

HEROQUEST

KARAK VARN



MB JEUX 1989 MILTON BRADLEY FRANCE
HASBRO MB SA
MIS AU POINT AVEC LE CONCOURS DE GAMES WORKSHOP
LIVRE REVU ET CORRIGE PAR L'EQUIPE D'HEROQUEST FACTORY 2011

"Comme vous le savez, mes amis, l'Empereur est assiégé 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 Loretome 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 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. Poussant ses recherches, il se retrouva dans les basses cavernes de Karak Varn, au cœur des Montagnes du Bord du Monde, là-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 Bord du Monde s'étendent le long de la limite orientale de l'Empire. Il y a des millénaires, les Nains y avaient élu domicile. Doués 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 Gobelins n'osaient leur chercher querelle après la terrible défaite qu'ils avaient essuyée à la Butte Rocheuse de Keloth. Cependant, durant ces temps de paix, les Nains laissèrent leurs forteresses se délabrer. Les garnisons s'amoindrirent et les gardes perdirent de leur vigilance. C'est le moment que choisit Morcar pour intervenir. Jouant de patience, il avait passé des années à lever une nouvelle armée d'Orcs et de Gobelins. 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."

"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 ornaient les passages et les chambres. Seuls les Orcs et les Gobelins 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."



PRECISIONS SUR LES REGLES

Les Quetes

Karak Varn se joue comme les trois dernières quêtes du livret de base, c'est-à-dire que les héros enchaînent les aventures sans pouvoir retourner en ville pour faire leurs achats. Les héros récupèrent leurs points de vie et d'esprit perdus entre deux quêtes. L'Elfe et l'Enchanteur récupèrent leurs sortilèges utilisés.

Toutefois, chacun dispose de 1000 pièces d'or dès le départ de Karak Varn pour s'équiper au mieux dans l'armurerie mais aussi dans la boutique de l'alchimiste.

Si un héros meurt, un nouveau le remplacera mais ne disposera que de son équipement de base et aucune somme d'argent ne lui sera versée à moins que les autres héros n'aient eu le temps de récupérer tout l'or et l'équipement de leur compagnon mort.

Rappel pour le joueur sorcier : si des trésors de quête sont ainsi perdus, replacez les dans la quête suivante où bon vous semblera.

Le Poison

Certains monstres peuvent empoisonner les héros. Lorsqu'un héros combat un tel monstre et s'il est blessé, les effets du poison l'atteindront.

Au début de chacun de ses tours, il lance un dé de combat. S'il obtient un crâne, il est atteint par les effets du poison et perd 1 point de vie.

S'il obtient un bouclier noir, l'effet du poison disparaît.

Le Nain est plus résistant aux effets du poison et peut relancer le dé de combat mais dans ce cas, il devra garder le dernier résultat.

Les Points d'Esprit

Certains monstres peuvent attaquer les points d'esprit au lieu des points de vie. **Si un héros perd tous ses points d'esprit, il est considéré comme inconscient** et ne peut revenir à lui qu'à l'aide d'un Elixir de Vie ou du sortilège "Djinn".

Un joueur cherchant de l'équipement peut récupérer ce qu'il veut d'un héros inconscient.

Les Escaliers

Karak Varn apporte de nouveaux éléments comme les escaliers de 3 à 5 cases de longueur. Ces escaliers étroits et escarpés sont très dangereux. Les héros peuvent y trébucher et y perdre dangereusement l'équilibre en s'y blessant tout comme les monstres.

- Toute figurine combattant au corps à corps sur une case d'escalier doit lancer un dé de moins à l'attaque et à la défense.
- Tout lancer de sort ou attaque à distance à partir de l'une de ces cases est impossible.
- Pour chaque case d'un escalier traversée, un joueur personnage doit lancer 2D6 et obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de points de vie et d'esprit actuels additionnés.

Si le résultat est supérieur, le personnage ne peut continuer son déplacement : il trébuché mais parvient à se retenir sur place. Il perd le reste de son tour à se remettre en équilibre.

Seul le personnage de l'elfe ne subit aucune de ces pénalités en raison de son agilité supérieure. Il en est de même pour les monstres suivants : la gargouille, les fimirs et les morts vivants.

Porte en Fer et Porte en Bois

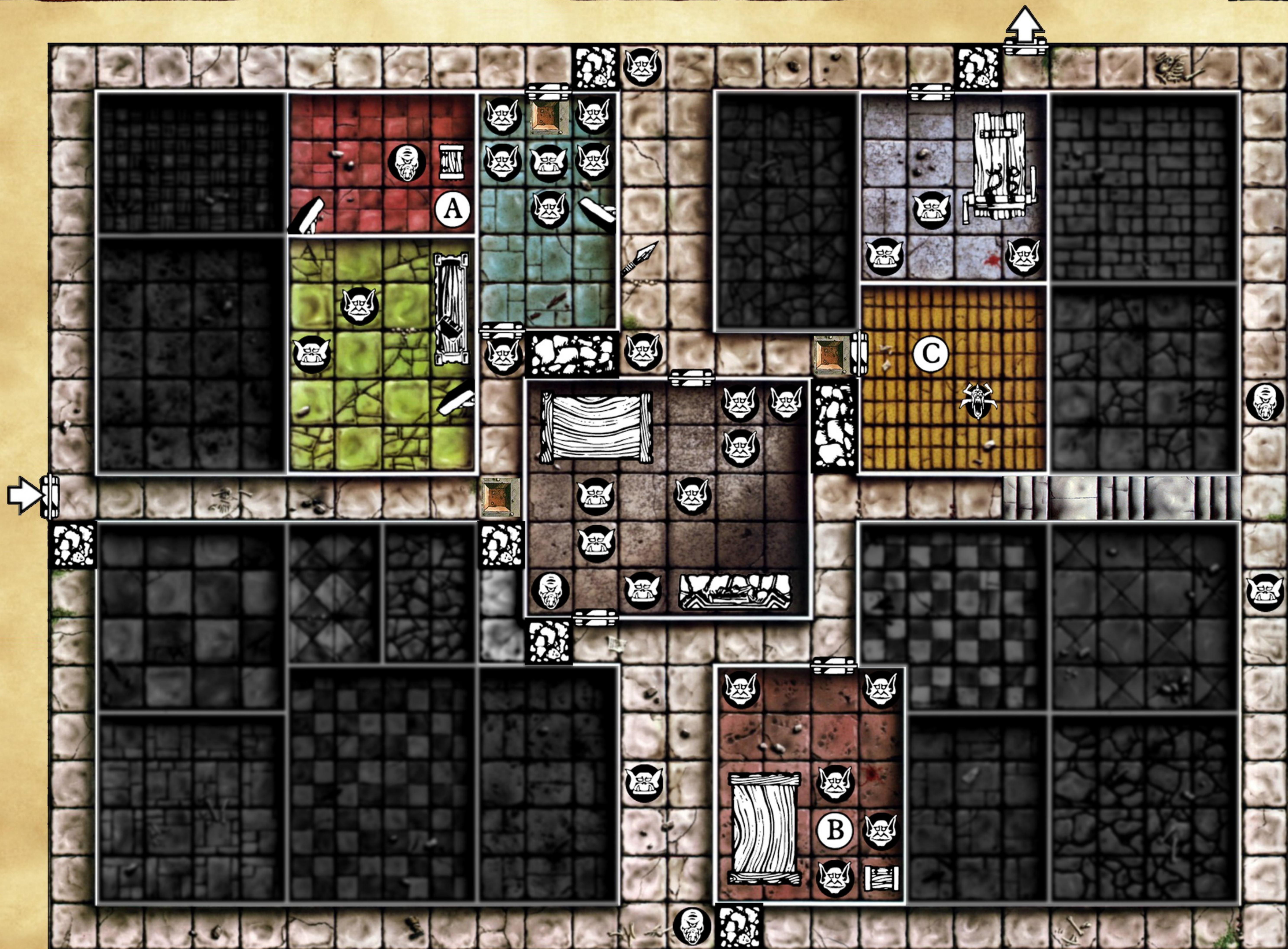
Les héros ne commencent pas leur aventure sur la case "Escalier" utilisée dans le jeu de base. Ils entrent par une **Porte en Fer**, sur le bord du plateau de jeu. Cette porte est indiquée sur le plan de quête par une flèche qui pointe vers l'intérieur de celui-ci. Les joueurs commencent alors leur quête, hors du plateau, de l'autre côté de la **Porte en Fer**, et informent le Joueur Sorcier qu'ils décident de l'ouvrir.

Les joueurs peuvent quitter le plateau de jeu en trouvant la **Porte en Bois**, sur le bord du plateau, ou en trouvant la case "Escalier" qui symbolise la sortie du souterrain. Cette porte de sortie est indiquée sur le plan de quête par une flèche qui pointe en direction de l'extérieur.

Nouvelles Cartes

En annexe, vous trouverez 3 nouvelles cartes "Trésor de Quête" et 4 nouvelles cartes "Trésor". Vous pourrez trier facilement ces cartes des autres paquets grâce à un code couleur spécifique à Karak Varn (*couleur rouge*).





La Grande Porte

" Je ne peux vous accompagner plus loin, une fois ces portes franchies, vous serez seuls.

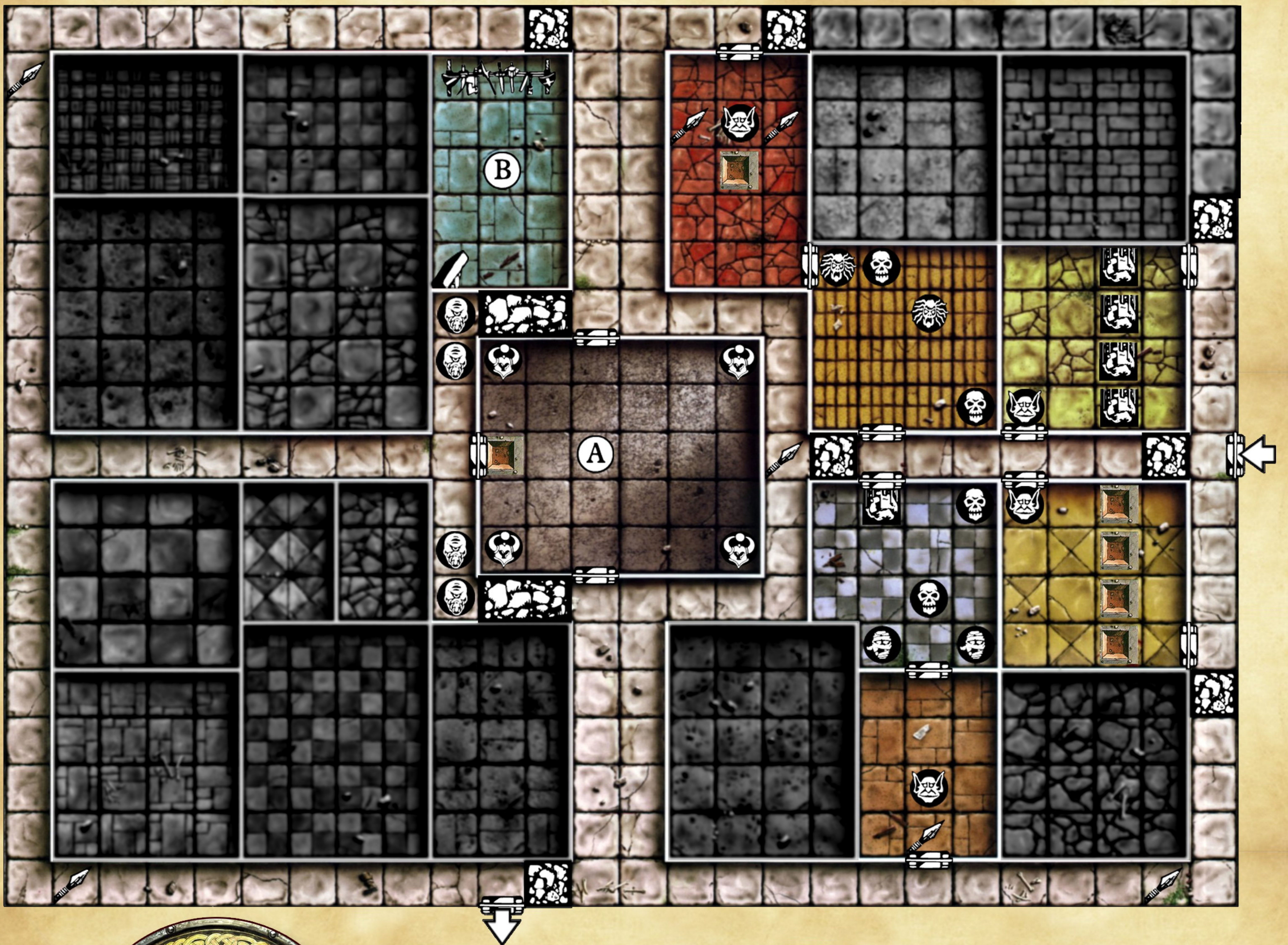
La route vous mènera aux Galeries de Belorn. Je veillerai sur le bon déroulement de votre périple et vous porterai aide dans la mesure de mes possibilités. Portez ces cristaux sur vous à tout moment. Si l'un d'eux se met à briller d'une lueur rouge, scrutez le du regard. C'est ainsi que j'entrerai en contact avec vous si le besoin s'en fait sentir."



