruée"/"piège : éboulis de pierre", 2 carrés "oubliettes", 2 portes et 1 carré "pierre".



Prenez deux des bases (de porte) dans le jeu d'origine. Les deux portes doivent être pliées et montées sur les bases comme indiqué.

Le Jeu

Les quêtes de Karak Varn se jouent de la même manière que dans la version d'origine d'Hero Quest.

Cependant, veuillez bien noter les deux changements apportés :

Premièrement, les joueurs n'abordent plus les quêtes depuis la salle où se trouve l'escalier, mais entrent par la porte marquée d'une flèche sur le plan du plateau de jeu.

Ils peuvent quitter le plateau par la deuxième porte de sortie.

Le joueur sorcier doit utiliser les deux portes (incluses dans ce jeu) lorsqu'il place la porte d'entrée et de sortie sur le plateau de jeu.

Deuxièmement, comme pour les trois dernières quêtes de la version d'origine d'Hero Quest, les aventures se suivent. Vous pouvez donc jouer plusieurs quêtes à la suite si vous le désirez.

"Comme vous le savez, mes amis, l'Empereur est asséjé à Karak Varn. La forteresse est bien défendue mais je crains que le temps ne nous fasse défaut. La garnison s'affaiblit faute de vivres, tandis que l'ennemi gagne en force de jour en jour."

"Il nous est possible de leur porter aide. Le grand livre de Loretime m'a en effet révélé l'existence d'un passage secret depuis longtemps oublié. Votre tâche sera d'abord de le découvrir, puis de ramener l'Empereur en un lieu sûr. Ce passage s'appelle le Pic de Grin, du nom du Nain qui le premier en fit la découverte. Grin était un solitaire qui consacra sa vie entière à la recherche d'un filon d'or. Il n'en trouva jamais aucun. En revanche, un jour qu'il prospectait, il découvrit un sentier qui courait en bordure d'un précipice. Fousant ses recherches, il se retrouva dans les basses cavernes de Karak Varn. au coeur des Montagnes du Dore du Monde, la-même où les Nains avaient établi leur grand retranchement. Afin de pouvoir retrouver ce sentier, Grin fit le tracé d'une carte sur une tablette de pierre qu'il remit à Belorn, son Seigneur."

"Les Montagnes du Dore du Monde s'étendent le long de la limite orientale de l'Empire. Il y a des milliers d'années, les Nains y avaient élu domicile. D'ores pour les techniques de construction, ils y bâtirent de vastes villes profondément incrustées dans la roche. Ces villes étaient reliées entre elles par des tunnels qui s'étiraient sur des kilomètres et des kilomètres sous les montagnes. Sur la face orientale de celles-ci, les Nains construisirent de puissantes forteresses pour se protéger des Terres Noires. La plus vaste de ces forteresses était alors Karak Varn."

"Pendant de nombreuses années, les Nains vécurent en paix, car ni les Orcs ni les Lutins n'osaient leur chercher querelle après la terrible défaite qu'ils avaient essuyée à la Butte Rochense de Keloth. Cependant, durant ces temps de paix, les Nains laissèrent leur forteresse se délabrer. Les garnisons s'amouïrirent et les gardes perdirent de leur vigilance. C'est le moment que choisit Morcar pour intervenir. Douant de patience, il avait passé des années à lever une nouvelle armée d'Orcs et de Lutins. L'offensive ne s'accompagna d'aucun avertissement. Les Nains luttèrent avec vaillance, mais l'ennemi les surpassait en nombre et parvint progressivement à les refouler au sein des montagnes. Les villes tombèrent l'une après l'autre. Seule Karak Varn résista."

Le Pic de Grin

"Maintenant que vous voici en possession de la carte de Grin, il vous est possible de découvrir le chemin qui mène au Pic de Grin. Rappelez-vous ce qui est votre tâche. Ne vous en éloignez jamais, car les ennemis sont trop nombreux. L'instant de la victoire est à portée de main. Une fois que vous aurez franchi le Pic de Grin, vous pourrez conduire la garnison de Karak Varn à l'abri du danger. Ce pic est très étroit. Vous devrez y progresser avec prudence sous peine de choir dans le précipice."

