

NOUVELLE FEUILLE DE MARQUE POUR LES PERSONNAGES

Cette nouvelle feuille de marque comporte plusieurs nouveautés:

- 1) Un espace "Trésor" qui vous permet de noter la quantité d'or en votre possession.
- 2) Un espace "Équipement" qui vous permet de noter toute pièce d'équipement dont dispose votre personnage. Il vous permet également de noter les nouveaux équipements que vous achetez et pour lesquels il n'existe pas de cartes: il vous suffit alors de payer le prix demandé et de noter la nature de cet équipement sur la feuille de marque.
- 3) L'espace "Bouclier d'honneur" situé dans l'angle en bas à droite de la feuille est réservé aux joueurs qui deviennent Champion du Royaume (cf règle du jeu de Hero Quest). Un joueur devenu champion reçoit un adhésif "Bouclier d'honneur" qu'il colle sur l'espace prévu à cet effet.

4971F1190

HERO QUEST

KIT FORTERESSE



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.
4971F1190

Mis au point avec le concours de
GAMES WORKSHOP™

HERO QUEST

KIT FORTRESSE

Introduction

Créez vos propres quêtes HERO QUEST. Essayez de réaliser la forteresse la plus difficile à conquérir et choisissez soigneusement tous les éléments que vous allez mettre en place. Quel défi pour le Sorcier et les personnages.

Les conseils énoncés ci-après vous aideront à réaliser une bonne forteresse.

LA CONCEPTION DE LA FORTRESSE

1) Les planches d'autocollants

Les quatre planches d'autocollants fournies contiennent assez de monstres, éléments de mobilier et 'jetons' 'piège' pour concevoir et réaliser cinq forteresses. Utilisez ces jetons à bon escient. Si vous cherchez à trop en mettre dans

chacune des forteresses, celles-ci finiront par se ressembler.

2) Le plan

Avant de commencer à concevoir une forteresse, dépliez le plateau de jeu devant vous et placez-y portes, meubles, pièges, monstres et autres

accessoires au fur et à mesure que vous avancez dans votre tâche; vous serez ainsi certain de ne pas en utiliser plus qu'il n'en existe. Il vous faut en outre veiller à respecter certains impératifs du jeu. Par exemple, bien que vous disposiez d'un total de 21 portes, vous n'en avez que 16 qui soient ouvertes et vous ne devez donc pas en utiliser davantage dans votre forteresse. Ne collez aucun adhésif sur le plan

avant d'avoir agencé tous les éléments de la forteresse sur le plateau de jeu.

Choisissez une salle de la forteresse comme point de départ de votre quête. C'est dans cette salle que les personnages commenceront leur aventure. Il vous faut ensuite définir l'objectif de la mission à accomplir (c'est à dire, l'endroit où les personnages doivent se rendre).

3) L'histoire

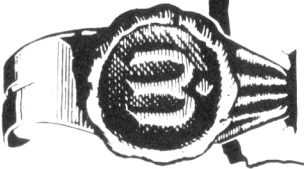
Il appartient au joueur Sorcier d'inventer une quête que les personnages devront accomplir. Pour cela il doit décider de ce que les personnages

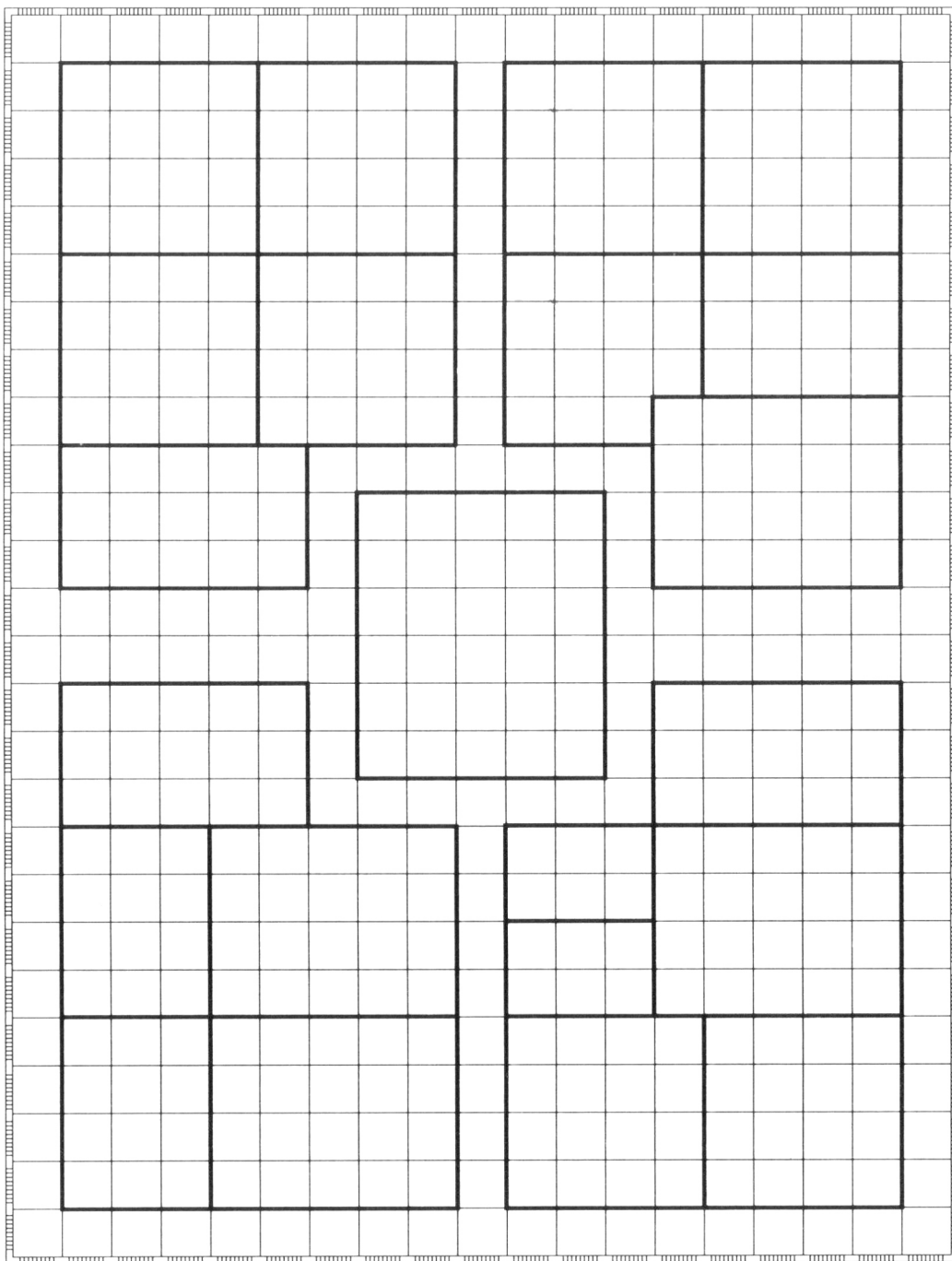
auront à faire et où ils devront se rendre pour mener à bien cette quête. S'il le veut, il peut même écrire une courte histoire qui placera la quête dans un contexte.

