

Systeme de jeu
De Donjon Aléatoire Héroquest
Extension Karak Varn

Création et adaptation Héroquest-Revival 2014

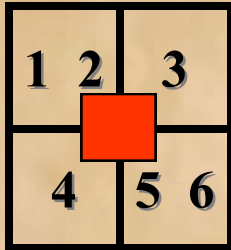


HEROQUEST



Instructions du Donjon Aléatoire Karak Varn

Pour le démarrage, installez un escalier dans une petite salle ou une porte attenant à un couloir. Mettez y les figurines Héros. Les règles sont celles de l'extension remasterisée par Heroquest



Remaster. Les diagrammes ne sont là que pour vous guider dans la compréhension des notes concernant les quêtes. Déplacer un curseur sur la colonne de droite à chaque tour. A 8, l'aventure se termine. Jetez alors un Dé 6 pour connaître le nombre de tours qu'il vous reste à jouer avant de trouver la sortie (poser alors un escalier dans une salle)

Pour démarrer la quête, jetez 1 dé 6 sur la feuille. Si le dé tombe sur une intersection au niveau des cases, le chiffre sur le dé indique la case ciblée.

Installez alors le matériel indiqué sur la case dans une salle proche de l'escalier de départ sur le plateau, combattez les monstres, désamorcez les pièges et tirez les cartes Equipements et les cartes Trésor indiquées sur la case, suivez bien les consignes des cartes Donjon (non livrée dans la présente extension, aller sur le site www.Heroquest-Revival) et les notes de la quête. Une fois cela fait, relancer le dé 6 sur la feuille et continuer l'aventure.

Installer les portes comme vous le souhaitez. Si malgré tout, les héros se retrouvent dans un couloir, lisez les notes de la quête, le cas échéant, jetez un dé 6, s'il sort un :

1 : un monstre apparaît : jetez 2 dé 6– résultat: 1 Un Orc / 2 Un Gobelin / 3 1 Fimir / 4 Un Guerrier du Chaos / 5 1 Gargouille / 6 1 Squelette / 7 Un Zombie 8 / Un Sorcier / 9 Un Sorcier / 10 rien / 11 rien / 12 rien

2 : case piège, Un Héros de votre choix est victime d'une flèche sortant d'un mur, il perd un point de corps.

3 / 4 / 5 : installez une porte dans une salle adjacente et un mur au bout du couloir.

6 : le Héros trouve un Trésor. Un seul Trésor par couloir est découvert...

Salle Donjon: tirez une carte Donjon.

Porte piégée: jetez un dé 6 si 1 / 2 / 3: une flèche sort d'un mur, un Héros perd un point de Corps.

Coffre piégé: si le piège est désamorcé, il contient un Trésor.

Le Nain peut désamorcer les pièges... Jetez un dé 6. Si 1 / 2 / 3, c'est un échec, le piège se déclenche. (décidez au début de l'aventure, quel type de piège se déclenche...).

Porte secrète: jetez un dé 6, si 1 / 2 / 3: la porte disparaît...

Monstres Spéciaux indiqués par un S: ces monstres peuvent lancer des sorts de Chaos: tirez une carte Sort de Chaos pour le monstre lorsque c'est à son tour de jouer et suivez les instructions...

Au bout de 8 tours, il est impératif de mettre un escalier de sortie au bout d'un dé 6 tour (jetez le dé 6) dans une salle à proximité des Héros.



Bonne Aventure...