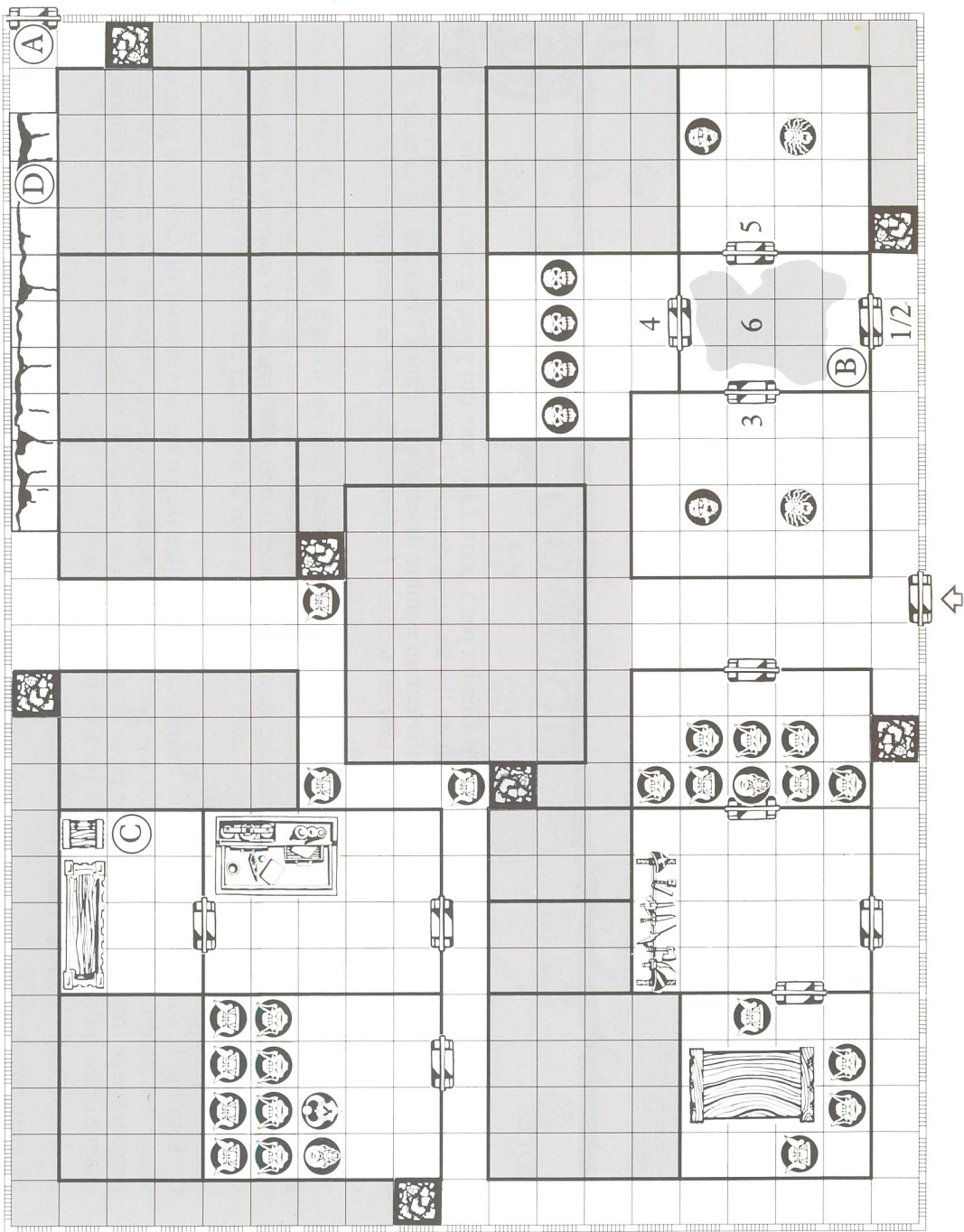
NOTES

- A La porte est magiquement verrouillée et ne s'ouvrira que lorsque la Gargouille sera morte.
- B Cette salle est plongée dans les Ténèbres Magiques. Tout joueur qui y pénètre doit lancer un dé. S'il obtient 1 ou 2, il se retrouve de nouveau dans la galerie sur la case portant le numéro correspondant; S'il obtient 3, 4 ou 5, il se retrouve dans l'une des salles adjacentes sur la case portant le numéro correspondant. Si cette case est occupée, il reste dans la salle et procède comme s'il avait obtenu un 6. Le personnage n'a pas à ouvrir les portes, celles-ci étant déjà toutes ouvertes.
- S'il obtient un 6, les Ténèbres Magiques l'attaquent. Il doit alors lancer un dé de combat. S'il obtient un crâne, tous les joueurs se trouvant dans la salle plongée dans les ténèbres perdent un point de "Corps". Les Monstres ne peuvent pénétrer dans une salle où règnent les Ténèbres Magiques.

- C Le coffre à trésor contient 250 pièces d'or.

- D Le premier joueur à atteindre cette case mettra en action le gardien du Pic de Grin. Placez la Gargouille sur l'une des cases adjacentes. Celle-ci lance les mêmes dés qu'une Gargouille normale mais se trouve toutefois protégée contre tous les sortilèges et dispose de 4 points de "Corps". Il convient donc de tenir le compte sur une carte "personnage" des points de "Corps" de la Gargouille. A la mort de la Gargouille, ouvrez la porte A.