Plusieurs types de quêtes peuvent servir de base. Des exemples en sont donnés dans le Livre des Quêtes de HERO QUEST. Citons:

- La quête dont le but est de vaincre un monstre précis, illustrée par "Le repaire du Seigneur de la Guerre des Orcs";

NOTES





- La quête dont le but est de sauver quelqu'un ou quelque chose, illustrée par "La délivrance de Sir Ragnard".
- La quête dont le but est de découvrir un objet ou un lieu précis, illustrée par "L'or du Prince Magnus".
- La quête dont le but est de trouver un passage pour entrer ou sortir d'une forteresse, illustrée par "L'héritage du Seigneur de la Guerre des Orcs".

La lecture des autres aventures du Livre des Quêtes vous donnera des idées pour créer vos propres missions. Essayez de vous en tenir à des objectifs simples afin d'éviter qu'un agencement trop compliqué de la forteresse ne nuise au plaisir des joueurs.

4) **L**es zones interdites

Il n'est pas nécessaire d'utiliser chaque fois la totalité du plateau de jeu lors de l'agencement de la forteresse. Les couloirs et les salles interdits d'accès durant la partie doivent être hachurés sur le plan.

Veillez à ce que votre agencement ne comprenne aucun endroit risquant d'emprisonner un personnage, ni aucun endroit habité mais inaccessible pour les joueurs.

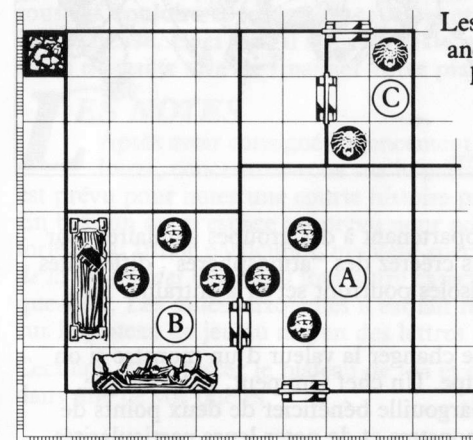
Exemple: un piège "éboulis de pierres" placé dans un couloir sans issue risque d'emprisonner à jamais le joueur qui le déclenchera. De même, si vous interdisez certaines zones, veillez à ce qu'il y ait toujours un moyen d'accéder à tous les endroits habités de la forteresse, ne serait-ce que par une porte secrète comme cela est le cas dans "Le Retour du Seigneur Sorcier". En plaçant les jetons "case obstruée" sur le plateau au fur et à mesure que vous les utilisez, vous éviterez d'en utiliser plus que vous n'en possédez.

5) **L**es salles

D'une façon générale, deux types de salles sont à envisager:

- a) les salles où le personnage *doit* entrer pour accomplir sa quête.
- b) les salles où le personnage *peut* entrer durant la partie.

Les principaux éléments de la forteresse sont normalement placés dans les salles que les joueurs *doivent* traverser. L'exemple suivant illustre ces deux types de salles:



Les aventuriers sont en quête d'un livre ancien intitulé "Recueil de la Vérité" qui les aidera dans leur lutte contre Morcar. Ce livre se trouvant dans la bibliothèque de la salle B, il faut donc que les joueurs entrent dans celle-ci pour accomplir leur mission. Ils doivent passer par la salle A, car celle-ci contient la seule porte qui ouvre sur la salle B. Ils n'ont pas besoin de traverser la salle C pour accéder à la bibliothèque, mais ils peuvent le faire si tel est leur choix. Pour cette raison, il convient de ne pas négliger ce type de salles mais plutôt de s'en servir pour accroître l'intérêt de la mission au moyen d'aventures parallèles.