NOTES

- A** Ce coffre à trésor contient 200 pièces d'or.
- B** Ce coffre à trésor renferme une corde et 10 flèches pour un arc ou 10 carreaux pour une arbalète.
- C** Tout héros entrant dans cette pièce se retrouve immédiatement enfermé avec la gargouille qui l'attaquera dès votre tour.

La porte ne peut s'ouvrir d'aucune manière que ce soit. Elle s'ouvrira à la mort de la gargouille.



NOTES

- A** Attention !
Placez d'abord le pupitre de sorcier au centre de la salle et informez les joueurs qu'il y a une inscription sur l'autel que seul le Nain peut déchiffrer. Faites lui lancer 2 dés et s'il obtient un résultat supérieur ou égal à son total de points d'esprit il échoue dans sa tentative. Enlevez alors le pupitre, placez les 4 monstres et ôtez les 3 portes de la salle.

Précisez aux joueurs que les 4 guerriers du Chaos dans cette salle sont en fait des armures enchantées servant à tester l'adresse au combat des guerriers nains. Elles se battent avec 1 dé de combat de plus à l'attaque et à la défense. Une fois toutes mortes, les portes réapparaissent.

- B** Ceci est l'armurerie secrète des nains.
Le premier joueur y cherchant un trésor y trouvera la Dague Magique. (*Trésor de Quête*)

*Les Galeries des Guerriers*

Une autre grande porte se dresse devant vous. Le cristal que Mentor vous a donné brille d'une lueur rouge. Mentor se présente à vos yeux.

"Au-delà de cette porte se trouvent les Galeries des Guerriers, lieux anciens où sont honorés tous les braves guerriers nains. Les exploits de chacun d'eux sont gravés aux murs afin que nul n'oublie leur bravoure. Avancez avec prudence, car ces galeries ont été conçues à l'intention des guerriers nains les plus braves et les plus rusés. Elles sont truffées d'adversaires et de pièges magiques."





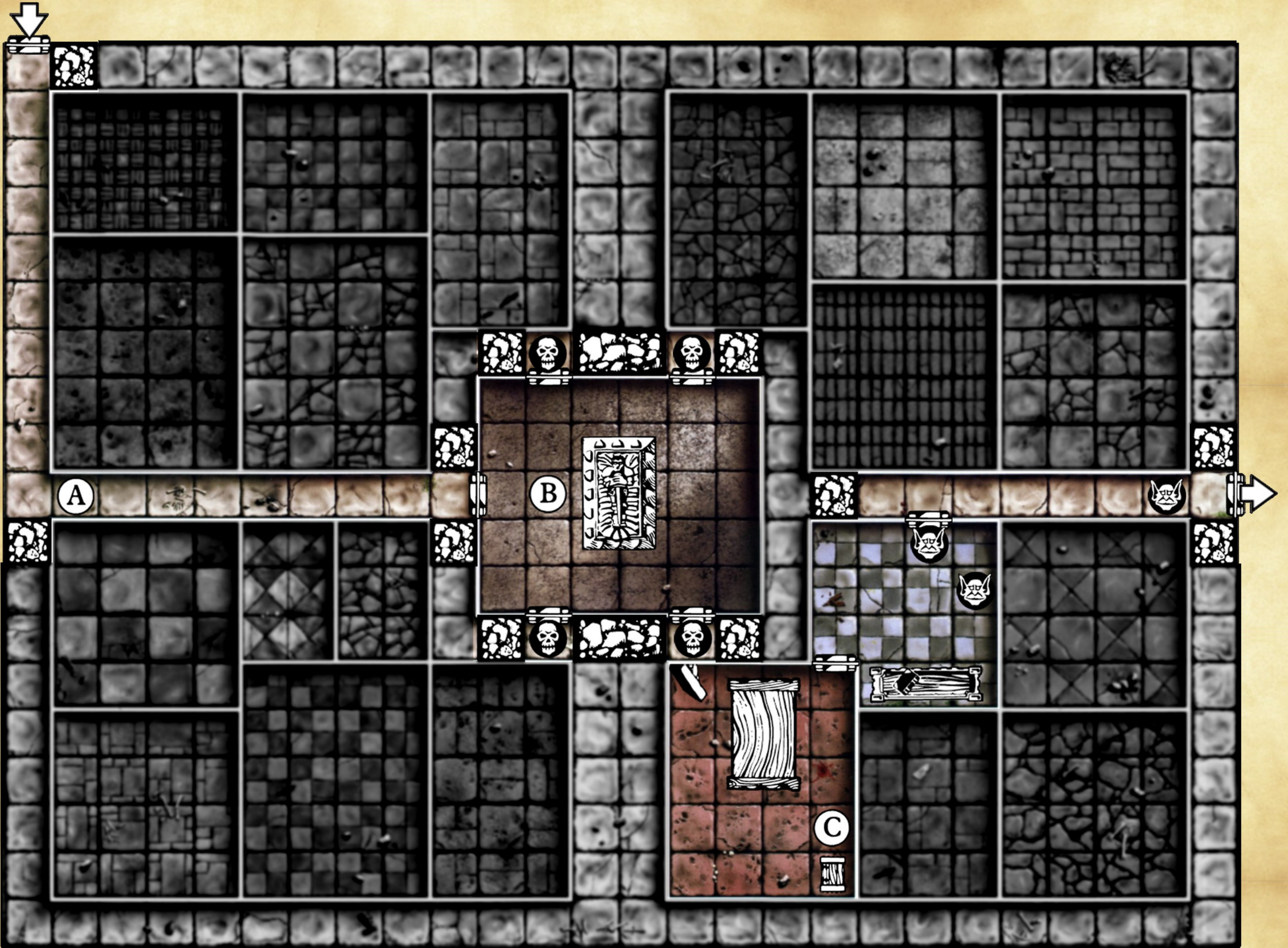
La Forge des Nains

" Les Nains excellaient tout particulièrement dans le métier de forgeron. Rares étaient ceux qui savaient, comme eux, travailler et comprendre les métaux. Les armes qu'ils forgèrent à l'aube des temps sont devenues légendaires, de même que la beauté des bijoux que rois et voleurs se disputaient avec ardeur. Il paraît qu'en dépit d'un long séjour dans les Galeries de Belorn, les Orcs n'ont pas encore réussi à découvrir la Forge des Nains."



NOTES

- A** Cet Orc se met à crier lorsqu'il est attaqué. Ouvrez les 2 autres portes de la salle si cela n'est déjà fait et placez-en immédiatement le contenu.
- B** Ce Fimir peut lancer le sortilège du Chaos "Rouille" un maximum de 3 fois.
- C** Ce coffre à trésor contient l'Anneau Mystérieux. (*Trésor de Quête*)
- D** Voici l'armurerie secrète des Nains. Chaque joueur peut y chercher des équipements et lance 1 dé : sur un résultat pair, il peut choisir 2 équipements ; sur un résultat impair, qu'un seul.
- E** Voici la Forge des Nains. La chaleur de la forge est intense, car les braises se consomment d'un feu magique venu des tréfonds de la terre. Lorsque c'est votre tour de jouer, des braises ardentes s'échapperont de la forge et causeront des brûlures à tous ceux qui se trouveront dans la pièce (*à l'exception du Nain*). Tout joueur atteint lance 1 dé de combat et perd 1 point de vie s'il obtient un crâne. On traverse la forge comme une oubliette sauf qu'un personnage qui rate le saut, périt au fond de celle-ci. Le coffre contient un morceau en pierre de la Carte de Grin.



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 que Holgar qui conduisit ses guerriers à la bataille de la Colline de Keloth, 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 d'égal."



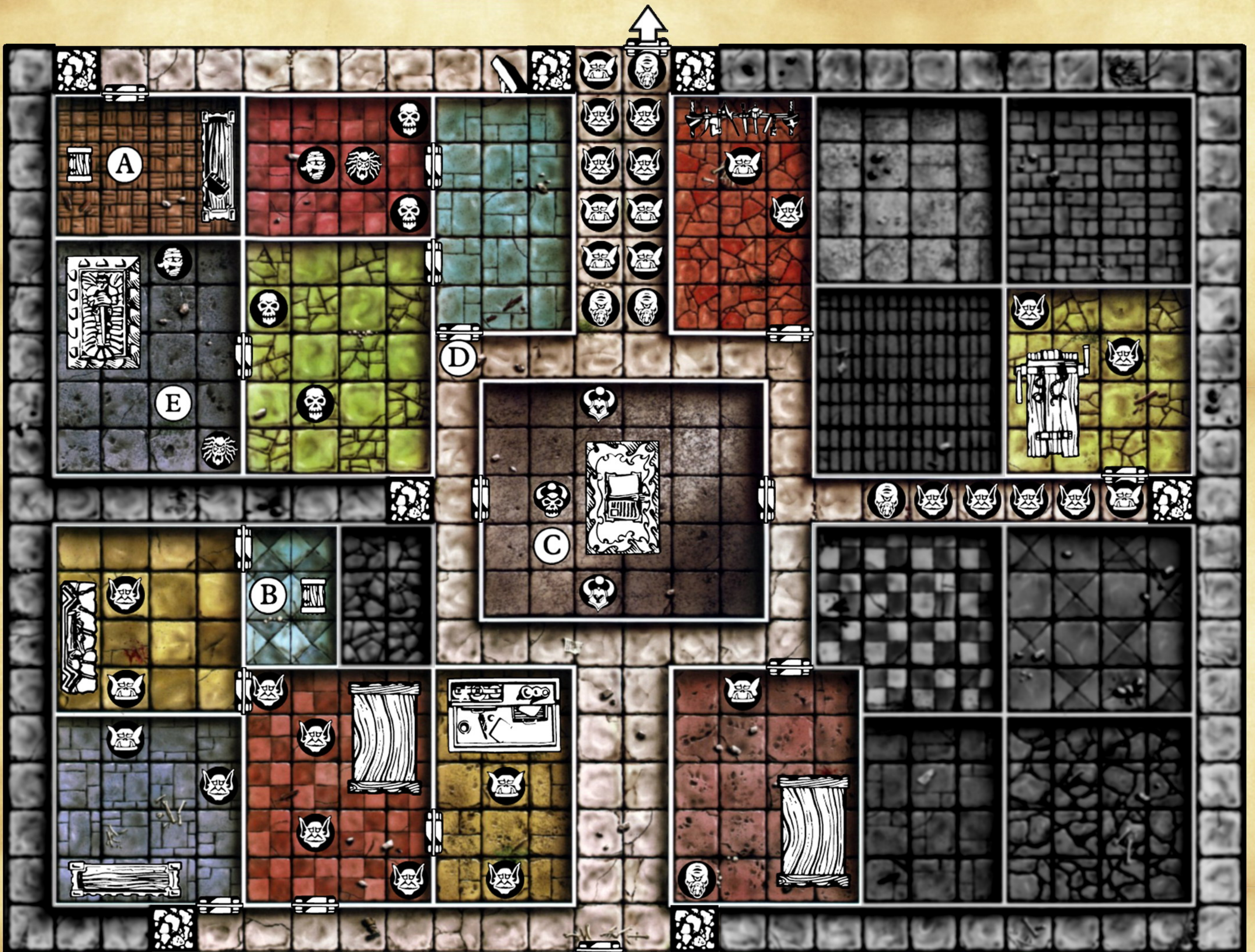
NOTES

- A** Quand le premier des personnages passe cette case, lisez 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 1 dé pour savoir combien d'Orcs, de Gobelins ou de Fimirs entrent dans le passage par la porte à la poursuite des héros.