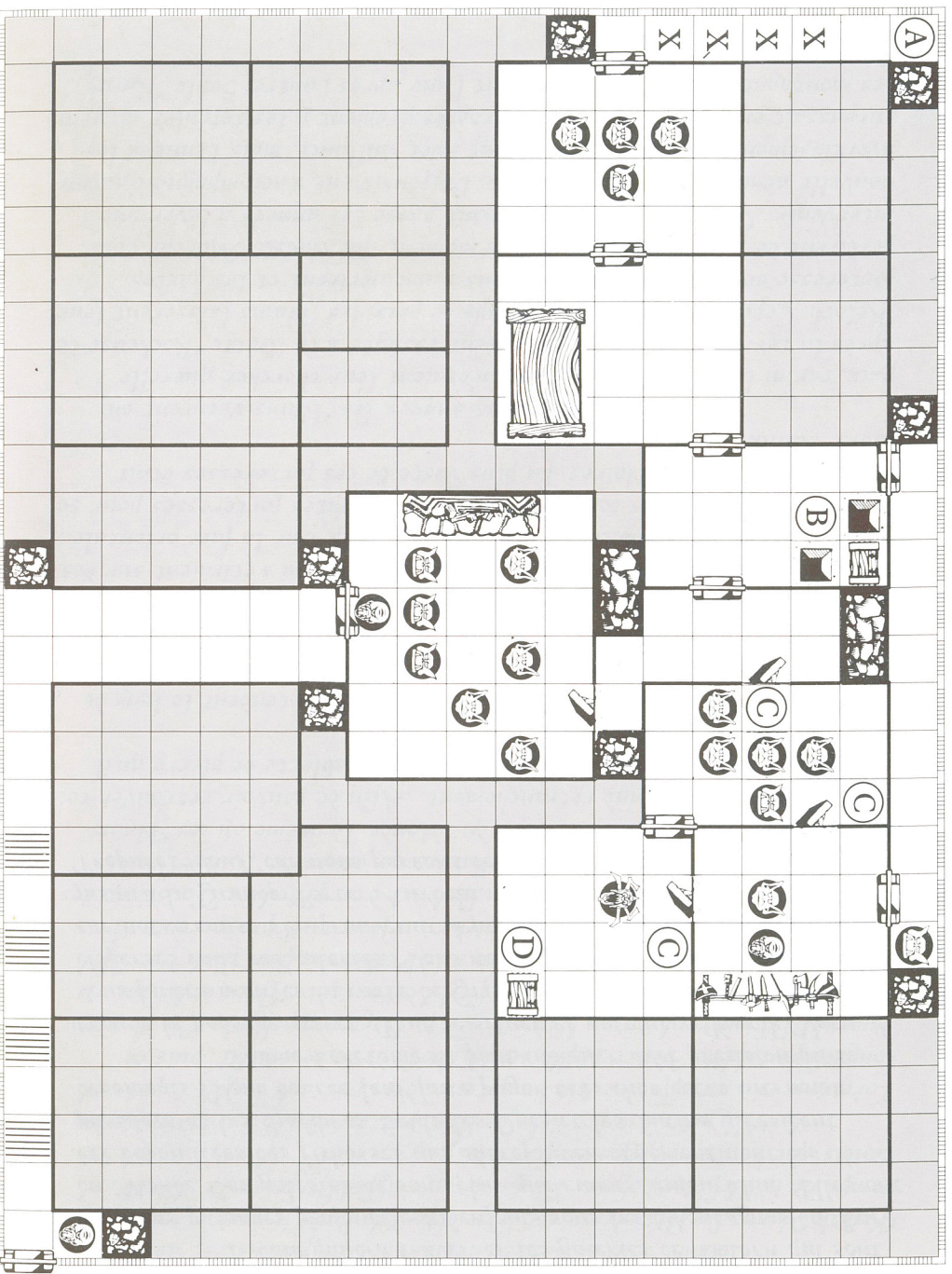




"Il vous faudra traverser les galeries de 'Belorn qui sont d'anciens passages profondément enfouis sous les Montagnes du 'Bord du Monde. Ces galeries ne sont plus que ruines, aujourd'hui. Elles ont été dépouillées des richesses qui autrefois en ornementaient les passages et les chambres. Seuls les Ores et les Lutins y résident désormais. Vous devrez leur faire payer très cher cette intrusion."

"Même Loretome ne peut indiquer avec précision où se trouve le passage secret. Pour le situer et atteindre 'Karak Varn, il vous faudra trouver la carte de Grin dont les quatre morceaux sont dispersés dans ces galeries. Vous ne pouvez vous permettre d'échouer, car notre cause s'en trouverait à jamais compromise. Je vous mènerai jusqu'à la Grande 'Porte. Au-delà, vous serez seuls. Préparez-vous, car nous partons demain à l'aube."

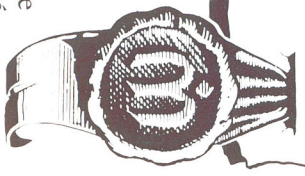




La Porte Orientale

“Vous avez beaucoup voyagé pour atteindre ce point. Il vous faut maintenant franchir la ‘Porte Orientale’ si vous voulez atteindre le ‘Fic de Grin et secourir le ‘Roi. La ‘Porte Orientale’ sera sans aucun doute gardée, car êtes-vous bien que vous voici désormais plus près des terres sombres que vous ne l’avez jamais été auparavant.”