NOTES

12

Monstre errant:

6) La disposition du mobilier
Le mobilier joue un rôle important dans l'agencement d'une forteresse, car il permet de créer un décor intéressant pour la mission. En l'intégrant au jeu, il n'en rendra la mission que plus passionnante. On pourra, par exemple, dissimuler un trésor dans un placard ou une porte secrète derrière une bibliothèque. Un meuble ou un élément du décor pourra également se trouver au centre d'une mission. Les joueurs devront, par exemple, découvrir l'établi de l'alchimiste qui recèle une potion aux pouvoirs magiques, ou la sépulture d'un personnage.

7) La mise en place des monstres
Le nombre de portes, d'éléments de mobilier et autres accessoires que vous pouvez utiliser est limité au nombre fourni avec le jeu HERO QUEST. Par contre, vous pouvez utiliser autant de monstres que vous le souhaitez. Ainsi, si l'on reprend l'exemple précédent, les monstres de la salle B pourraient être représentés par les figurines utilisées pour représenter les monstres de la salle A. Il est en effet presque certain que les joueurs personnages auront tué les monstres de la salle A avant d'entrer dans la salle B. Par contre, il est possible que les monstres de la salle C soient découverts avant la mort des monstres de la salle A et il convient donc de les représenter par des figurines différentes.

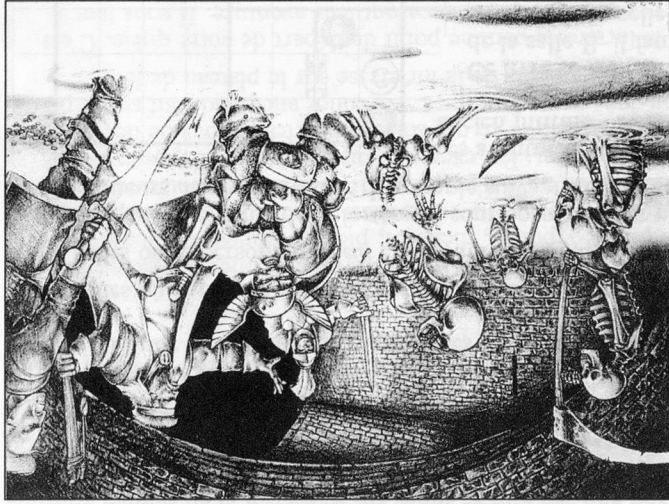
Il vous faudra quand même veiller à ce que telle salle ou tel couloir ne contienne pas plus de monstres

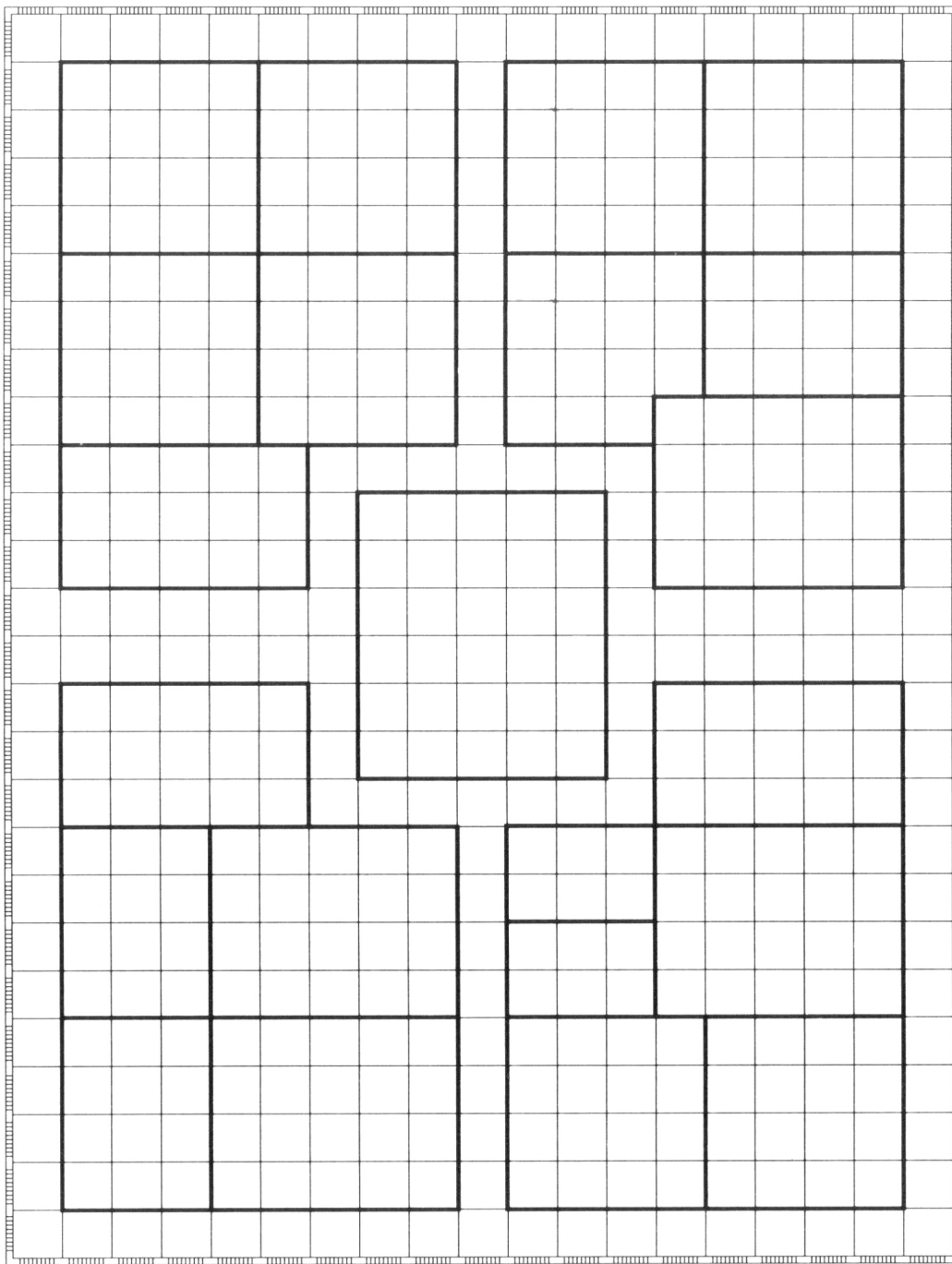
le jeu, l'important étant de se souvenir qu'un monstre venant d'être tué dans une salle peut être utilisé ailleurs aussitôt après. Il n'y a toutefois pas lieu de vous inquiéter si à cause d'une erreur vous vous trouvez à court de monstres durant une partie. Dites-vous simplement que vous ferez mieux la prochaine fois que vous concevrez une forteresse.