- B** Les Squelettes de cette salle sont ceux des rois nains de jadis. Dès qu'une porte est ouverte, toutes les autres s'ouvrent en même temps.

ATTAQUE 
 DEFENSE 
 POINTS DE VIE 
 POINTS D'ESPRIT 0
 DEPLACEMENT 6

- C** Ce coffre à trésor contient la seconde partie de la Carte en pierre de Grin.



NOTES

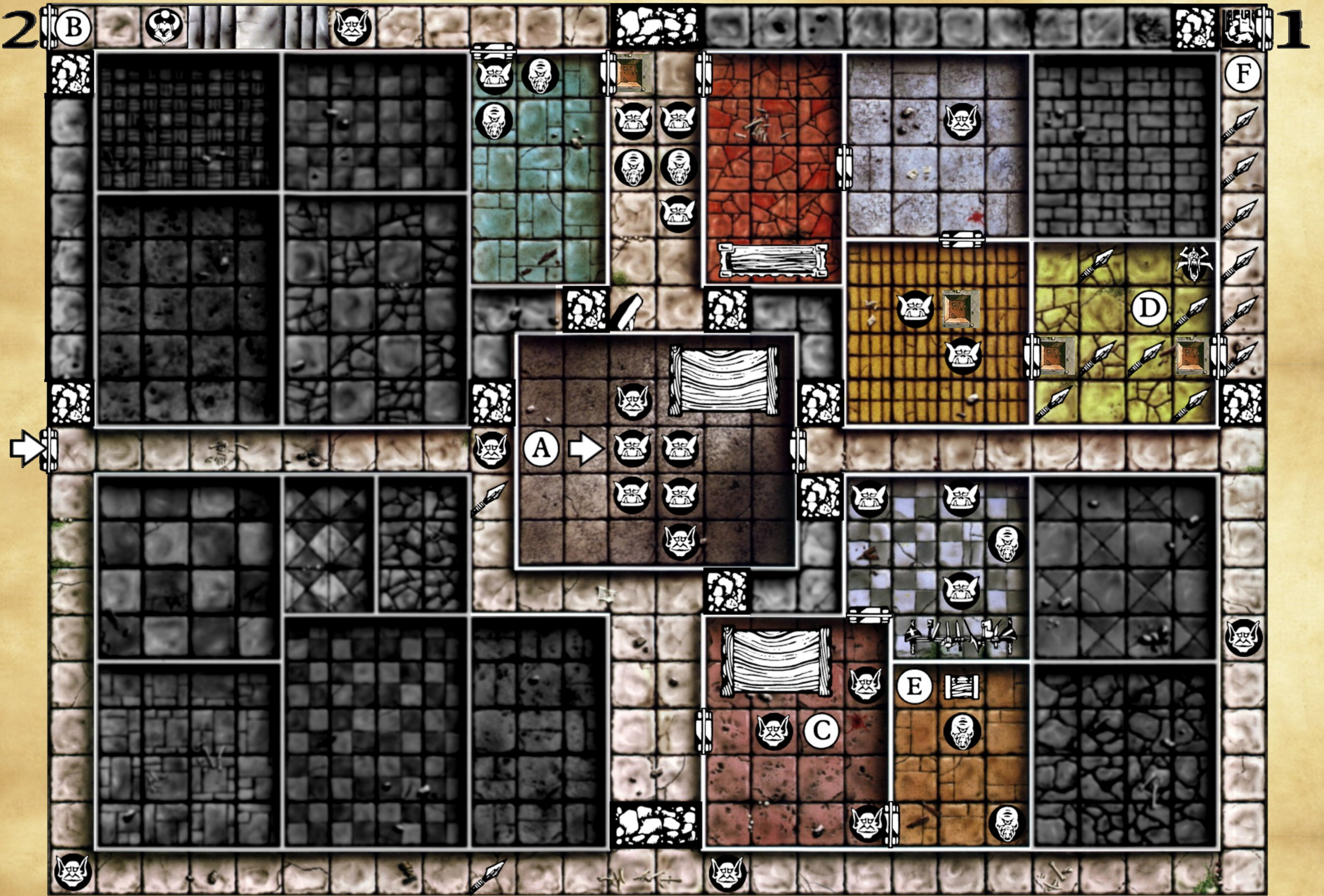


La Grande Citadelle

" La Grande Citadelle se trouve au centre des Galeries de Belorn. C'est là que la plupart des Orcs résident maintenant. Vous les trouverez en nombre important car ils se préparent à attaquer l'Empire. Gragor, un puissant sorcier du Chaos, est à leur tête. Tenez le vous pour dit, la bataille fera bientôt rage. Et préparez-vous bien, car la victoire n'est pas assurée."



- A** Ce coffre à trésor contient 2 potions de guérison.
- B** Le coffre contient une partie de la Carte en pierre de Grin ainsi que le Parchemin de Vie. (*Trésor de Quête*)
- C** Les portes de cette pièce sont verrouillées magiquement et ne s'ouvriront que lorsque les héros découvriront la porte de sortie. Voici Gragor. Il peut utiliser les sorts du Chaos suivants : *Peur, Rouille, Boule de Feu, l'Appel des Orcs, Eclair Foudroyant*. Il a les mêmes caractéristiques qu'un Guerrier du Chaos.
- D** Cette porte a été verrouillée il y a de nombreuses années et ne peut plus être ouverte. Quand un joueur veut la forcer, il doit lancer 2 dés et obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de points de vie actuel. Si le joueur ne parvient pas à forcer la porte, son tour est terminé.
- E** La tombe de cet ancien guerrier renferme une Hache d'Arme et une Hallebarde.



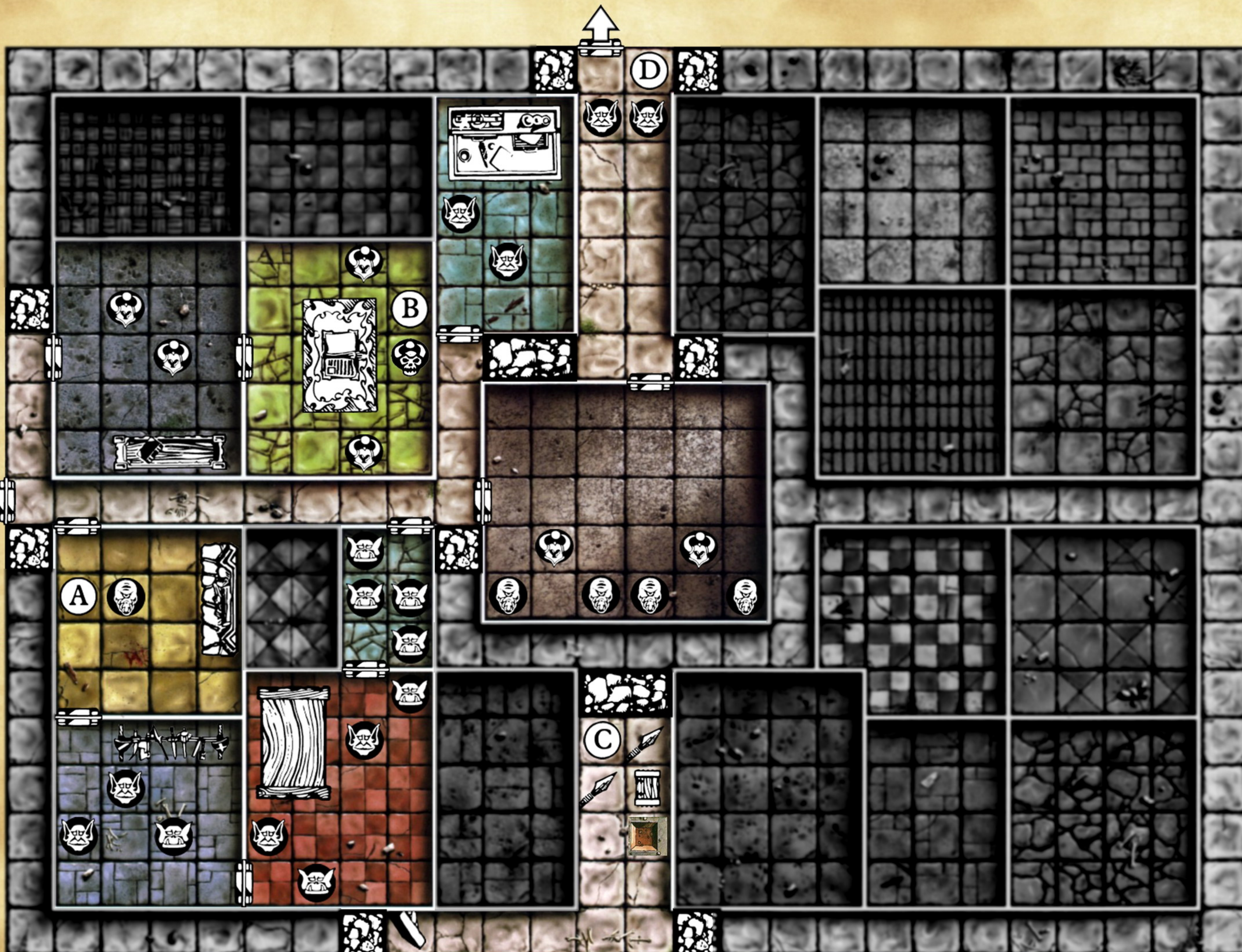
Le Passage Oriental

"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** Voici Ograk. Utilisez la figurine de l'Orc à la grande épée pour le représenter. Bon guerrier, il a les mêmes caractéristiques qu'un Guerrier du Chaos mais lance **6 dés de combat pour se défendre**. La lame de son épée est empoisonnée. Il peut aussi ouvrir à n'importe quel moment la porte secrète lors de son tour ou les autres portes. S'il meurt et qu'un joueur fait une recherche d'équipement, il trouvera **300 pièces d'or** et une **corde**.
- B** Voici la **Porte Orientale** menant à la quête suivante.
- C** Il y a un **Elixir de Vie** sur la table (**Trésor de Quête**). Tout joueur cherchant un trésor le note sur sa feuille de marque.
- D** Cette **Gargouille** s'animera lorsque la porte marquée par la lettre F sera condamnée.
- E** Ce coffre renferme un autre morceau de la **Carte de Grin**.
- F** Dès qu'un joueur arrive sur la case marquée de la lettre F, le plafond s'effondre devant lui. Placez un jeton **éboulis de pierre** devant la porte marquée d'un 1 et lisez le texte suivant : *"Il vous faut désormais trouver une autre sortie car les galeries devant sont définitivement bloquées..."*