NOTES



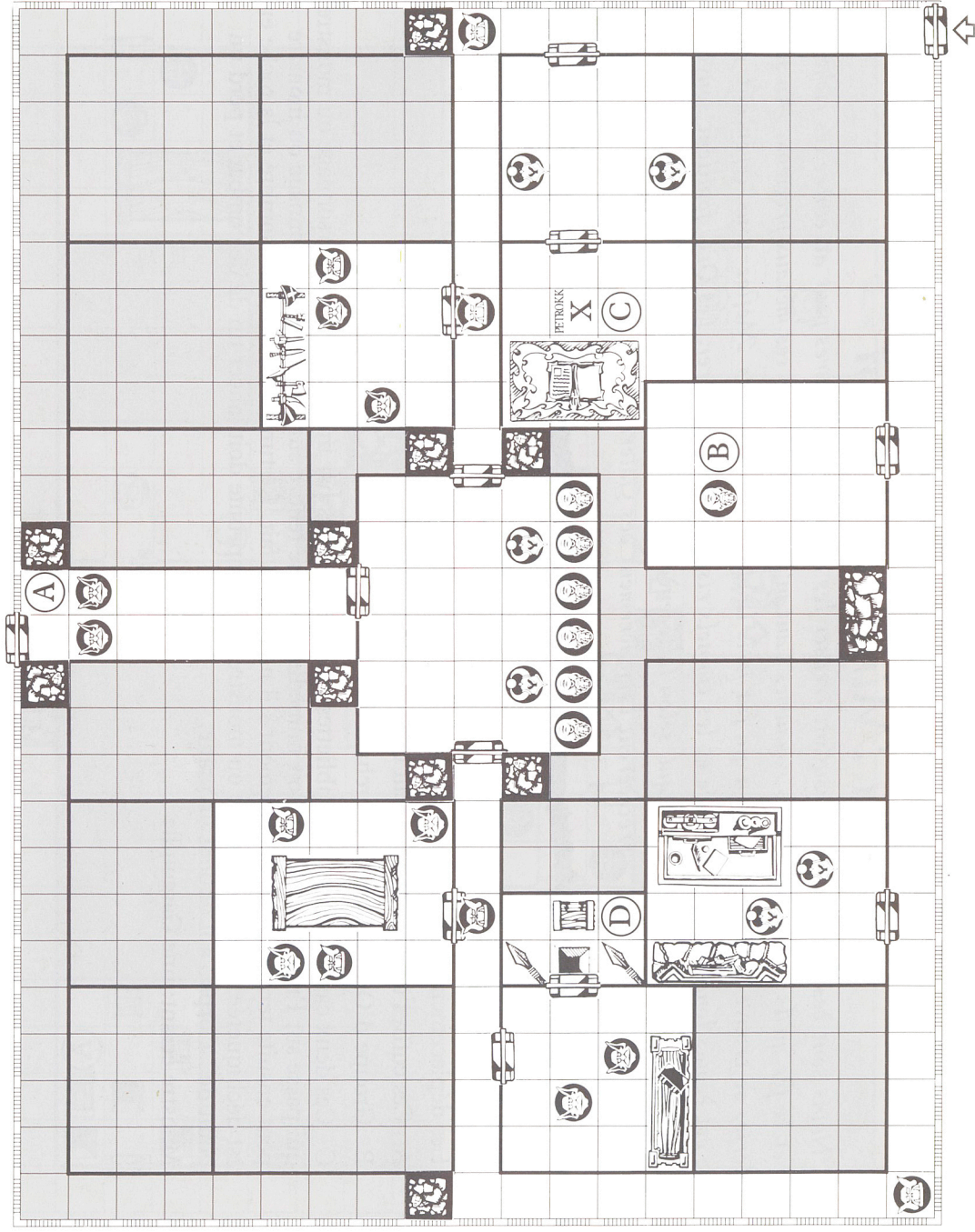
A La porte est verrouillée et la force n’en viendra pas à bout. Les écrits qui y sont gravés doivent être lus à haute voix. Tout joueur essayant de lire les écrits devra, s’il veut ouvrir la porte, lancer deux dés et obtenir un nombre égal ou inférieur au nombre de points d’“Esprit”. Indiqué sur sa carte “personnage”. S’il n’y parvient pas, son tour est terminé. Le Nain n’a besoin de lancer qu’un seul dé, car il est familier avec les écrits des Nains.

B Ce monstre peut se métamorphoser et se présente actuellement sous les traits d’un Fimir. Chaque fois qu’il est tué, mélangez toutes les cartes “Monstre” et prenez celle qui se trouve sur le dessus de la pile. Ce sera désormais la nouvelle forme que le monstre aura prise. Placez la nouvelle figurine du monstre sur la case où celui-ci a été tué. Si toutefois la nouvelle carte le représente sous la forme qui était déjà la sienne, le monstre est considéré comme définitivement mort.

C Petrokk, le Sorcier du Chaos, a les mêmes caractéristiques de jeu qu’un Guerrier du Chaos. Il peut toutefois lancer une attaque supplémentaire une fois par tour. Cette attaque peut être dirigée contre n’importe quel personnage se trouvant dans la même pièce ou dans le même passage. Petrokk lance deux dés de combat. Pour chaque crâne qu’il obtient, sa victime perd un point d’“Esprit”.

D Le coffre à trésor est vide.