Comment accroître l'intérêt des monstres:

Essayez de garder ensemble les monstres appartenant à des groupes similaires (par exemple, Zombis et Momies ...). Ainsi vous créerez des "atmosphères" différentes dans toute la forteresse. Certains monstres isolés pourront servir à entraîner les guerriers imprudents vers des pièges.

Souvenez-vous qu'il est toujours possible de changer la valeur d'un monstre si on souhaite le différencier du reste de son groupe. Un chef Orc peut, par exemple, lancer trois des pour se défendre, ou une Gargouille bénéficier de deux points de corps. Il est bon de donner un nom à ces monstres et de noter leurs particularités sur la feuille de quête.





8) **L**es trésors

Evitez de donner de trop grosses récompenses aux joueurs. Il leur est en effet toujours possible de tirer une carte trésor dans une salle qui ne recèle pas d'autre trésor. Il vaut donc mieux garder les grosses récompenses pour les salles spéciales. Là encore, reportez-vous aux missions existantes pour de plus amples détails. D'une manière générale, 100 à 200 pièces d'or représentent une bonne récompense pour chaque personnage ayant obtenu un succès.

Il peut être bon de dissimuler dans chaque forteresse des trésors spéciaux que les joueurs fûtés découvriront s'ils mènent bien leurs recherches. Plutôt que de se présenter toujours sous la forme d'argent, ces trésors pourront être tantôt des bijoux ou des pierres précieuses, tantôt des pouvoirs magiques, lesquels ne s'utilisent qu'une fois et sont notés sur la feuille de marque du personnage. N'oubliez pas de préciser la nature exacte du pouvoir que confère chaque potion au personnage qui l'absorbe.

9) **L**es pièges

Les pièges obligent les personnages à se tenir sur le qui-vive: la perte occasionnelle et inattendue de points de corps peut finalement devenir une question de vie ou de mort pour un personnage. Les pièges doivent donc être utilisés judicieusement. On peut les placer près des endroits importants, dans les couloirs qui offrent un raccourci ou derrière les portes. Il faut éviter d'en placer un trop grand nombre dans un même couloir ou une même pièce, car l'aventurier curieux les découvrira tous d'un coup. Rappelez-vous que vous ne disposez que d'un nombre limité de jetons "oubliettes". En les plaçant sur le plateau de jeu au fur et à mesure que vous créez votre forteresse, vous éviterez d'en utiliser plus qu'il n'en existe.

