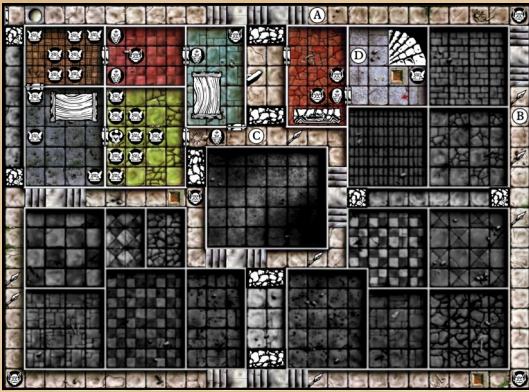




HEROQUEST



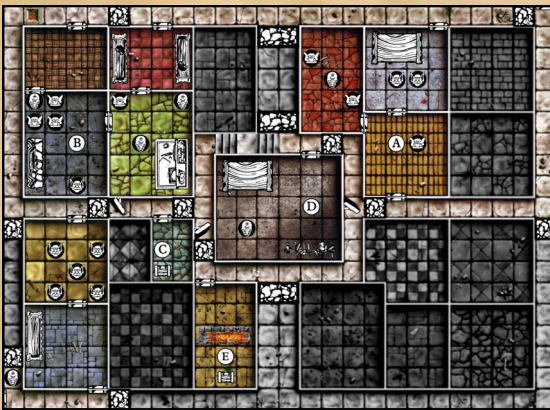
Instructions du Donjon Aléatoire, suite... Karak Varn



NOTES

- A** Quand le dernier joueur passe la case marquée de la lettre A, un gros boulet en pierre tombe du plafond. Placez le jeton "Boulet en Pierre" à l'endroit indiqué. A votre prochain tour et aux tours suivants, lancez 1D6+3 (ajoutez 3 au résultat) pour voir jusqu'où roulera cette grosse pierre. Elle s'écrasera contre le mur situé au fond du passage en spirale, sur la case marquée d'un symbole spécial. Chaque joueur se trouvant sur le passage du boulet roulant lance 10 dés de combat. Pour chaque crâne indiqué par les dés, le joueur heurté perd 1 point de vie. Le piège du "Boulet en Pierre" ne peut être découvert au terme d'une recherche.
- B** Les pièges disposés dans ce passage en spirale sont si bien dissimulés que seul le Nain peut les trouver, au terme de la recherche adéquate.
- C** Placez la porte en bois de sortie tout au fond (à gauche) du passage en spirale pour tromper les joueurs.
- D** Annoncez aux joueurs qu'ils sont au centre du passage en spirale.

Quête no 3: Si les Héros se retrouvent : Dans un couloir : option A / Dans un autre couloir : par la suite : option B et C / A l'escalier de sortie : option D



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.

Quête no 4:

Si les Héros se retrouvent dans une salle:

Avec un Orc: option A, ajouter deux portes

Avec un Fimir, option B (un seul Fimir est concerné par la règle)

Avec un coffre: option C

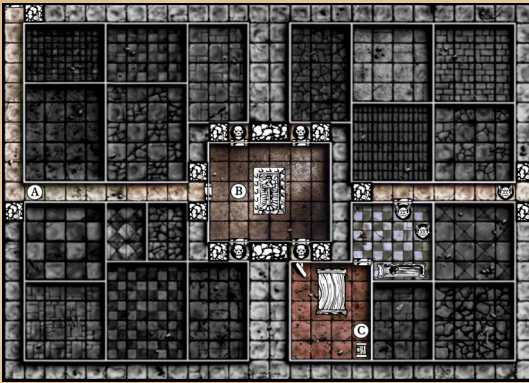
Avec un râtelier: Option D



HEROQUEST



Instructions du Donjon Aléatoire, suite... Karak Varn



NOTES

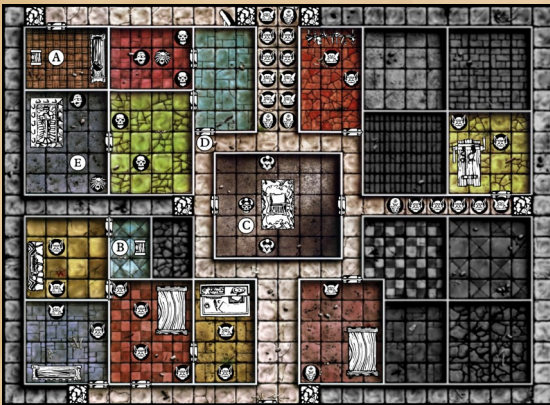
- A** Quand le premier des personnages passe cette case, lisez le texte suivant :
"Un tumulte lointain de guerriers résonne dans ce passage. Il ne fait aucun doute qu'une patrouille a été lancée à votre poursuite. Activez le pas, car le temps presse."
A partir de votre prochain tour, et au début de chacun 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 3 Dés de combat**
Défense 3 Dés de combat
Esprit 1
Corps 2
Déplacement 6
- C** Ce coffre à trésor contient la seconde partie de la Carte en pierre de Grin.

Quête no 5: Si les Héros se retrouvent :

Dans un couloir : option A

Avec des squelettes dans la salle centrale : option B

Avec un coffre et une porte secrète (celle-ci est permanente) : option C si les Héros ont vaincu les Rois Nains



NOTES

- 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.