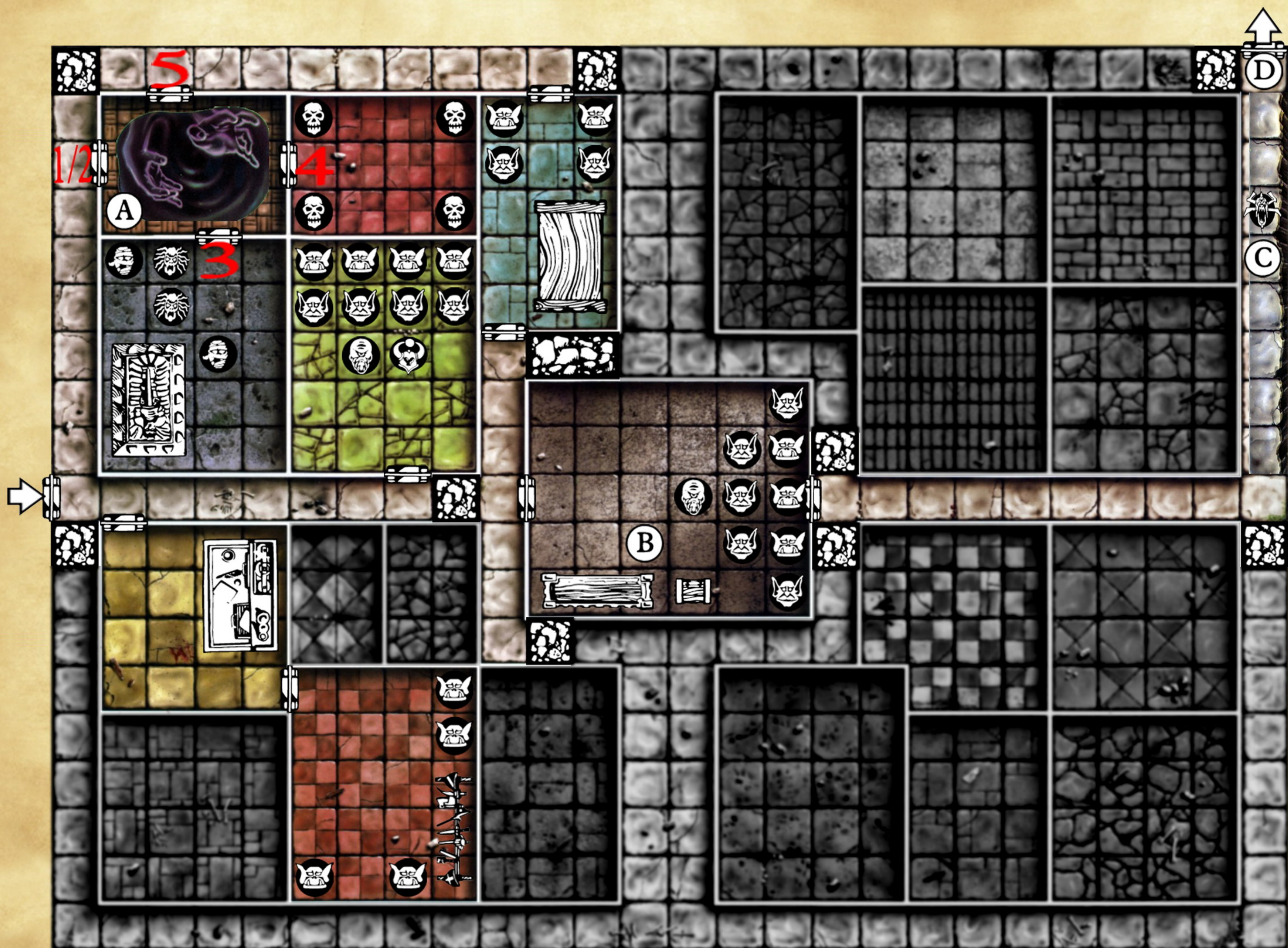
La Porte Orientale

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



NOTES

- A** Ce monstre peut se métamorphoser et se présente actuellement sous la forme d'un Fimir. *Chaque fois qu'il est tué, mélangez les cartes monstres et prenez celle du dessus de la pile : ce sera désormais la nouvelle forme que le monstre aura prise.* Placez la figurine de ce monstre à l'endroit où il a été tué. S'il n'y a plus de figurine disponible, dans ce cas il est mort. Si le monstre doit revêtir à nouveau la même forme, il est mort.
- B** Voici Petrokk, un sorcier qui a les mêmes caractéristiques qu'un Guerrier du Chaos. *Il peut lancer, une fois par tour, un sort terrible qui attaque directement l'esprit de sa victime.* Pour ce, il lance 2 dés de combat et sa victime perd 1 point d'esprit par crâne obtenu. Si le sort cible l'Enchanteur, Petrokk ne lancera qu'un seul dé.
- C** Ce coffre contient 20 flèches pour un arc ou une arbalète.
- D** Cette porte est verrouillée magiquement par des runes anciennes et la force n'en viendra pas à bout. Chaque héros devra en lire les écrits à haute voix en lançant 2 dés et obtenir un **résultat inférieur ou égal** à son total de points d'esprit. Le Nain ne lance qu'un seul dé car il est familier aux écrits de ses ancêtres.



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 qu'est votre tâche. Ne vous 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** Cette salle est plongée dans les ténèbres magiques. *Tout joueur qui y entre doit lancer un dé et il apparaîtra sur la case correspondant au résultat.* S'il n'y a pas de place ou si il obtient un 6, les ténèbres magiques l'attaquent et il perd 1 point de vie et d'esprit.
- B** Ce coffre contient 250 pièces d'or mais il est piégé. Il explosera et fera perdre à toutes les figurines présentes dans la salle 1 point de vie. Le buffet renferme un breuvage héroïque.
- C** Voici le Pic de Grin et son gardien. Tout joueur qui s'aventure sur le rebord de la falaise risque la chute : *il lance à chacun de ses tours un dé et s'il obtient un crâne, il perd une pièce d'équipement, un sort, tout son or ou une potion.* S'il ne peut plus rien perdre, il tombe et meurt. Le gardien est une Gargouille qui a 6 dés à l'attaque et à la défense, 8 points de vie et d'esprit. Elle peut se déplacer de 6 cases au travers des personnages en volant.
- D** Cette porte est verrouillée magiquement et ne s'ouvrira qu'à la mort de la gargouille.

"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 Gobelins 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.