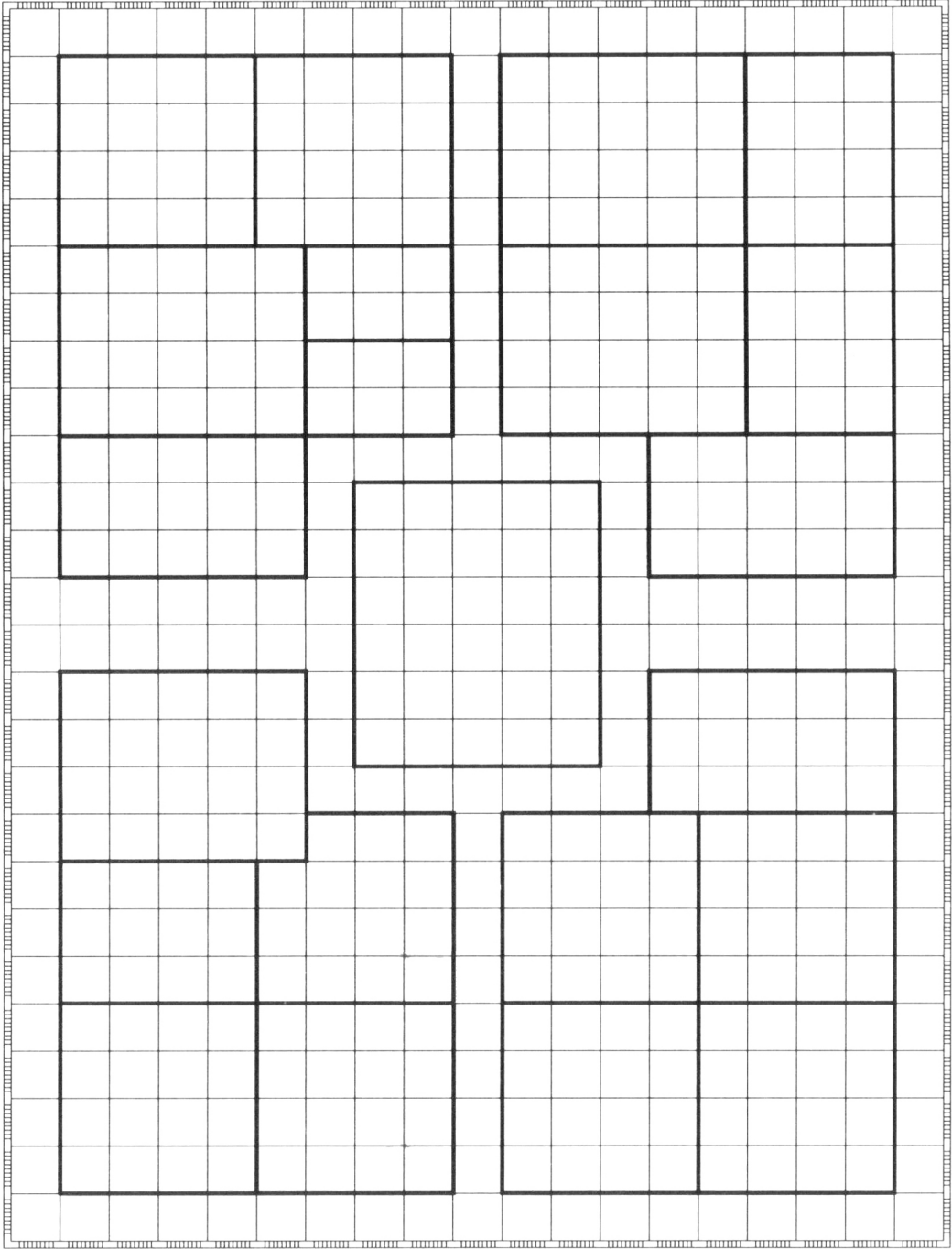


L'agencement de votre forteresse est désormais terminé: meubles, pièges et jetons divers sont en place sur le plateau de jeu. Vérifiez que tous les couloirs et toutes les salles sont accessibles depuis les autres endroits de la forteresse. Ceci fait, il ne vous reste plus qu'à disposer les adhésifs sur la carte de quête afin de finaliser votre plan.