1 Porte 1 Coffre 1 Orc 1 Porte piégée	2 Portes 1 Table 1 Equipement 1 Porte secrète	1 Cheminée 3 Orcs 1 Salle Donjon 1 Porte secrète	1 Porte 1 Râtelier 3 équipements 1 Gargouille 1 Porte piégée	1 Porte 1 Table 1 Equipement Trappe 2 Orcs 1 Porte piégée	2 Portes 1 Meuble 1Trésor 1 Trappe 2 Gobelins S	1 Porte 1 Bibliothèque 1 Trésor 1 Eboulis 3 Gobelins	1 Porte 4 Chevaliers du Chaos 1 Porte secrète	1
1 Porte piégée 3 Squelettes 1 Zombi	1 Porte 1 Chevalet	1 Porte 1 Trône 1 Porte secrète 1 Trappe	1 Porte 1 Tombe 3 Zombies S 1 Sorcier S	1 Porte Salle Vide 1 Porte secrète	1 Porte 1 Etabli d'Alchimiste 4 Orcs 1 Trésor	1 Porte 1 Bibliothèque 1 Porte 3 Orcs 1 Coffre Piégé 1 Salle Donjon	1 Table 3 Chevaliers du Chaos 1 Trésor	
<i>Donjon aléatoire Héroquest Karak Varn</i>								
1 Porte 3 Gobelins 1 Salle Donjon	1 Porte 1 Pupitre de 1 Sorcier S 4 Momies 1 Trappe 1 Trésor	1 Table 1 Chevalier du Chaos S 1 Trésor	2 Portes 1 Meuble 1 Trésor 1 Eboulis Trappe 3 Squelettes	1 Porte piégée 1 Râtelier 3 Equipements 1 Gargouille	1 Porte piégée 1 Table 1 Equipement 2 Trappes 2 Squelettes 1 Porte secrète	1 Porte piégée 3 Squelettes 3 Zombis 1 Salle Donjon	1 Porte secrète 4 Chevaliers du Chaos	3
1 Porte piégée 1 Pupitre de Sorcier 3 Momies 1 Trappe 1 Trésor	1 Porte piégée 1 Table 3 Chevaliers du Chaos 1 Trésor 1 Salle Donjon	1 Porte piégée 1 Trésor 2 Pièges Eboulis 3 Gobelins	2 Portes 1 Pupitre de Sorcier 3 Momies 1 Trappe 2 Coffres 2 Trésors	1 Porte 1 Gobelin S 1 Gargouille S 1 Salle Donjon	1 Pupitre de Sorcier 3 Momies 3 Trappes 1 Trésor	1 Porte 1 Table 1 Equipement 1 Trappe 4 Squelettes	2 Portes 1 Etabli d'Alchimiste 4 Orcs 1 Gargouille 2 Trésor 1 Equipement	
2 Portes 1 Râtelier 3 Equipements 1 Gargouille	2 Portes 1 Table 1 Equipement 1 Trappe 3 Squelettes 1 Porte 1 Porte secrète	2 Portes 3 Gobelins 1 Salle Donjon	1 Porte piégée 1 Tombe 2 Zombies S 1 Sorcier S	2 Portes 8 Gobelins 1 Salle Donjon	2 Portes 1 Bibliothèque 10 Orcs 1 Coffre piégé	2 Portes 1 Bibliothèque 5 Orcs 1 Coffre piégé	3 Portes 3 Gobelins 1 Salle Donjon 1 piège Hache Dansante	5
3 Portes 2 Zombies S 1 Sorcier S	3 Portes 3 Gobelins 1 Salle Donjon	3 Portes 5 Squelettes 1 Salle Donjon 1 Porte	4 Momies 1 Salle Donjon	1 Porte piégée 3 Gobelins 1 Salle Donjon	1 Porte piégée 3 Gobelins 1 Salle Donjon 1 Porte secrète	1 Porte piégée 8 Orcs 1 Salle Donjon 1 Porte secrète	1 Table 1 Equipement 1 Trappe 4 Squelettes	
1 Porte Salle Vide	1 Porte 1 Table 1 Equipement 1 Trappe 1 Squelette S	2 Portes 6 Fimirs 1 Salle Donjon	1 Porte 1 Table 1 Equipement 1 Trappe 4 Squelettes 1 porte secrète	5 Gobelins 1 Salle Donjon	1 Porte piégée 2 Orcs S 1 Chevalet	1 Porte piégée 1 Gobelin S 1 Salle Donjon	1 Porte piégée 1 Bibliothèque 1 Porte 3 Orcs 1 porte secrète 1 Coffre piégé	7
1 Porte piégée 1 Bibliothèque 3 Orcs 1 Coffre piégé	1 Porte piégée 1 Pupitre de Sorcier 3 Momies 1 Trappe 1 Trésor	2 Portes 5 Gobelins 1 Salle Donjons 1 Porte secrète	1 Porte 6 Fimirs 1 Salle Donjon 2 Coffres	1 Porte 1 Bibliothèque 3 Orcs 1 Coffre piégé	1 Porte 1 Râtelier 3 Equipements 1 Gargouille	1 Porte 1 Pupitre de Sorcier 2 Momies S 1 Trappe 1 Trésor	1 Pupitre de Sorcier 3 Momies 1 Trappe 1 Trésor	



"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."

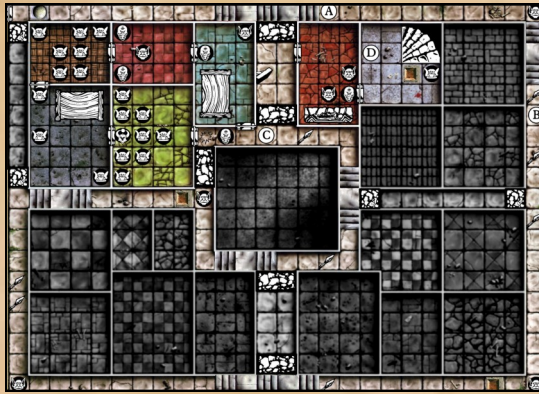




HEROQUEST



Instructions du Donjon Aléatoire, suite... Karak Varn

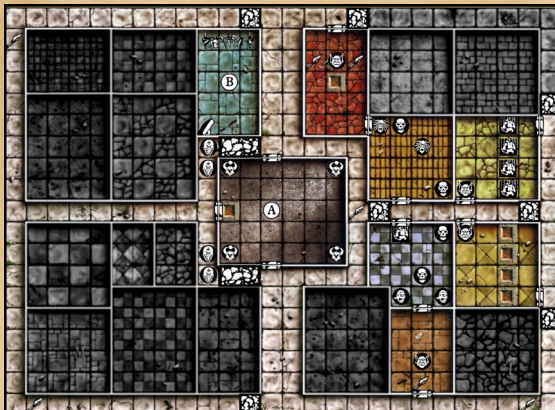


NOTES

- (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 gargoyle 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 gargoyle.

Quête no 1: Si les Héros se retrouvent dans une salle:
Avec un coffre : option A / Avec un coffre piégé: option B
Avec une Gargoille: Option C



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*)

Quête no 2: Si les Héros se retrouvent dans une salle:
Avec un pupitre de Sorcier: option A
Ajouter alors 4 Chevaliers du Chaos dans la salle
Avec un râtelier: option B