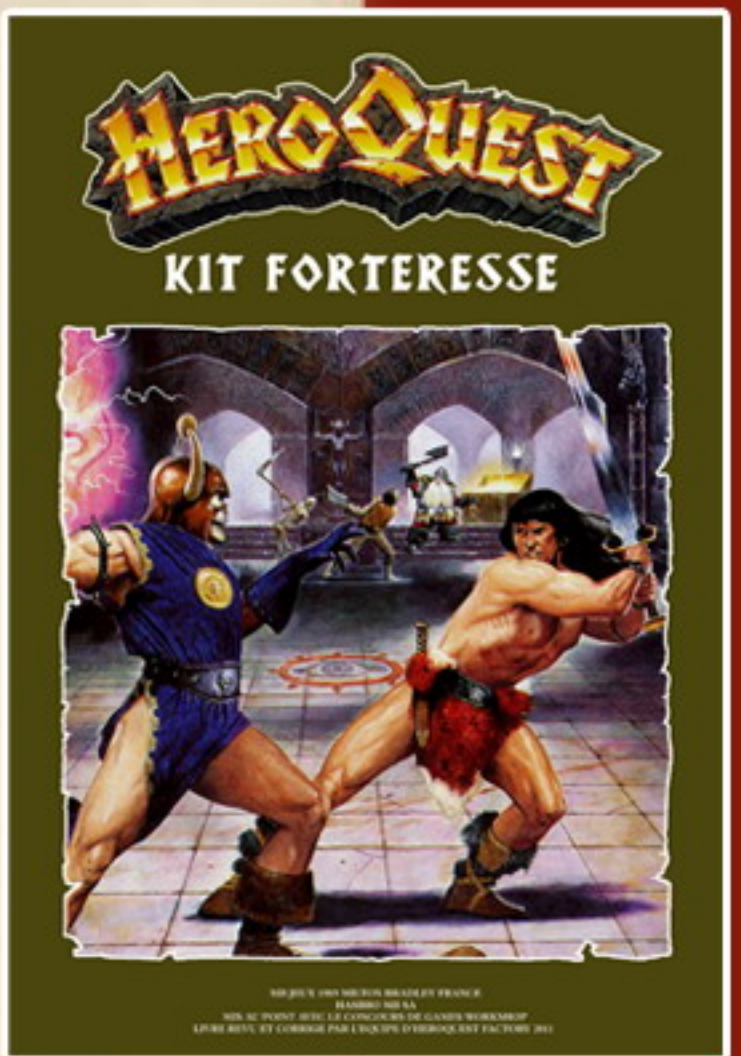
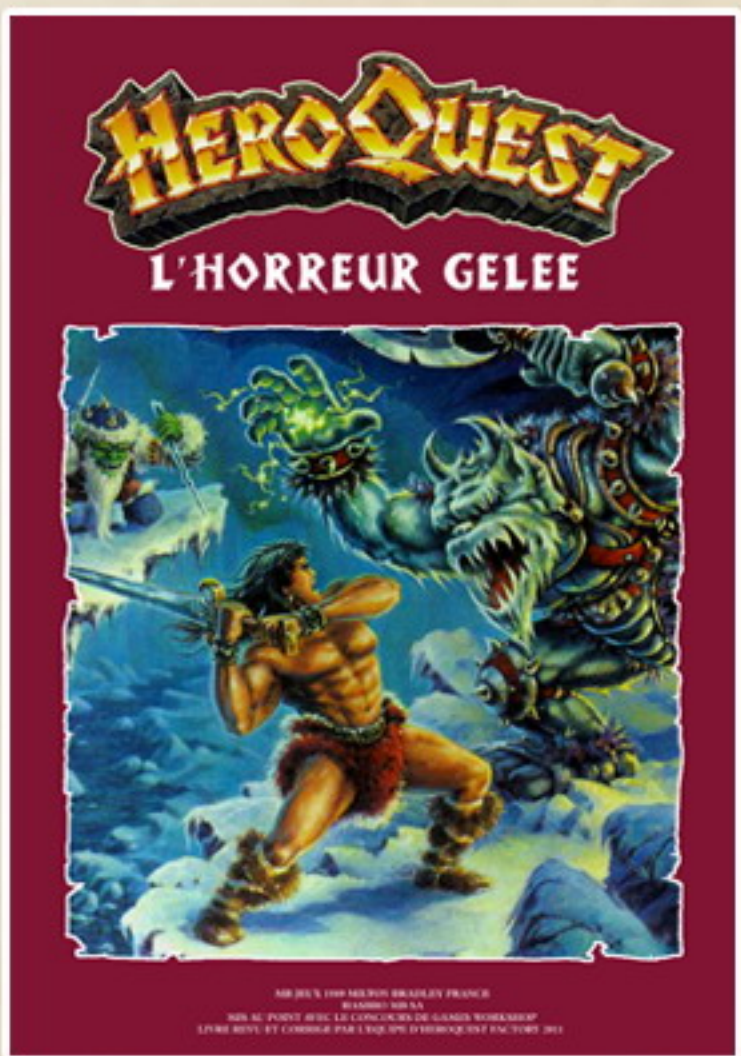
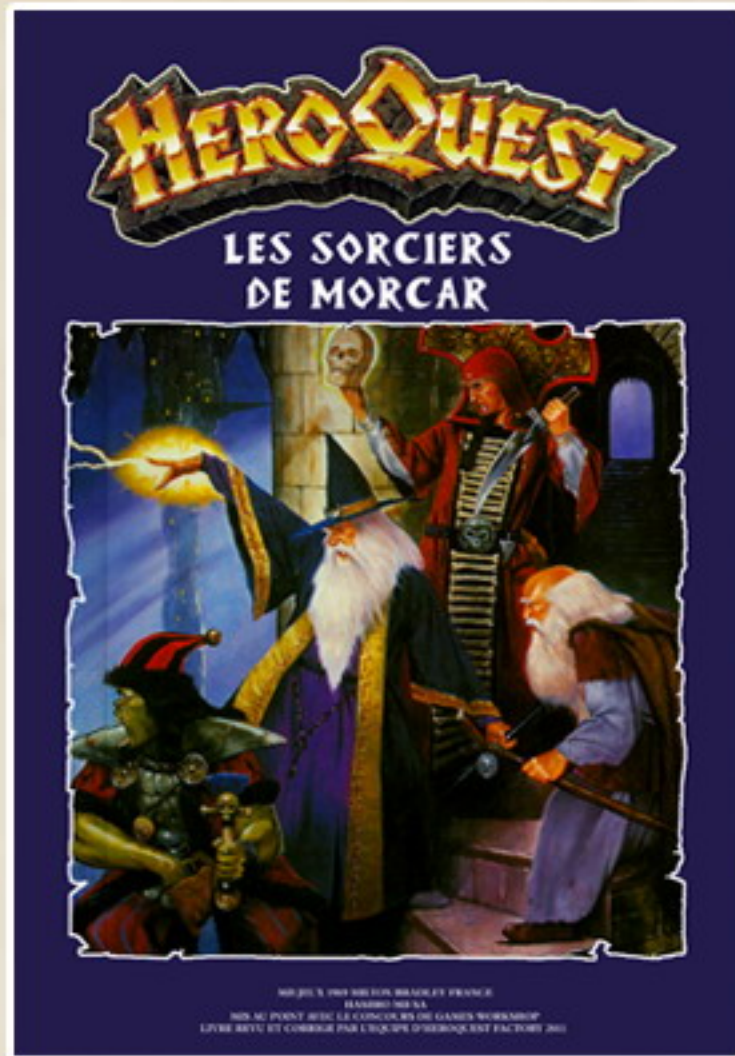
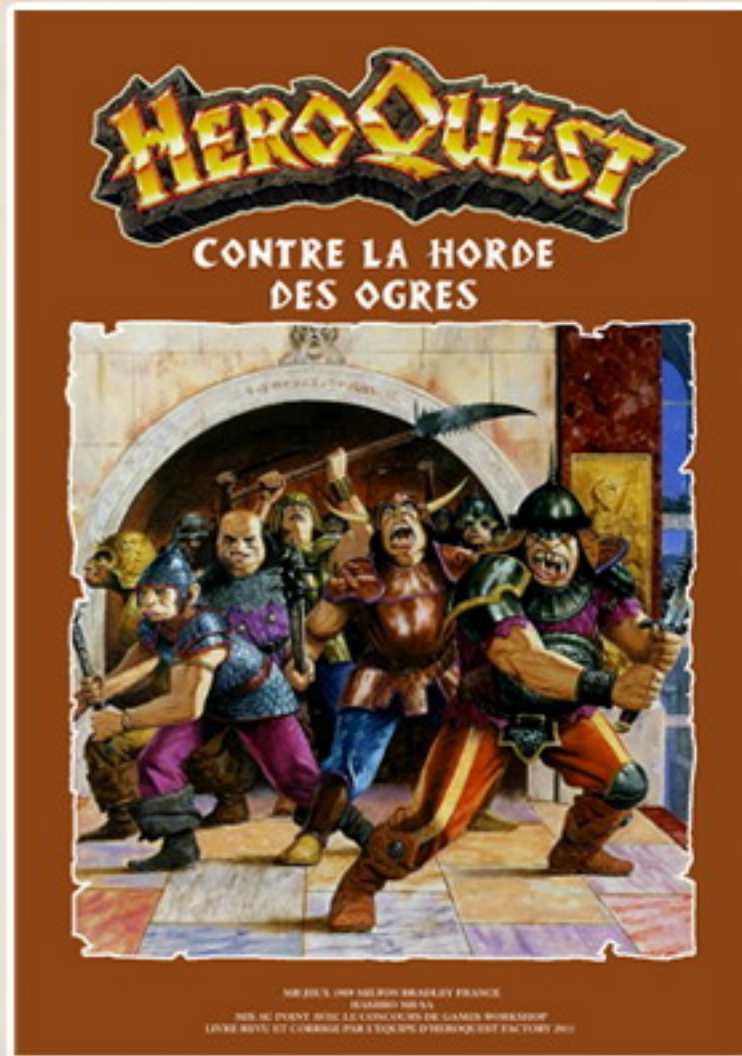
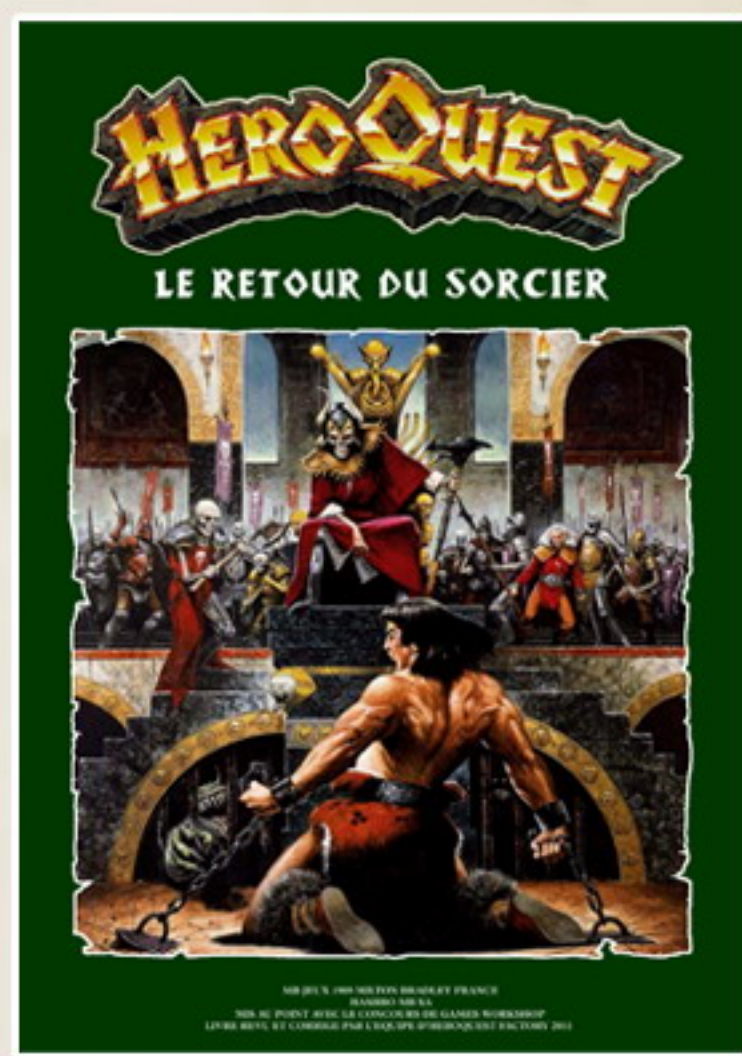
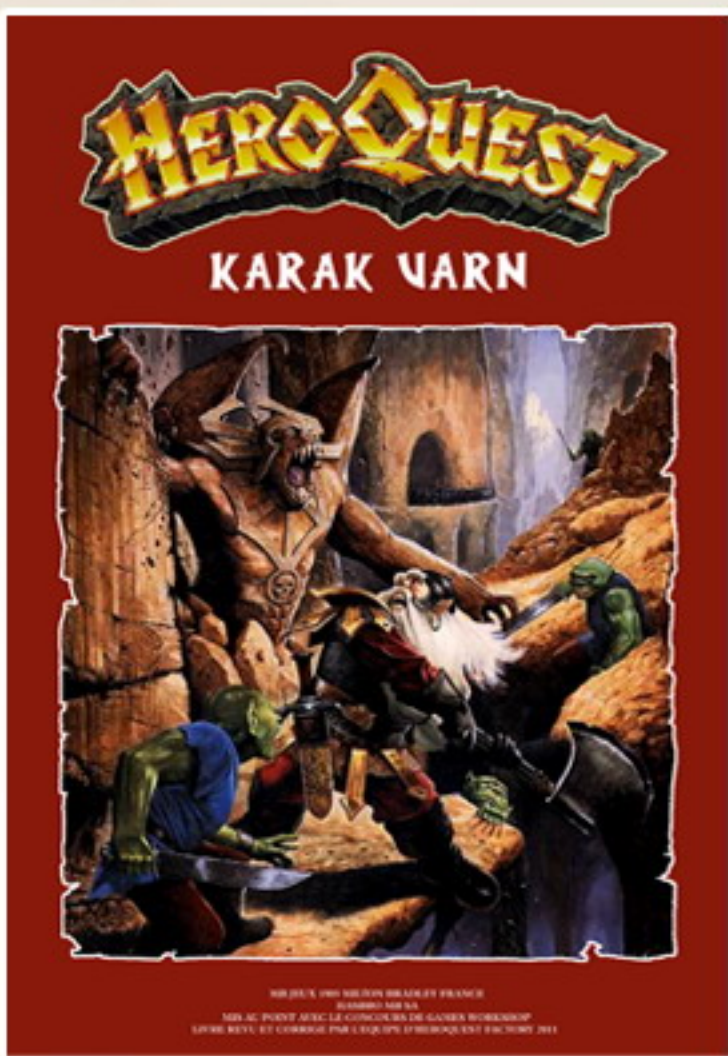
La garde de l'Empereur lentement se replia devant elle jusqu'à la porte. Puis, il revint à un seul homme de retenir l'ennemi tandis que le passage derrière lui était détruit afin que plus personne ne pût l'emprunter. Ce fut Kenaron, le capitaine de la garde, qui s'offrit de rester au seuil de la porte. 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 quelques 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.