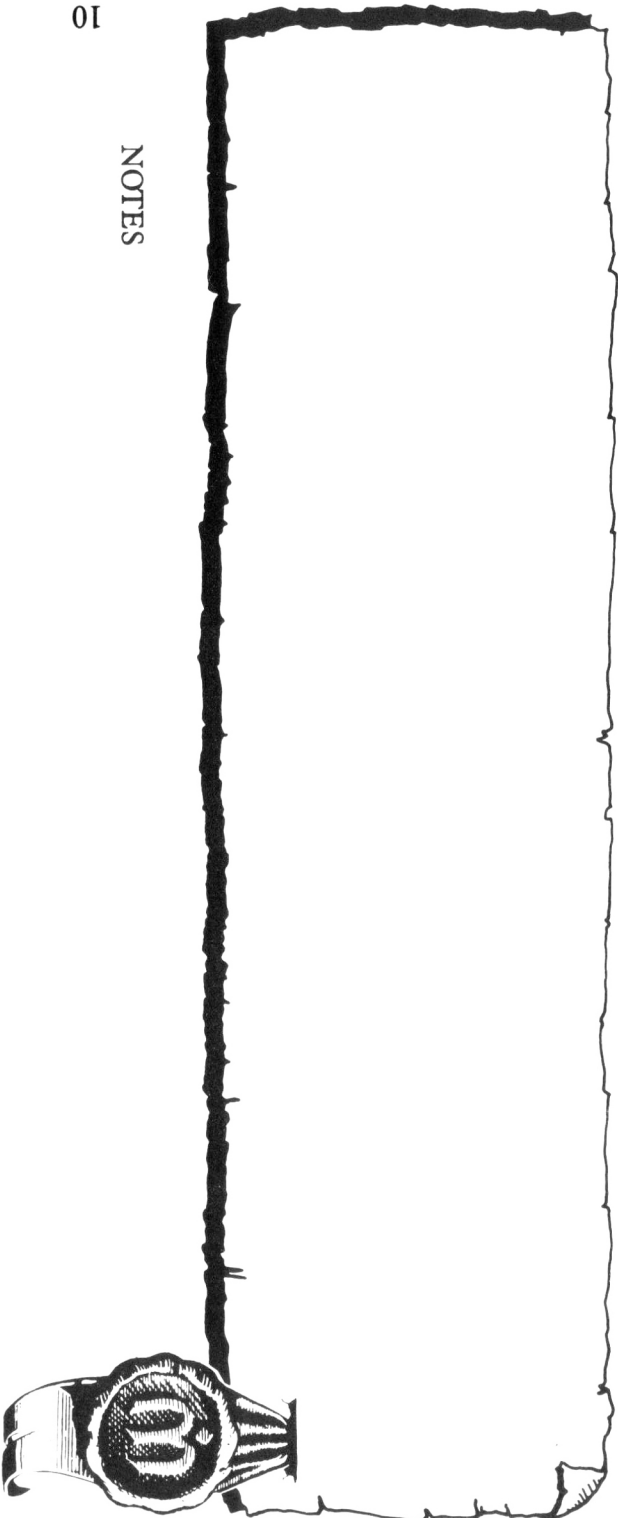
LES NOTES

Après avoir consigné l'agencement de votre forteresse sur les plans du présent livret, concentrez-vous sur la partie "histoire et notes de quête". Un espace est prévu pour noter une courte histoire précisant la nature de la quête à accomplir. En bas, un autre espace est prévu pour noter certains renseignements concernant la forteresse: trésor particulier, monstre spécial comme dans "Le