Quête no 6:

Si les Héros se retrouvent dans une salle:

Avec un coffre : option A

Avec un autre coffre: option B

Avec un Guerrier du Chaos dans la pièce centrale: option C

Devant la prochaine porte après avoir vaincu Gragor: option D

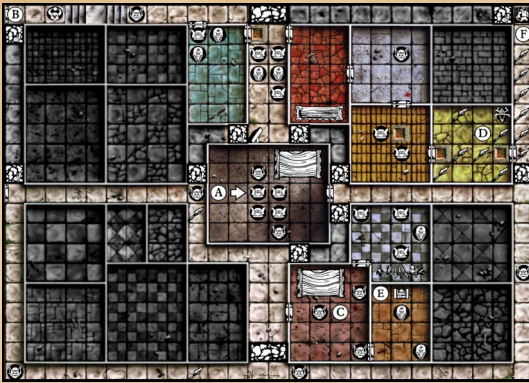
Avec une tombe: option E



HEROQUEST



Instructions du Donjon Aléatoire, suite... Karak Varn

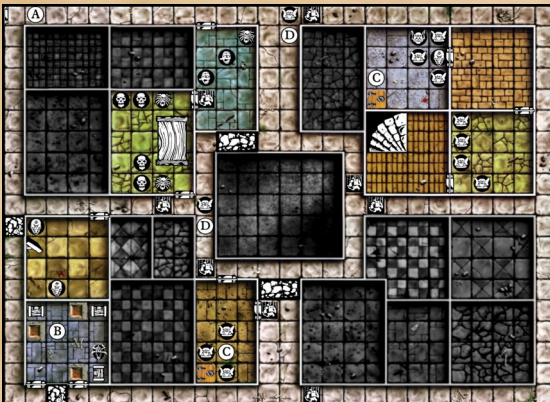


Quête no 7: Si les Héros se retrouvent :
Avec un Chevalier du Chaos dans la pièce
centrale : option A

Dans un couloir au bout du 8ème tour : poser une porte, option B

Dans une salle avec deux portes et une Gargouille : option D

Avec un coffre : option E / Dans un couloir : option F



Quête no 8:

Si les Héros se retrouvent dans une salle:

Avec un piège Eboulis : option A, le Trésor est découvert automatiquement

Avec un autre coffre: option B

Sur une trappe: option C, le Héros se retrouve au départ de l'aventure

Avec un Orc: option D, un seul Orc est équipé d'une arbalète durant la quête

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..."

NOTES

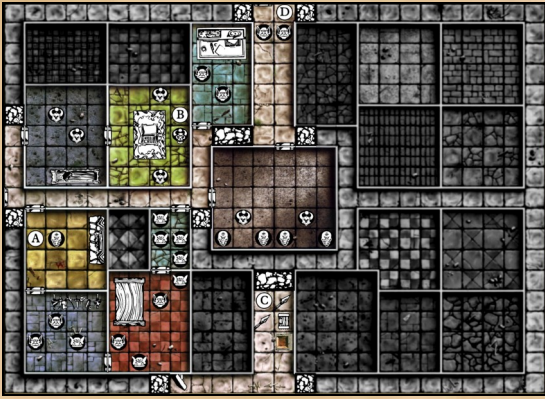
- A** Dans cette quête, tous les pièges éboulis de pierre sont indétectables. Si un joueur cherche un trésor et obtient la carte "Monstre Errant", il lance 1 dé de combat s'il est équipé d'un casque, 2 dés s'il n'en a pas. Il perdra 1 point de vie par crâne obtenu suite à une chute de pierres provenant du plafond.
- B** Ces coffres à trésor sont tous piégés explosant au moindre contact et infligeant la perte d'un point de vie à celui qui s'y risque. Chacun contient 200 pièces d'or.
- C** Cette case spéciale est une trappe qui relie par un tunnel souterrain l'autre case identique marquée de la note C. Tout joueur l'empruntant lance un dé de combat et perd un point de vie s'il obtient un crâne en raison de l'obscurité et des dangers qui y règnent. S'il est blessé, son tour se terminera également dans ce cas sur la case de la trappe de l'autre côté bloquant le passage à toute autre figurine.
- D** Cet Orc est armé d'une arbalète dont les flèches sont empoisonnées. Si un joueur effectue une recherche équipement, il récupère une arbalète et 2D6 flèches empoisonnées restantes dans le carquois de l'Orc.



HEROQUEST



Instructions du Donjon Aléatoire, suite... Karak Varn



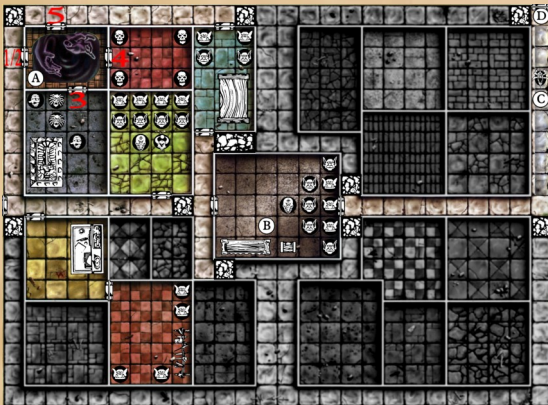
Quête no 9: Si les Héros se retrouvent :

Avec un Fimir : option A

Dans une salle avec un Sorcier : option B

Avec un coffre : option C

Dans un couloir au bout du 8ème tour : poser une porte : option D



Quête no 10 :

Si les Héros se retrouvent dans une salle :

Avec un salle Donjon , ne tirez pas de carte Donjon : option A

Avec un coffre et un buffet : option B

Dans un couloir au bout du huitième tour : option C - Le couloir se prolongeant, poser les tuiles adéquates.

Au bout du couloir, option D, poser une porte, combattez la Gargouille.

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.

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.

*L*a 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."