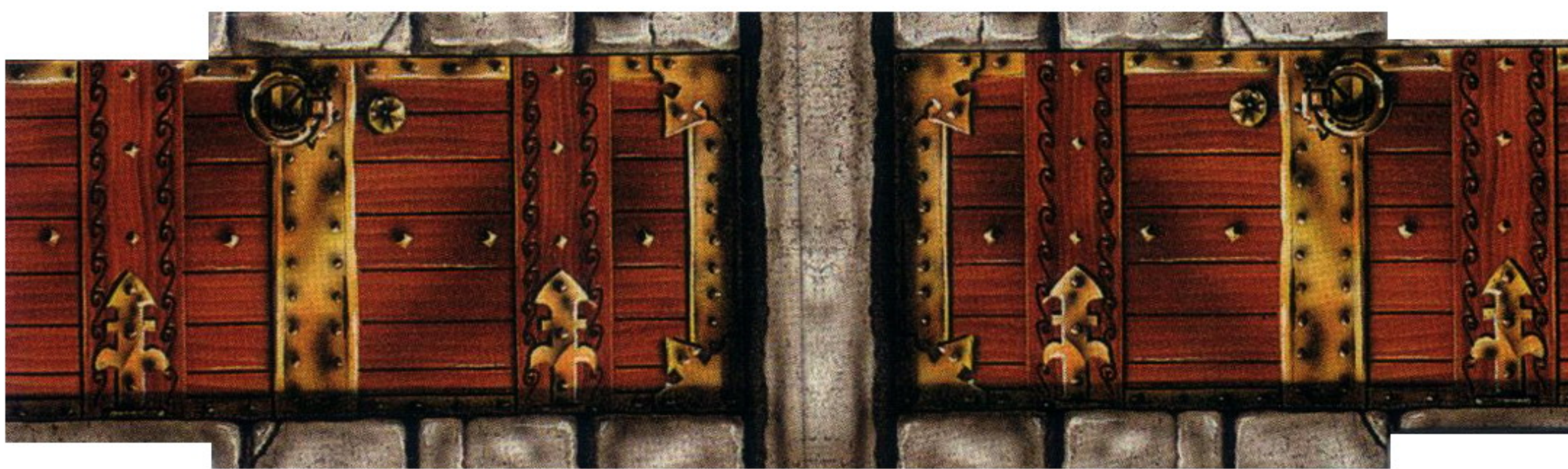
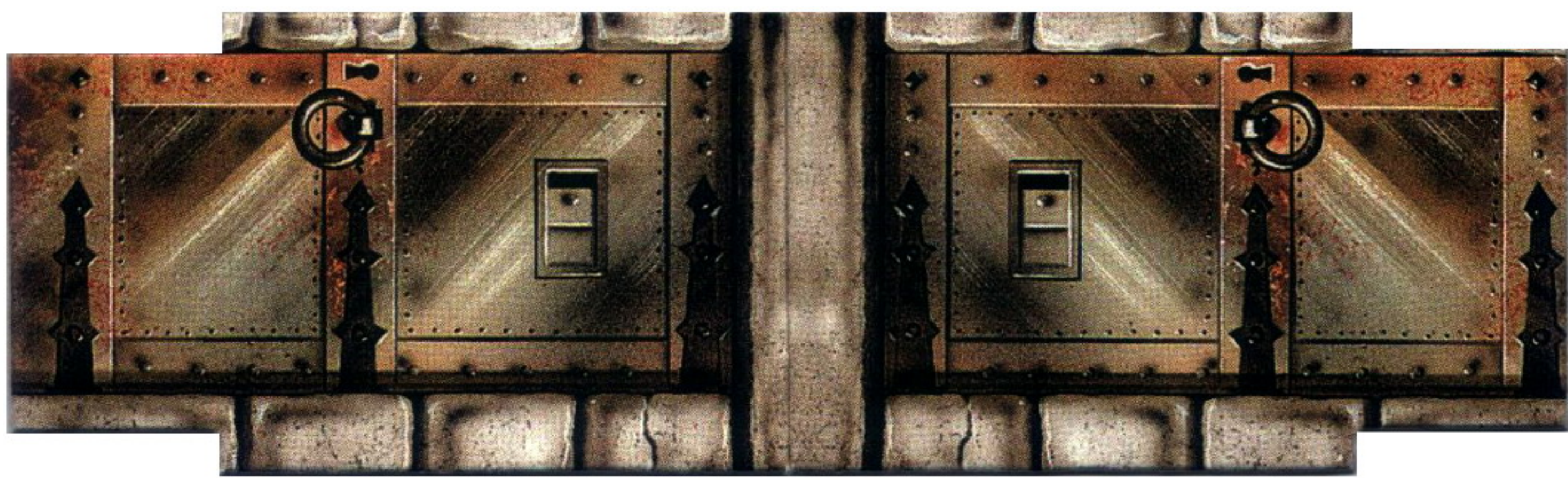
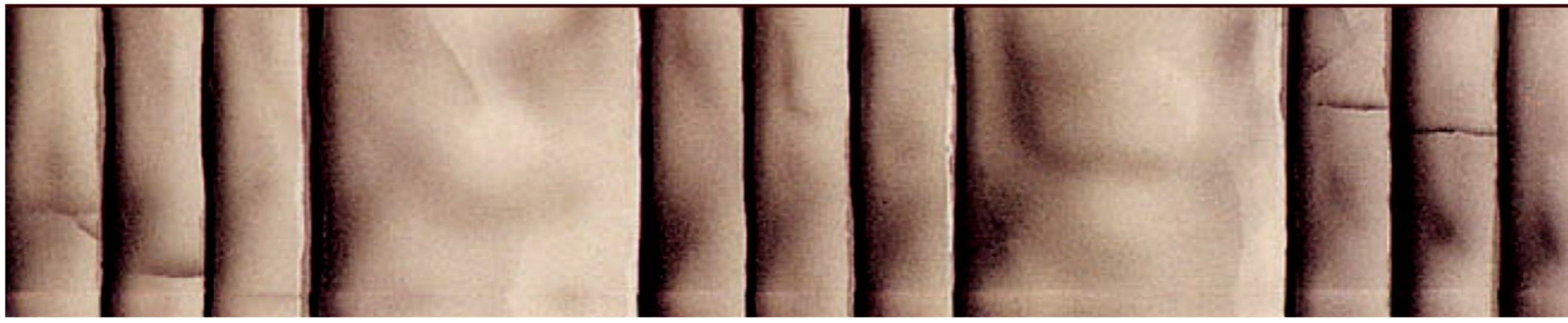
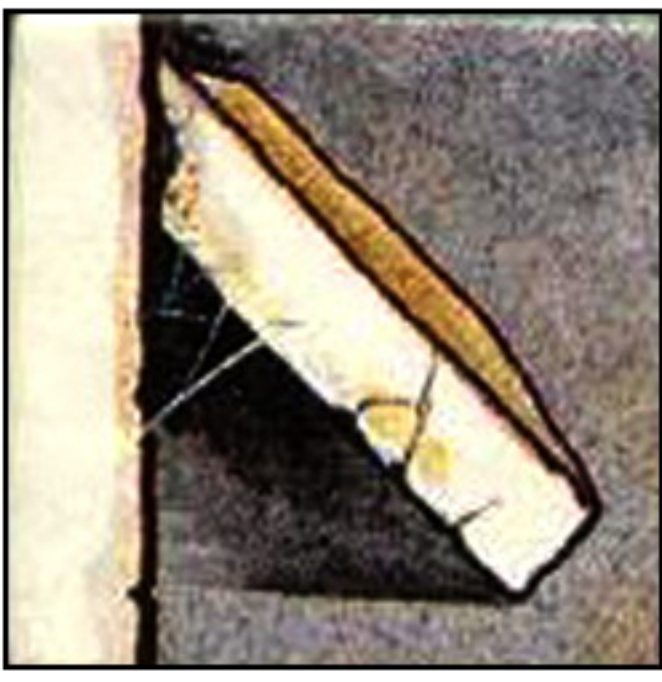
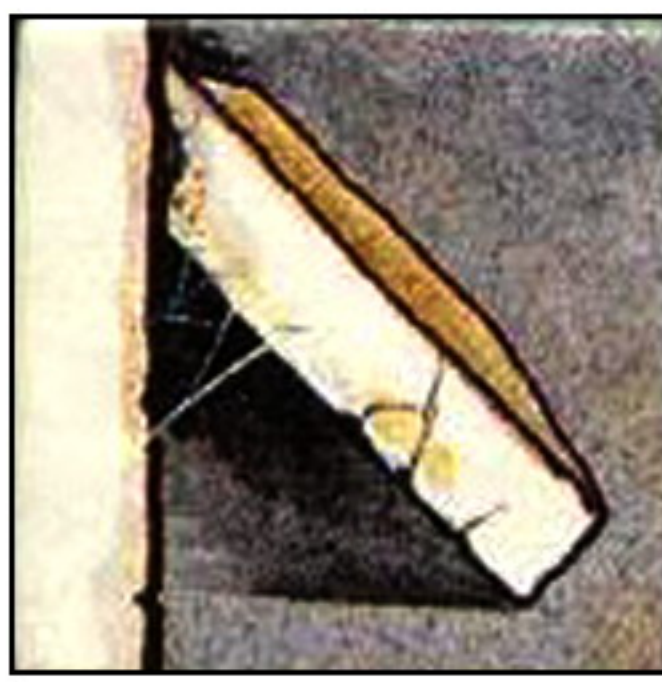
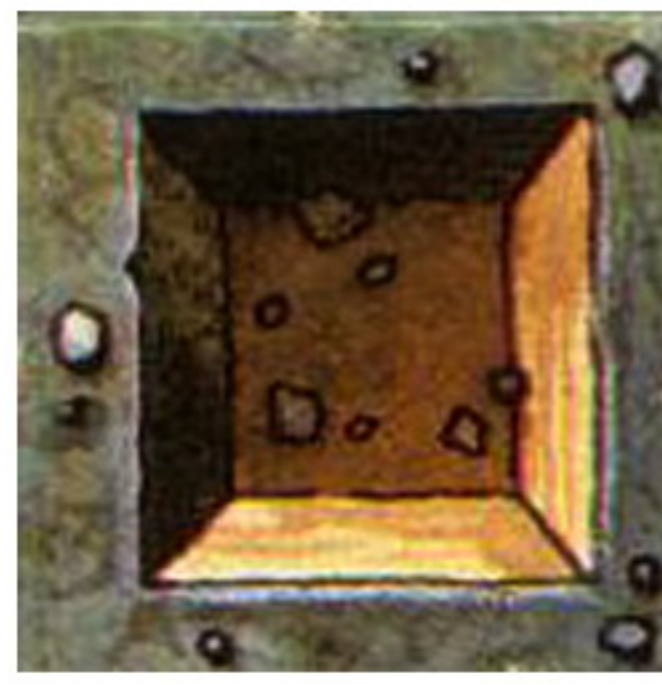
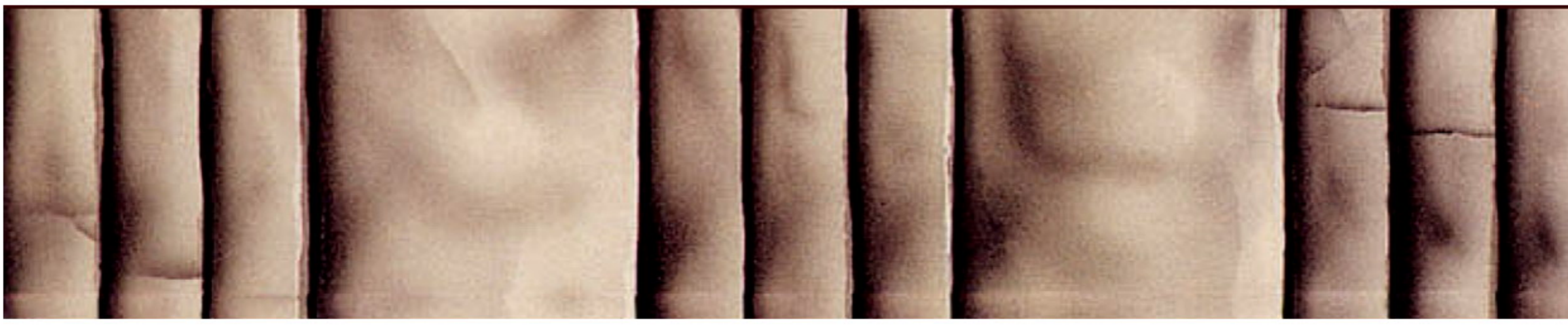
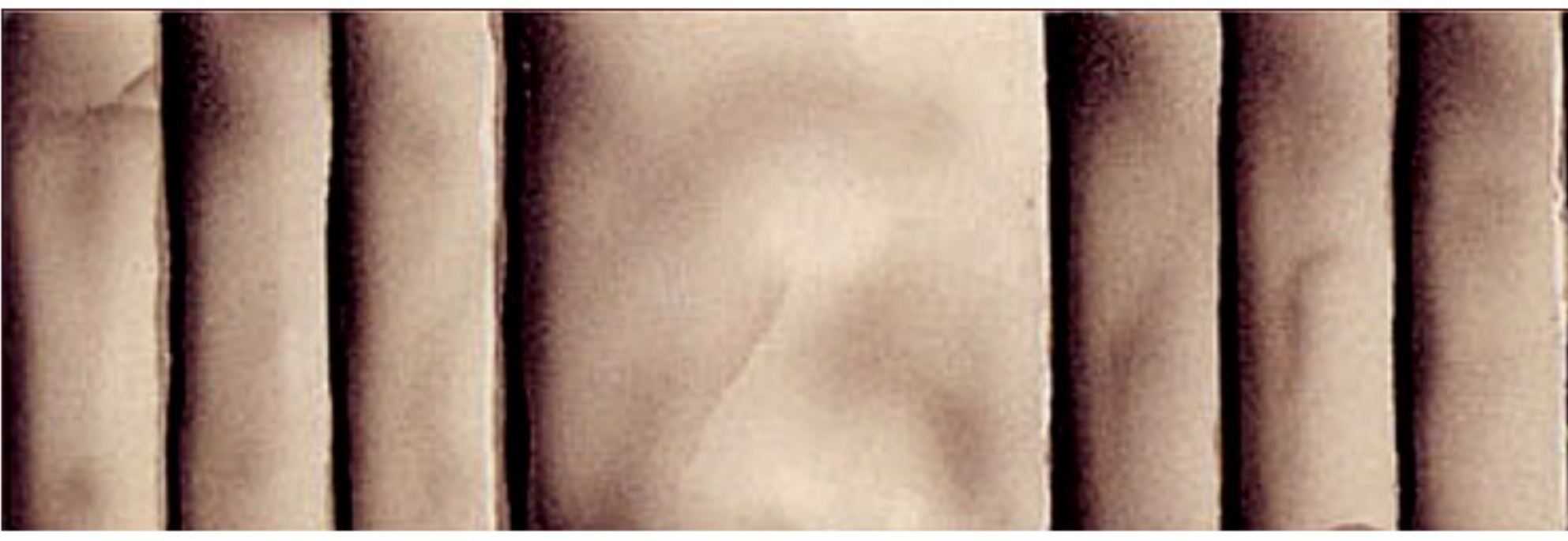
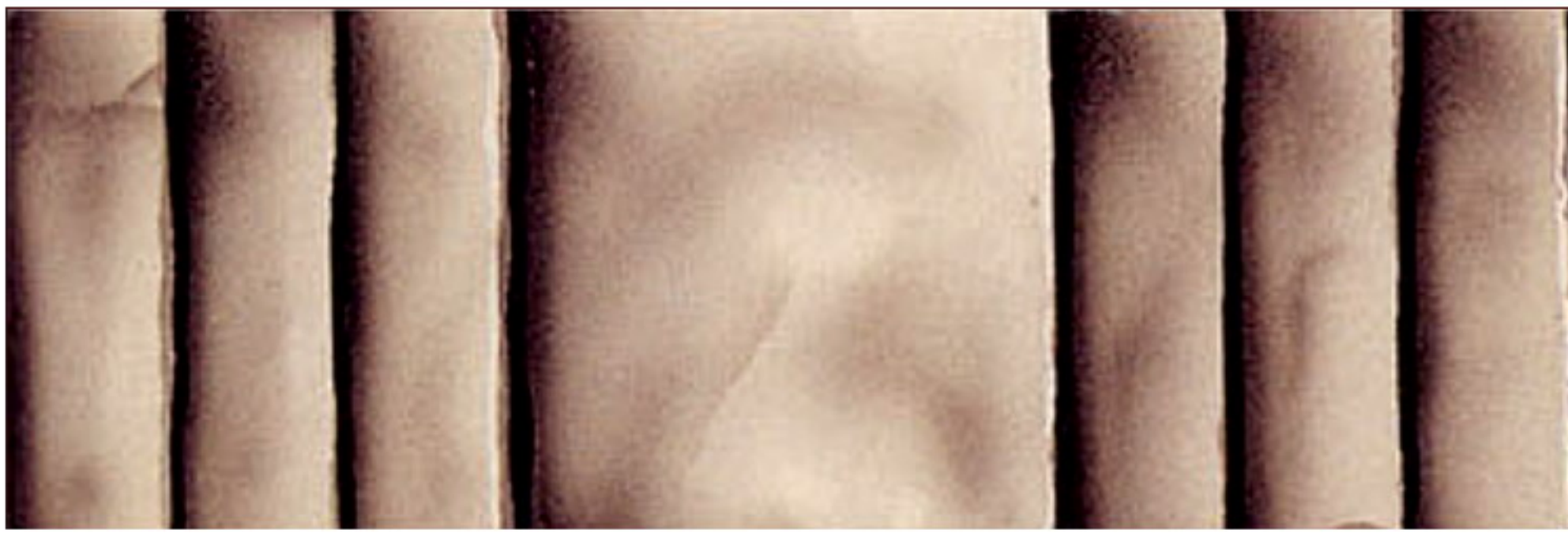
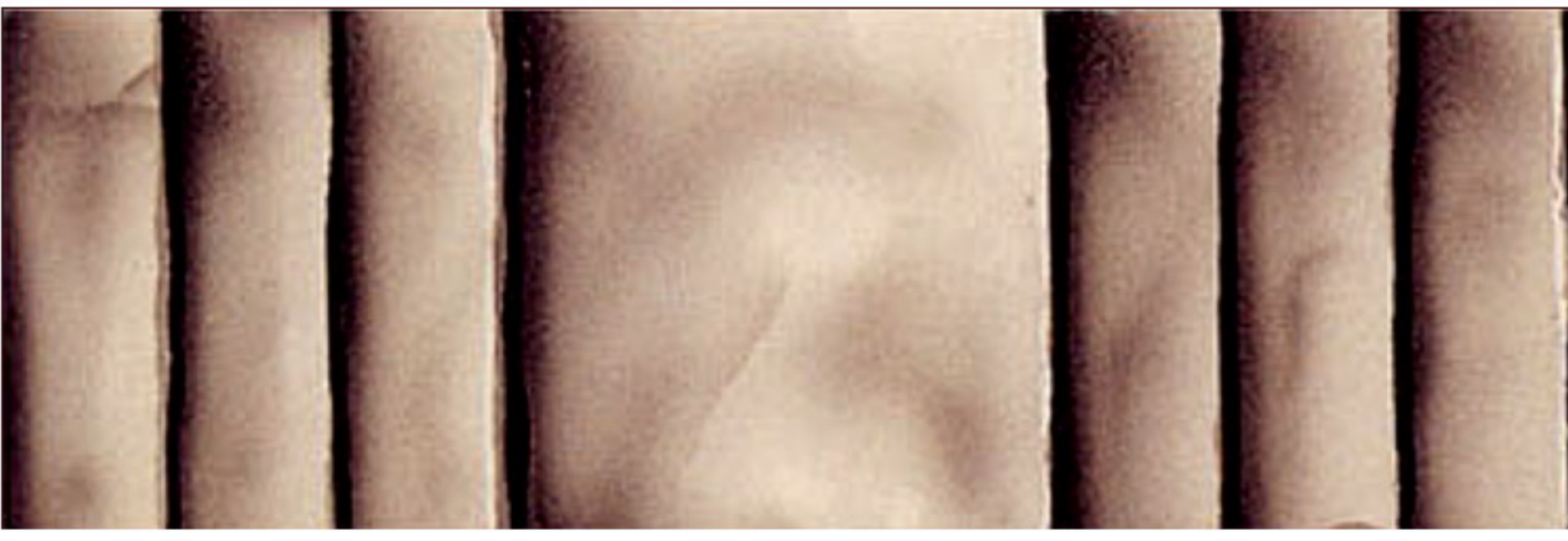
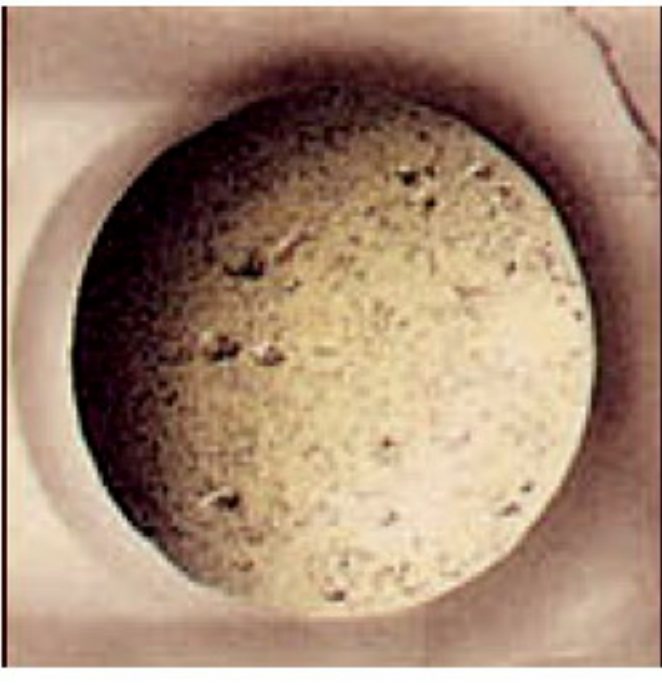
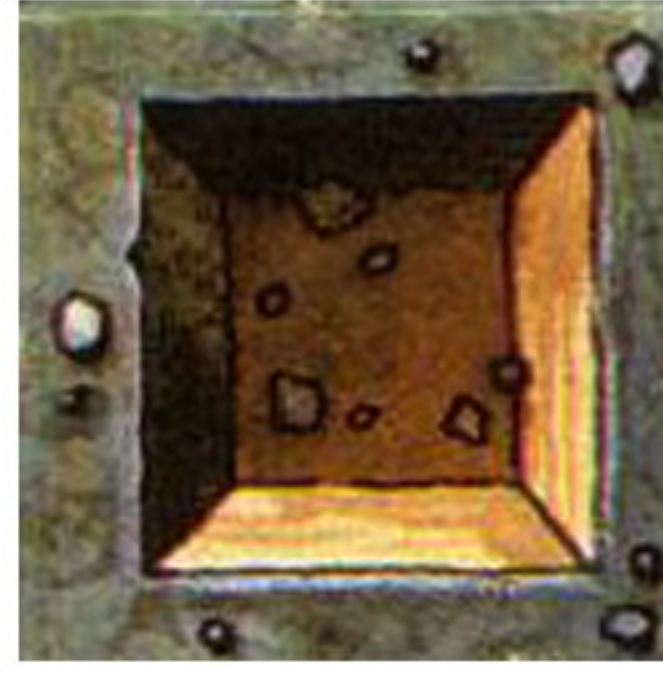
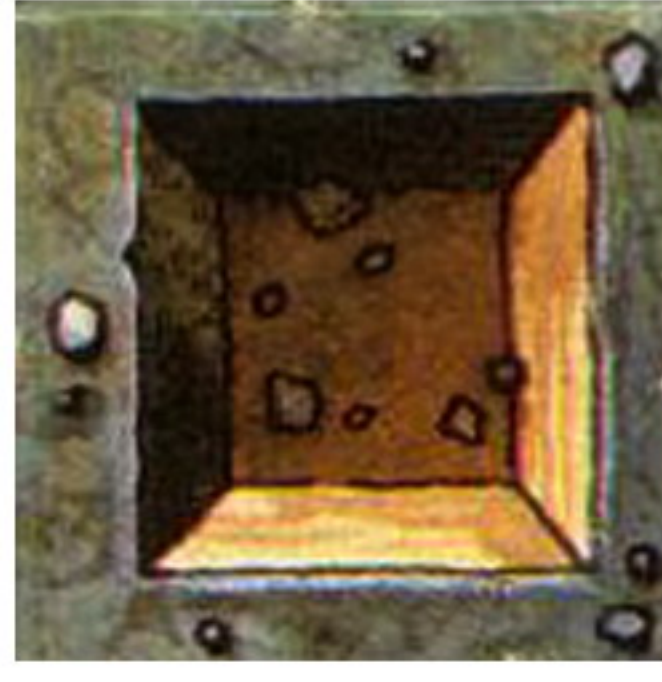
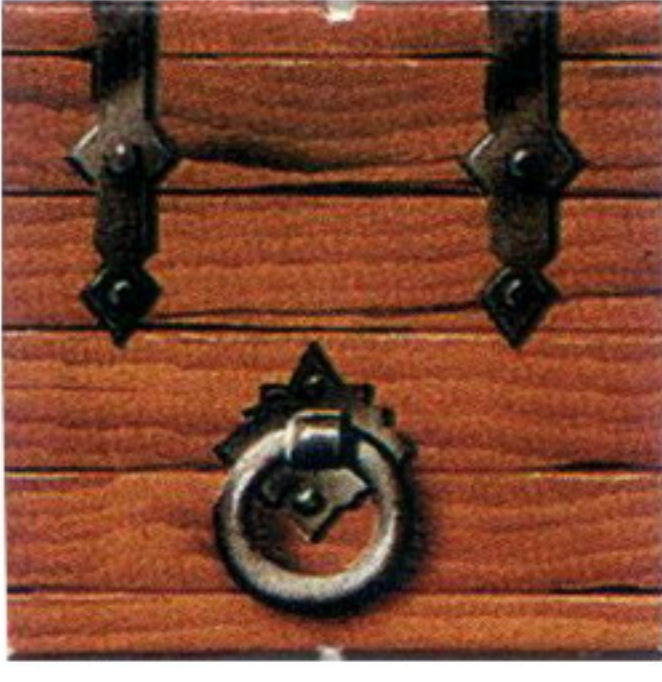