Repaire du Seigneur de la Guerre des Orcs", ou tout autre caractéristique relative à la forteresse en question. Les salles auxquelles il est fait référence dans vos notes seront identifiées sur le plateau de jeu au moyen des lettres A, B, C ...

Ceci fait, débarrassez le plateau de jeu et défiez les joueurs personnages de se lancer dans une de vos quêtes.



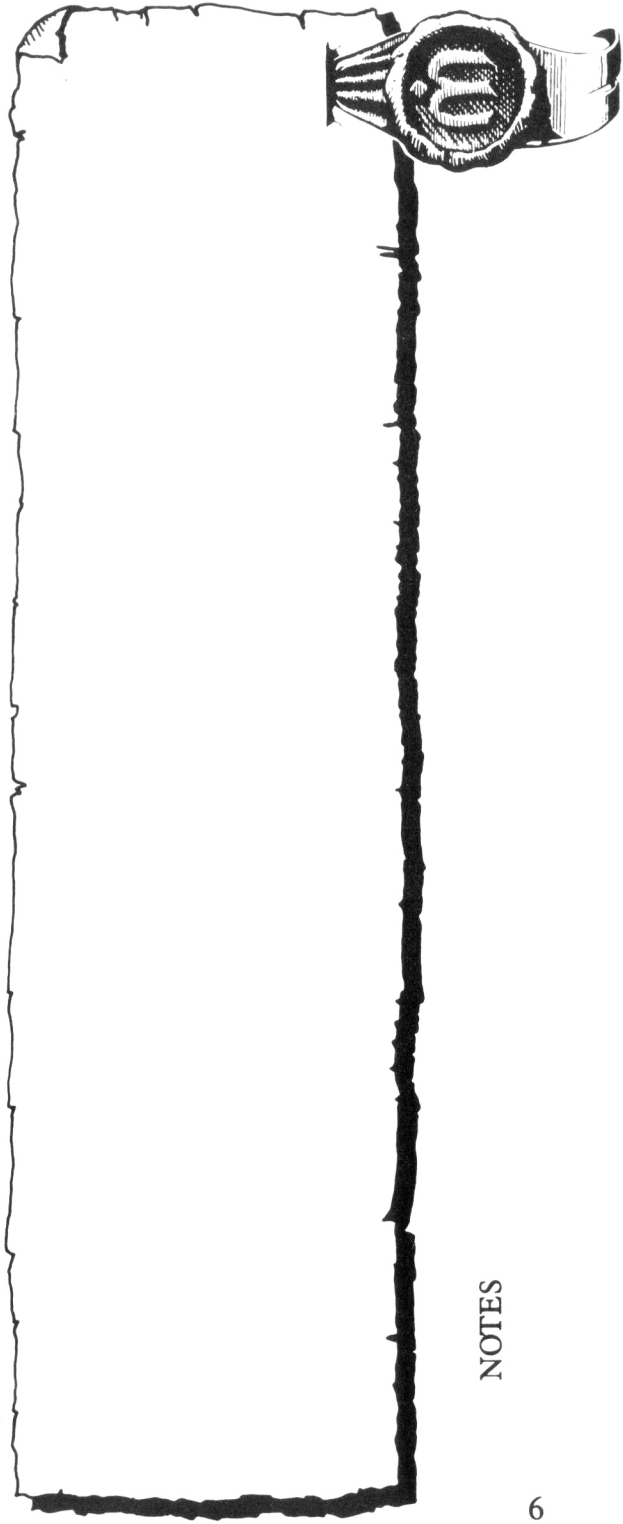
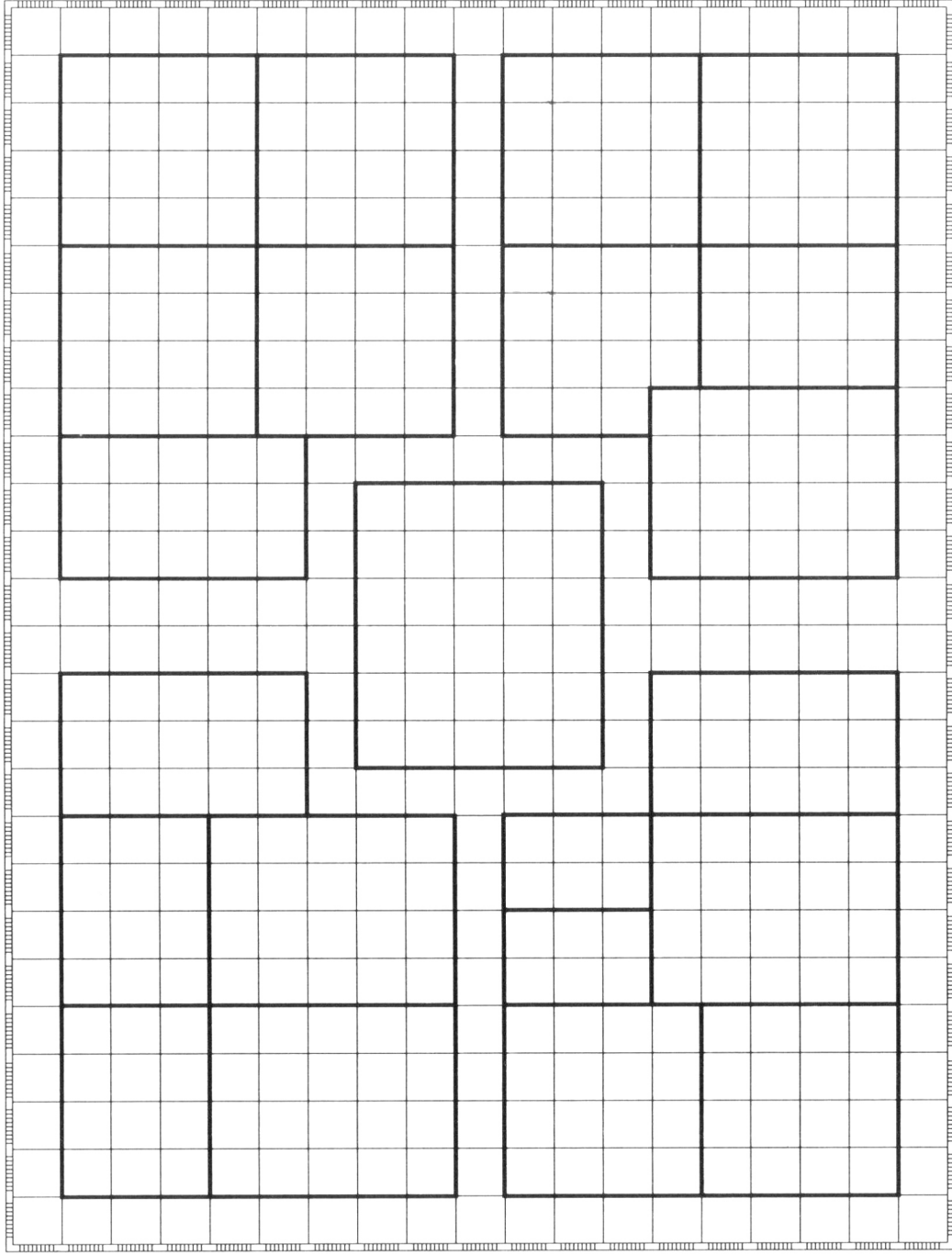
5