Monstre errant: un Fimir



La Grande Porte

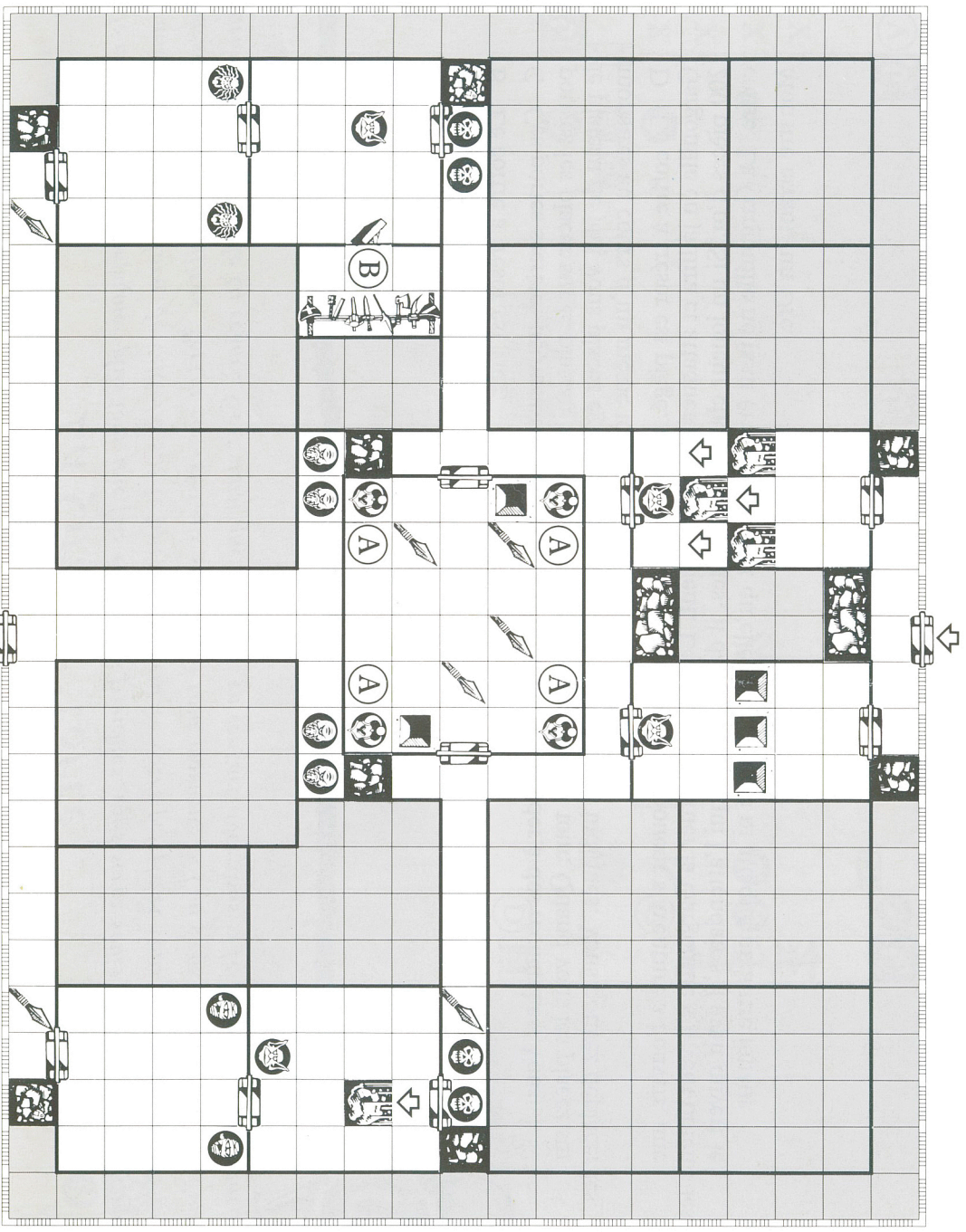
"Je ne peux vous accompagner plus loin: une fois ces portes franchies, vous serez seuls. La route vous mènera aux Galeries de Bolorn. Je veillerai sur le bon déroulement de votre périple et vous porterai aide dans la mesure de mes possibilités. Portez ces cristaux sur vous à tout moment. Si l'un d'eux se met à briller d'une lueur rouge, scrutez-le du regard. C'est ainsi que j'entreai en contact avec vous si le besoin s'en fait sentir."



NOTES

- A Les personnages peuvent commencer sur l'une ou l'autre des cases marquées d'un "X".
- B Le coffre à trésor est vide.
- C Ces portes secrètes peuvent se découvrir sans qu'il faille procéder à des recherches. Vous pouvez les placer sur le plateau de jeu au début de n'importe quel tour. Quand vous les placez sur le plateau de jeu, vous placez également les monstres aux endroits indiqués. Vous pouvez déplacer les monstres au cours d'un même tour.
- D Le coffre à trésor est piégé. Il contient 200 pièces d'or. Si un joueur s'aventure à l'ouvrir, une Gargouille en jaillira et attaquera immédiatement. Le joueur doit tuer la Gargouille s'il veut obtenir les 200 pièces d'or. Si un joueur cherche des pièges, il découvrira ce qui l'attendait s'il avait ouvert le coffre. La Gargouille ne peut être blessée tant qu'elle n'a ni bougé ni attaqué un autre joueur.

Monstre errant: un Orc.



La Mine de Belorn

“Les Nations sont des mineurs d’élite pouvant creuser les roches les plus dures pour atteindre les riches filons d’or et de fer qu’ils convoitent. Leurs royaumes d’autant furent érigés sur ces métaux précieux. Au sein des galeries se trouve la mine de Belorn qui fut jadis la plus riche de toutes. Méfiez-vous, cependant, car la mine est depuis longtemps abandonnée et les tunnels risquent de s’effondrer. Les Ores faillent souvent ces mines dans l’espoir d’y trouver l’or qui, selon la légende, y aurait été caché dans les jours qui précéderent l’effondrement des Galeries.”

NOTES

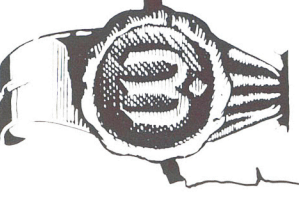
Les déplacements des monstres ne déclencheront pas les pièges “éboulis de roches”.