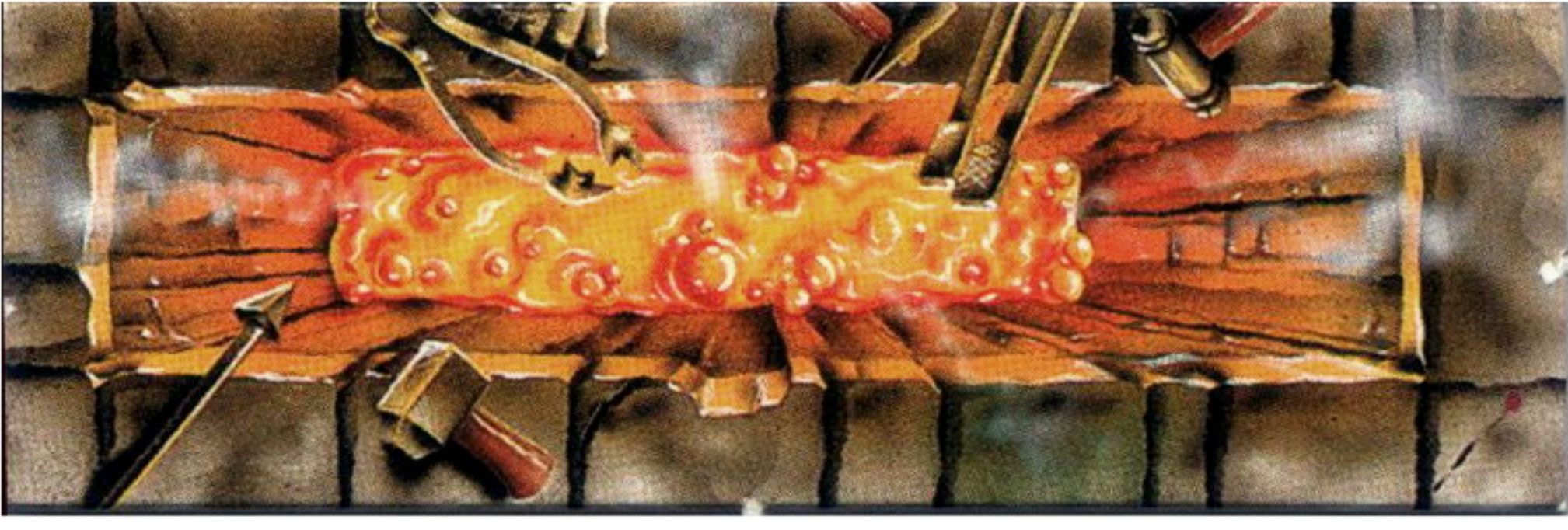
"Vous avez bien travaillé. L'Empereur m'a chargé de vous exprimer sa gratitude. Chacun de vous se verra remettre 500 pièces d'or pour ses efforts. Ne vous laissez toutefois pas leurrer par cette victoire ! Un nuage sombre plane encore au-dessus de l'Empire. L'armée a besoin d'une trêve. Cependant les forces de Morcar continuent de progresser à l'Est et rien ni personne ne les en empêche désormais. Il nous faut gagner du temps. Je vais m'occuper de trouver le moyen de retarder la progression de Morcar. En attendant, profitez bien de ce repos bien mérité, mes amis."