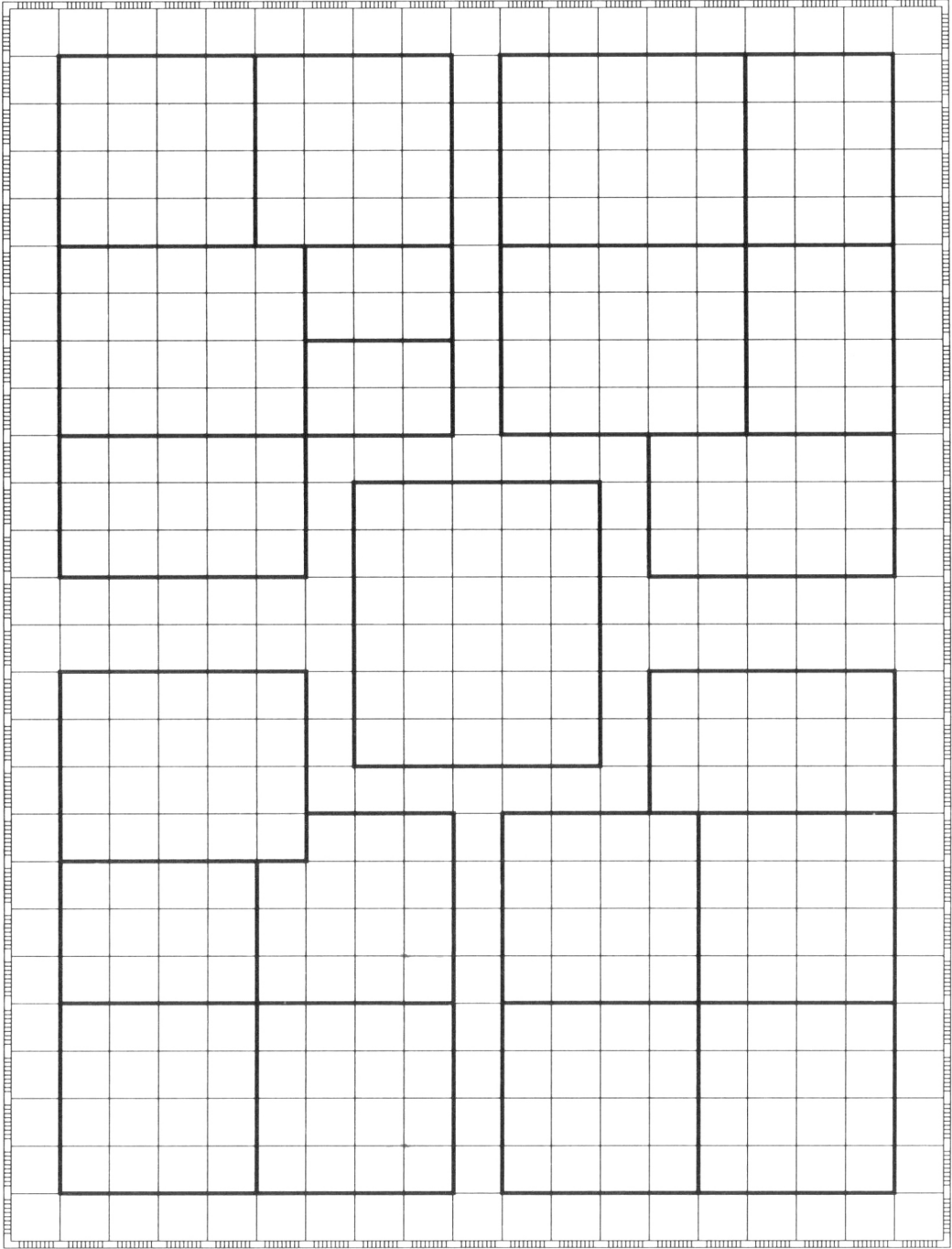


NOTES

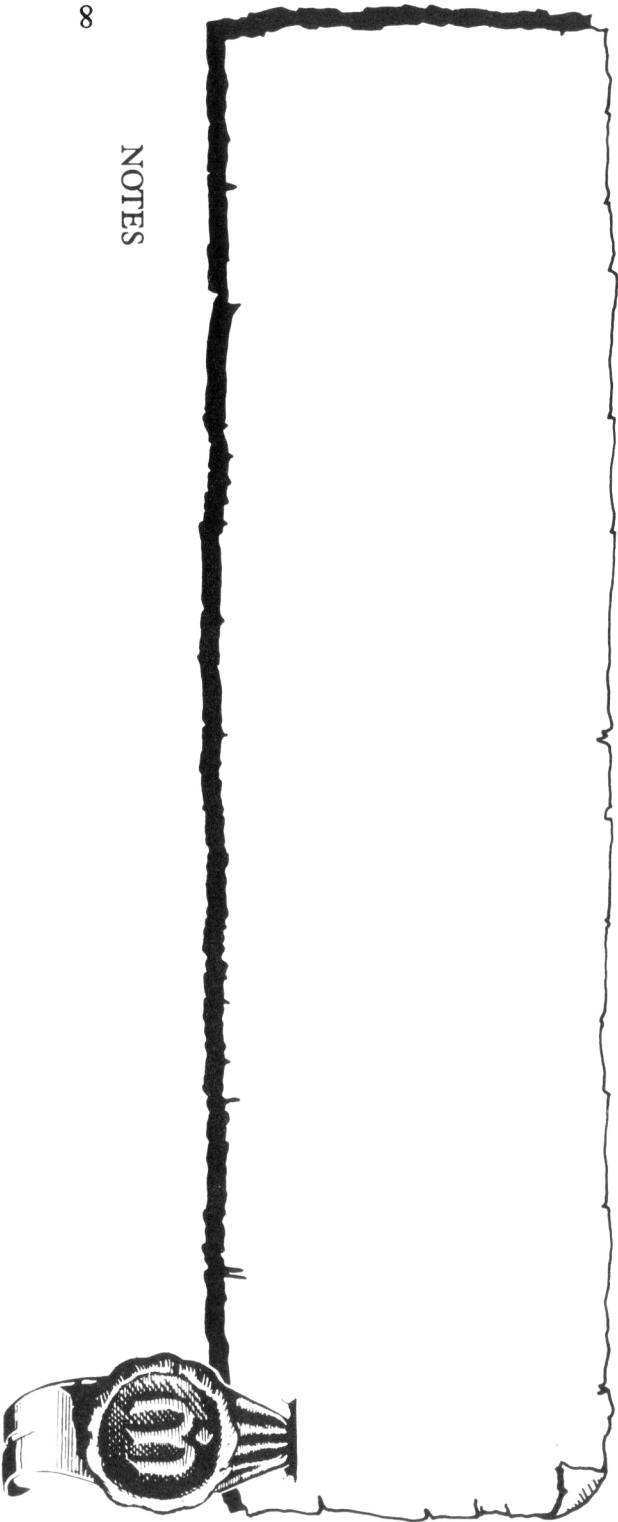
10

Monstre errant:





7



8

NOTES

Monstre errant:



Scanned by: [tagart](#)

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.