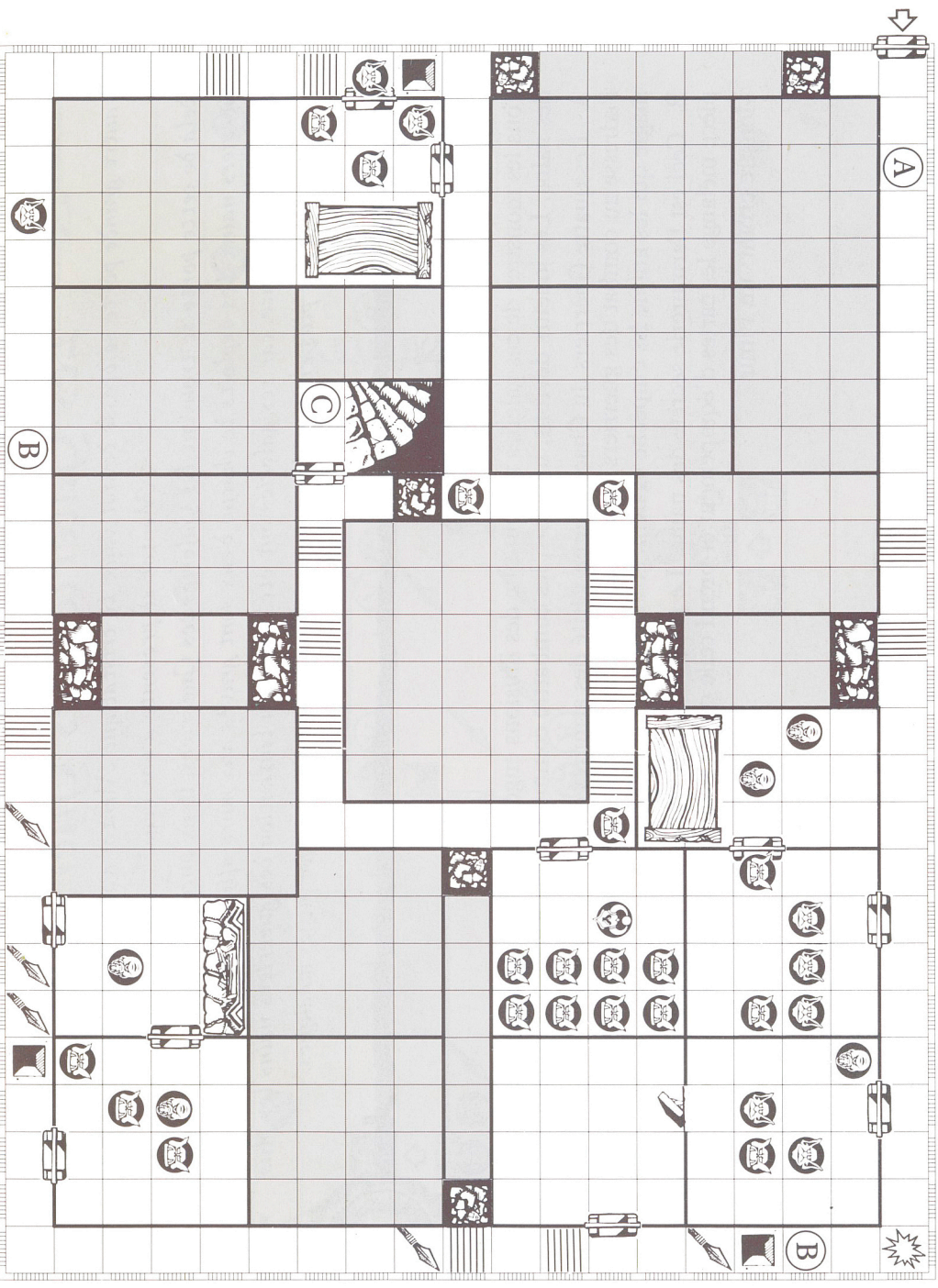
A Ces coffres à trésor contiennent chacun 200 pièces d’or.

B Groupe d’Orcs éclaireurs cherchant de l’or.

C Ces deux cases abritent des oubliettes reliées entre elles par un tunnel. Tout personnage ou monstre qui passe sur l’une de ces cases doit immédiatement se rendre sur l’autre. Le personnage ou monstre peut ensuite terminer son déplacement s’il ne l’a déjà fait. Le tunnel est toutefois sombre et la roche en est déchaquetée. Tout personnage ou monstre qui l’emprunte doit lancer un dé de combat et perd un point de “Corps” s’il obtient un crané.

Monstre errant: une Gargouille





Le Passage Oriental

“La Porte Orientale marque la limite des Galeries de Belorn. Toutefois, pour y arriver, il vous faudra d’abord franchir le Passage oriental. Celui-ci est gardé: faites bien attention. Les ennemis seront nombreux et vous devrez les affronter pour vous frayer un chemin jusqu’à la Porte Orientale. Il vous faut entrer par la porte sud.”

NOTES

A Le chef de file de ces Orcs s’appelle Ograk. Il s’agit d’un Capitaine à la réputation tristement célèbre qui, durant de nombreuses années, a conduit ses maraudeurs du diable dans les provinces limitrophes de l’Empire.