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

HEROQUEST



MB JEUX 1989 MILTON BRADLEY FRANCE
HASBRO MB SA
MIS AU POINT AVEC LE CONCOURS DE GAMES WORKSHOP
LIVRE REVU ET CORRIGE PAR L'EQUIPE D'HEROQUEST FACTORY 2011





L'Anneau Mystérieux



"Forgé par les nains dans les profondeurs de Karak Varn il y a bien longtemps, cet anneau a le pouvoir d'annihiler toute magie."

Une fois par quête le pouvoir mystérieux contenu par cet anneau peut être utilisé pour annuler immédiatement les effets d'une attaque magique ou pas.



Le Parchemin de Vie



"Un parchemin mystique aux pouvoirs oubliés."

Une fois par quête tous vos compagnons morts qui vous sont visibles lancent un dé de combat et avec un crâne récupèrent 2 points de vie et 1 point d'esprit.



La Dague Magique



"Une dague mystérieuse qui contiendrait l'âme d'un guerrier nain."



Inflige 2 points de vie de dégâts par crâne obtenu non contré. Si vous la lancez, elle revient aussitôt dans votre équipement.



Restauration Magique



Ce liquide de couleur verte que vous venez de trouver dans un trou sur l'un des murs de pierres de la pièce est une potion de restauration magique. En buvant cette mixture, vous pouvez récupérer immédiatement la carte de l'un de vos sortilèges déjà jeté.



Contrepoison



Sur une vieille étagère pleine de poussière, vous découvrez ce flacon de contrepoison. Si vous le buvez, vous annulez immédiatement tous les effets néfastes de tous les poisons.



Potion de Bataille



Trouvé derrière de vieilles planches, vous ramassez un flacon poussiéreux. La couleur dorée du liquide ne fait aucun doute : il s'agit d'une potion de bataille ! Cette potion vous permet de relancer tous les dés de combat de votre choix durant un tour afin d'améliorer vos résultats à l'attaque et à la défense.



Potion de Dextérité



Vous trouvez un vieux flacon dans l'un des recoins de la pièce. Il s'agit d'une potion de dextérité. Si vous la buvez, lors de votre prochain déplacement vous n'enclencherez aucun piège et/ou franchirez des cases piégées sans encombre.



Boutique

de

A. Alchimiste

Karak Varn

Cette Boutique de l'Alchimiste vient s'ajouter à celle du Jeu de Base.

Restauration Magique

En buvant cette mixture, vous pouvez récupérer immédiatement la carte de l'un de vos sortilèges déjà jeté.

 500



Contrepoison

Si vous le buvez, vous annulez immédiatement tous les effets néfastes de tous les poisons.

 50



Potion de Bataille

Cette potion vous permet de relancer tous les dés de combat de votre choix durant un tour afin d'améliorer vos résultats à l'attaque et à la défense.

 800

Potion de Dextérité

Si vous la buvez, lors de votre prochain déplacement vous n'enclencherez aucun piège et/ou franchirez des cases piégées sans encombre.

 100



MB
JEUX

KARAK VARN

... L'AVENTURE
CONTINUE

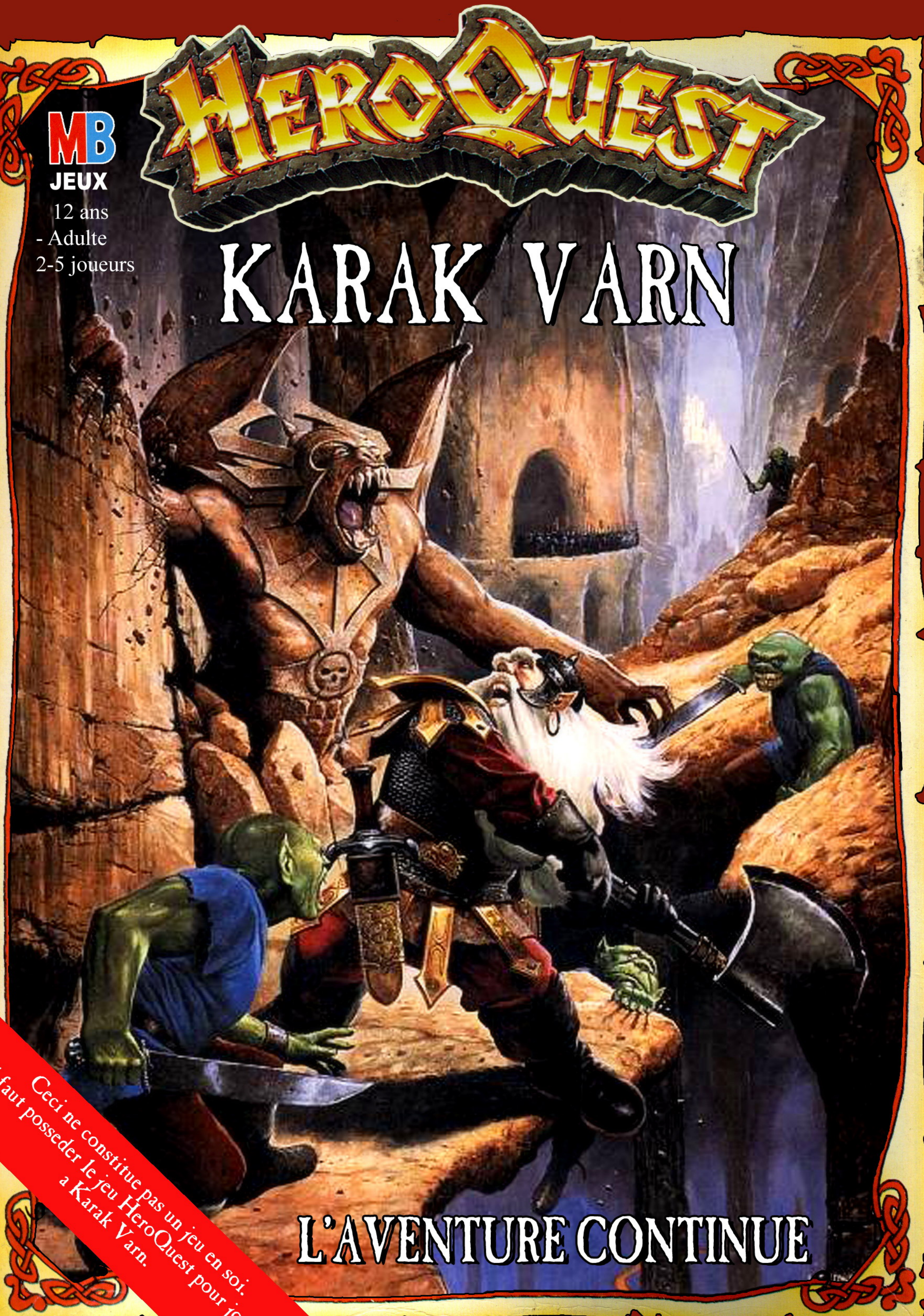
HEROQUEST

MB
JEUX

12 ans
- Adulte
2-5 joueurs

HEROQUEST

KARAK VARN



L'AVENTURE CONTINUE

Ceci ne constitue pas un jeu en soi.
Il faut posséder le jeu HeroQuest pour jouer
à Karak Varn.

MB
JEUX



HEROQUEST

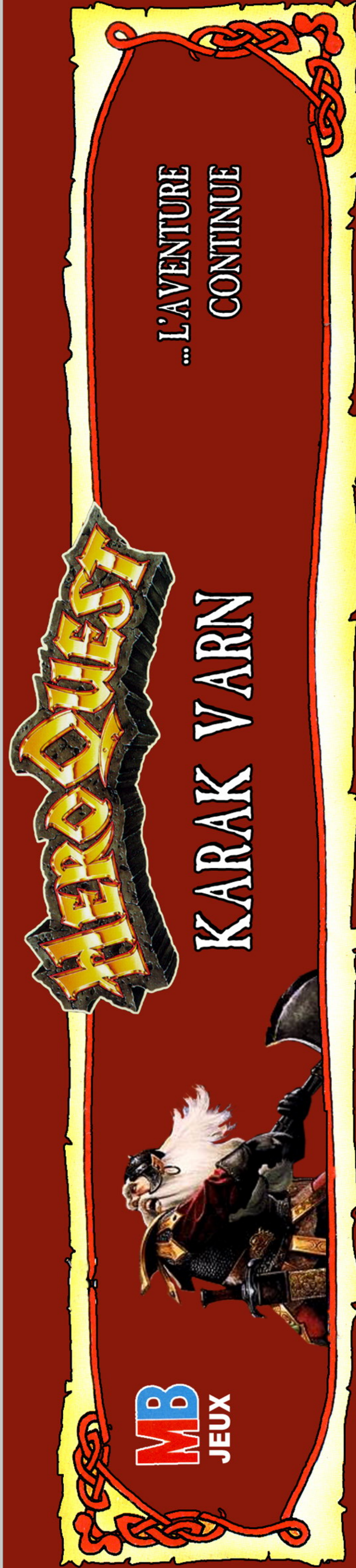
KARAK VARN

... L'AVENTURE
CONTINUE

FACE



DOS



DOS



FACE



DOS

MB
JEUX

KARAK VARN

... L'AVENTURE
CONTINUE

HERO QUEST

MB
JEUX



KARAK VARN

HERO QUEST

... L'AVENTURE
CONTINUE



... L'Empereur est assiégé à Karak Varn. En empruntant des passages depuis longtemps oubliés, on pourrait encore le sauver, lui et ses Chevaliers. C'est à vous, Champions, qu'il incombe de mener à bien cette lourde tâche.

Contenu

Un nouveau Livre des Quêtes avec dix nouvelles aventures.
8 Orcs, 6 Gobelins, 3 Fimirs.
Nouveaux éléments de jeu en couleur.

L'aventure continue... Au pied des Montagnes Noires, le Seigneur Sorcier est absorbé dans des pensées qui peu à peu ravivent les braises de ses ambitions maléfiques. Il aura bientôt recouvré suffisamment de forces pour conduire une nouvelle fois son armée de squelettes.

Pourtant, un danger encore plus grand menace, car l'Empereur et les vestiges de son armée sont toujours assiégés à Karak Varn. Ils ne tiendront guère plus longtemps ainsi. Aussi est-il impératif que vous découvriez le passage secret oublié depuis plus de mille ans, passage dont il n'est fait

mention que dans les légendes et qui traverse les entrailles des Montagnes du Bord du Monde qui s'étendent vers l'Est.

Il vous faudra voyager au travers des Galeries de Belorn qui sont en vérité d'anciens tunnels en ruine. Mentor vous guidera jusqu'au seuil de la Grande Porte. Au-delà de celle-ci, vous ne devrez compter que sur vous seul pour relever le défi.



MB
JEUX

1990 MB France S.A.
MB France S.A.
73378 Le Bourget-du-Lac Cédex.
Hasbro MB s.a., Boulevard
International 55/4, 1070 Bruxelles.

Les couleurs et les détails peuvent varier par rapport au modèle présenté sur la boîte.



Fabriqué à Waterford, République d'Irlande.

Mis au point avec le concours de
GAMES WORKSHOP



Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois à cause de la taille de certaines pièces.