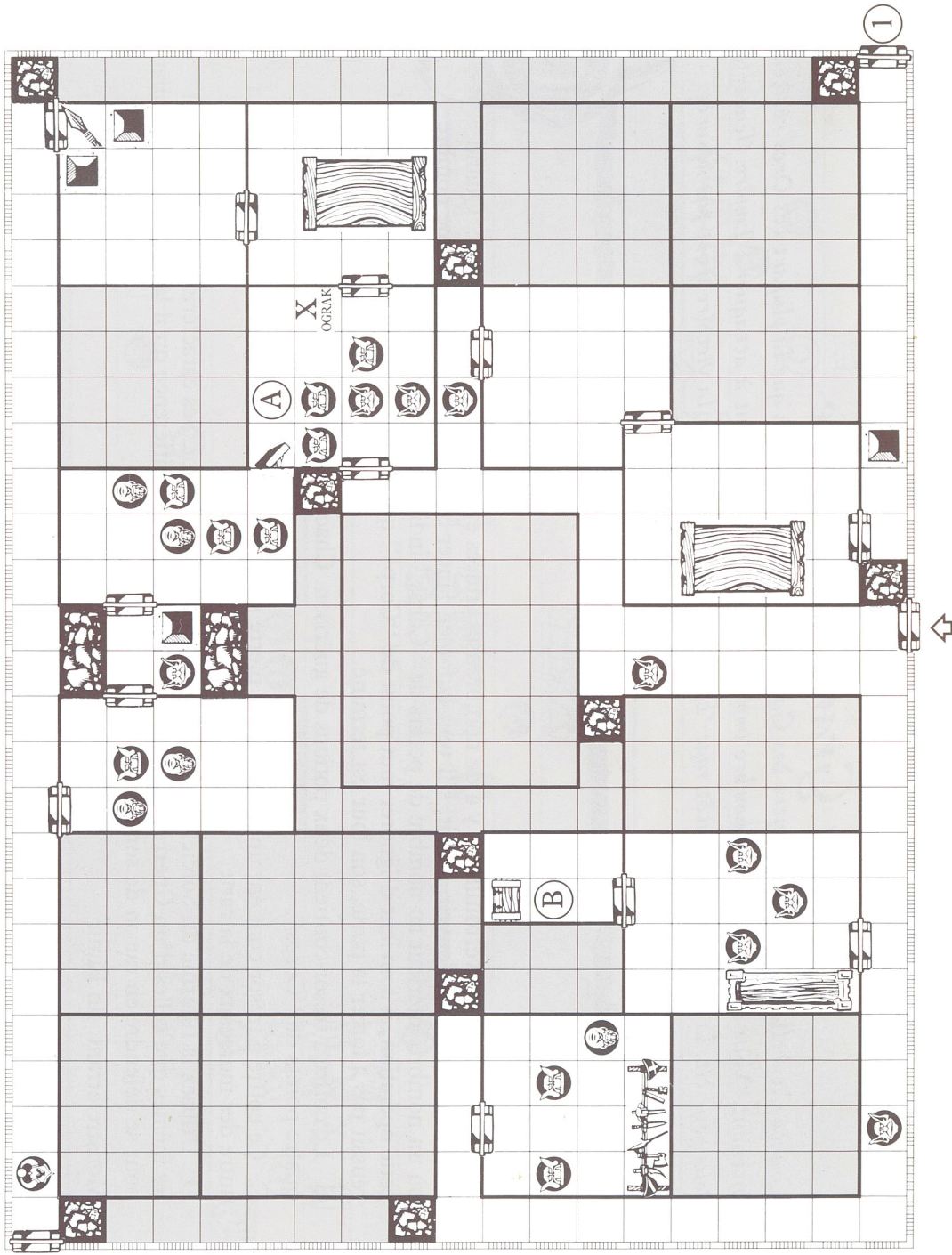
Lorsque c’est votre tour de jouer, vous pouvez le faire passer par la porte secrète de la pièce. Disposez les éléments dans la pièce. Ograk ne peut pas traverser une porte fermée. Ses caractéristiques de jeu sont les suivantes:

Déplacement: 8 cases Attaque: 4 dés Corps: 1
Défense: 6 dés Esprit: 3

B Ce coffre à trésor contient une partie de la pierre sur laquelle Grin a gravé sa carte. Prenez un autre des morceaux de la carte.

Il existe deux issues possibles pour sortir du Passage oriental. Si les personnages sortent par la porte marquée 1, ils se rendent directement à la quête “la Porte orientale”; s’ils sortent par la porte marquée 2, ils se rendent à la quête “la Mine de Belorn”.

Lorsque le premier joueur est sorti, annoncez aux autres joueurs qu’ils doivent emprunter la même sortie.
Monstre errant: un Guerrier du Chaos



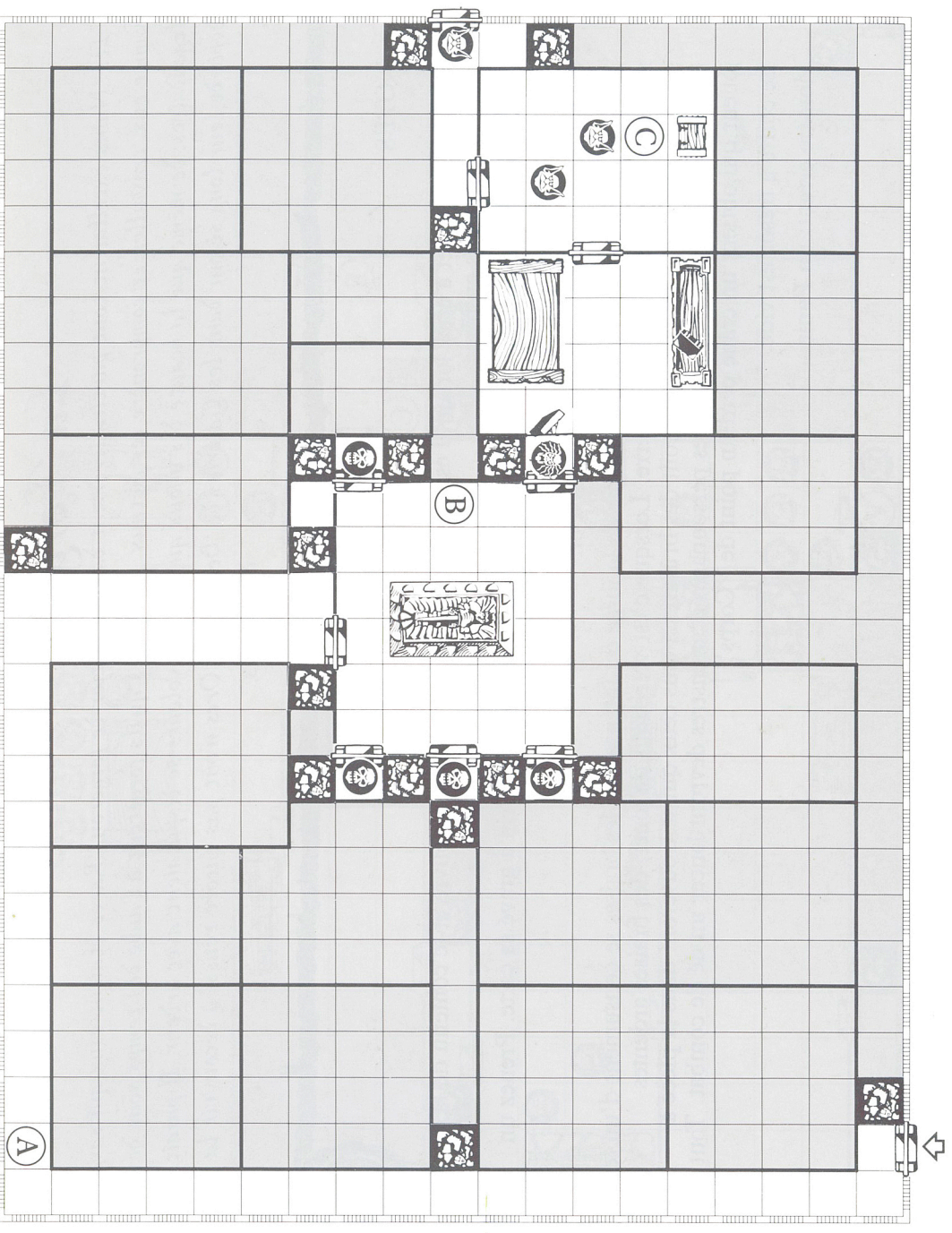
Le Passage en Spirale

La Grande Citadelle est située sous les montagnes. La série d'escaliers qui y conduit est connue sous le nom de Passage en Spirale. Ce dernier donne l'impression à celui qui l'emprunte qu'il ne cesse de s'enfoncer en tournant jusqu'au cœur même de la montagne. La descente aux principaux quartiers d'habitation est longue. Méfiez-vous, car il se pourrait que les Orcs l'aient jalonnée de pièges pour prévenir toute attaque.



NOTES

- A Quand le dernier joueur passe la case marquée "A", une grosse pierre tombe du plafond. Placez le carré "pierre" sur la case "A". A votre prochain tour et aux tours suivants, lancez deux dés pour voir jusqu'où roulera cette grosse pierre. Elle s'écrasera contre le mur situé au fond du passage, sur la case marquée d'une étoile, et bloquera le chemin. Chaque joueur se trouvant sur le passage de cette pierre doit lancer cinq dés de combat. Pour chaque crâne indiqué par les dés, un joueur heurté perd un Point de "Corps".
- B Les pièges posés dans ce passage sont si bien dissimulés que tout joueur qui en entreprend la recherche n'en découvrira qu'un seul par tour. Ainsi, un joueur qui cherche des pièges ne découvrira-t-il que le prochain piège qui se trouve dans le passage.
- C Annoncez aux joueurs qu'ils sont au centre du Passage en Spirale.
Monstre errant: un Orc



La Salle des Rois Nains

“Les Nains eurent beaucoup de rois illustres. Belorn fit construire la grande Citadelle et les honneurs d'une vaste chambre mortuaire lui furent accordés. Pour s'être distingués, ses descendants reposent aujourd'hui aux côtés de leurs ancêtres: des Rois tels Holgar qui conduisit ses guerriers à la bataille de la Colline de Keloch, ou Garin et ses frères qui se battirent jusqu'à leur dernier souffle lorsque les légions de Morcar assaillirent les Galeries. Ne laissez jamais quiconque dire que les Nains manquent de courage, car il est de fait que leur vaillance n'a pas d'égal.”

NOTES

A Quand le premier des personnages passe cette case, lisez à haute voix le texte suivant:

“Un tumulte lointain de guerriers résonne dans ce passage. Il ne fait aucun doute qu'une patrouille a été lancée à votre poursuite. Activez le pas, car le temps presse.”

A partir de votre prochain tour, et au début de chacun de vos tours suivants, lancez un dé pour voir combien de monstres entrent dans le passage à la suite des personnages. Vous pouvez choisir n'importe quels monstres. Ceux-ci entrent par la porte que les personnages ont empruntée pour entrer dans le passage.

B Les Squelettes qui se trouvent derrière cette porte sont ceux des Rois Nains de jadis. Dès qu'une porte est ouverte, toutes les autres portes s'ouvrent en même temps. Ces Squelettes n'attaqueront ou ne se déplaceront que s'ils sont eux-mêmes attaqués. S'ils le sont, le déplacement et le combat de chacun d'eux se fait comme suit:

Déplacement: 6 cases

Attaque: 3 dés

Corps: 1

Défense: 4 dés

Esprit: 1

Le Zombi est un Zombi ordinaire qui attaquera comme à l'accoutumée.

C Le coffre à trésor contient une partie de la pierre sur laquelle Grin a gravé sa carte. Prenez un autre des morceaux de la carte.

Monstre errant: un Fimir



Scanned by: [HeroQuestFrance](#)

Permission to be hosted at:



HeroQuest is © 1989, 1991, 1992, 1993 Milton Bradley Company.
All Rights Reserved
A Division of Hasbro, Inc.
Developed with Games Workshop.

Use of the HeroQuest Logo, Theme and Images are not intended as a challenge or threat to their Copyrights. This document is made available for the sole purpose of private use and may not be otherwise altered or sold, in whole or in part, without the explicit permission of the Copyright holders.