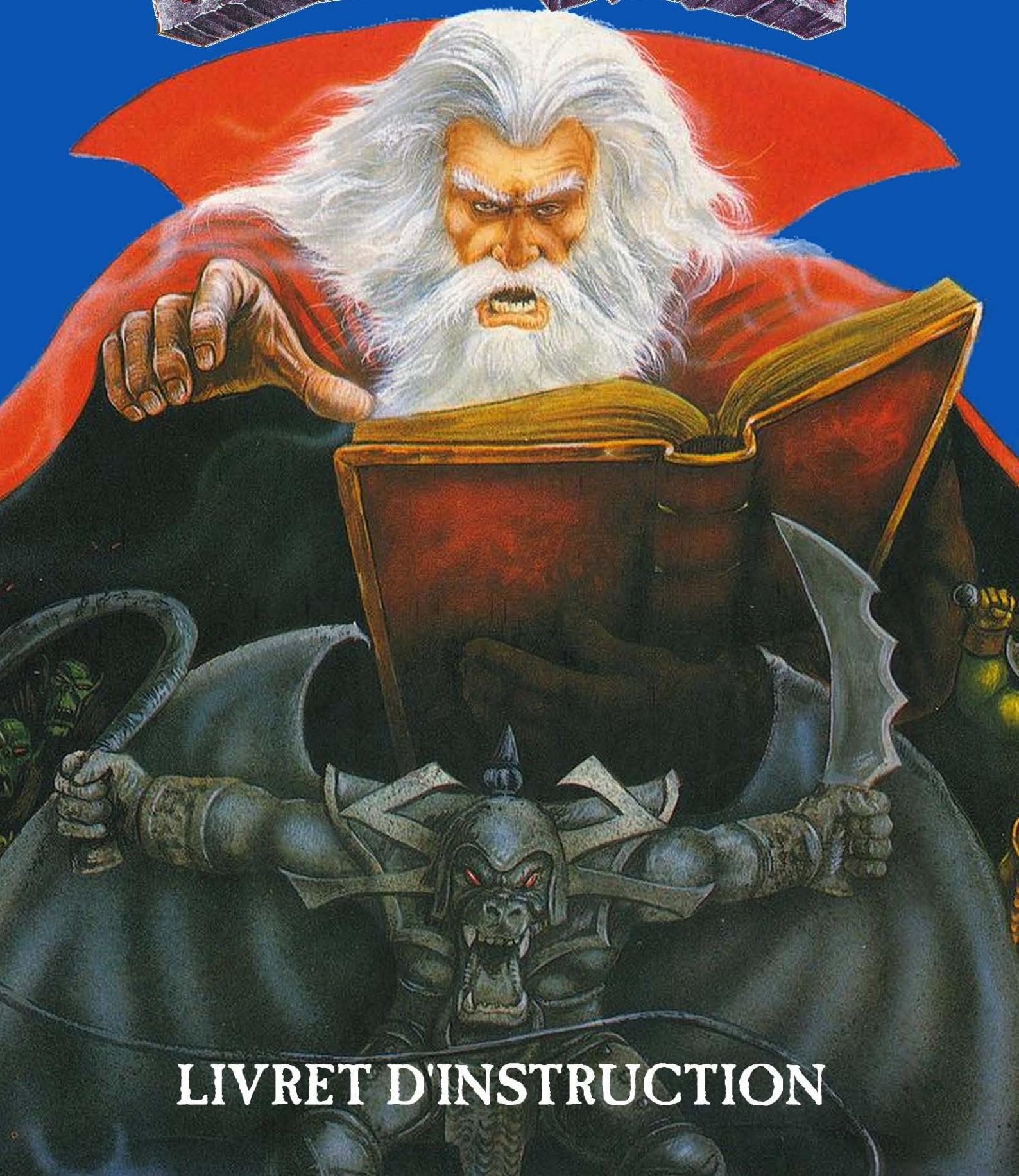


HERO QUEST



LIVRET D'INSTRUCTION



HEROQUEST™

SOMMAIRE

Une brève introduction.....	5
Ce qui rend HeroQuest unique.....	5
Contenu du jeu.....	5
Assemblage.....	6
Pour commencer.....	6
Comment Zargon utilise ce livre.....	6
Zargon - Préparation du jeu.....	6
Un survol du monde de HeroQuest.....	10
Pour entreprendre la Quête.....	12
Tour de jeu d'un Héros.....	12
Déplacement d'un Héros.....	12
Les 6 Actions d'un Héros.....	13
Action 1 – Attaquer.....	13
Action 2 – Lancer un Sort.....	15
Action 3 – Chercher des Trésors.....	16
Action 4 – Chercher des Portes Secrètes.....	17
Action 5 – Chercher des Pièges.....	17
Action 6 – Désamorcer un Piège.....	21
Tour de jeu de Zargon, le Sorcier Maléfique.....	21
Déplacement d'un Monstre.....	21
Les 2 Actions d'un Monstre.....	22
Action 1 – Attaquer.....	22
Action 2 – Lancer un Sort du Chaos.....	22
Héros morts.....	22
Qu'arrive t'il si vous n'avez plus assez de Monstres ?.....	23
Achever la Quête.....	23
Qu'arrive t'il entre les Quêtes ?.....	23



yez la parole de Mentor, Gardien de Loretome, et je vous parlerai d'un temps révolu et de jours sombres au cours desquels l'Empire fut sauvé contre tout espoir. Car je redoute, en vérité, le retour imminent des ténèbres... »

« Les féroces légions de Zargon, Seigneur du Chaos, avaient tout balayé devant elles. Au spectacle de la Bannière Noire et des hordes massées du Chaos, jusqu'aux plus braves des guerriers de l'Empereur s'étaient enfuis à toutes jambes, livrant les terres aux ravages de l'ennemi et tous les hommes à un profond désespoir. »

« C'est alors que survint un guerrier redoutable, Prince des Terres Frontalières, qui répondait au nom de Rogar le Barbare. Comme avant lui les anciens rois des légendes, il arborait à son front un diamant scintillant appelé « L'Etoile de l'Ouest ». Ainsi l'espoir revint et les hommes sortirent de leurs refuges au sein des collines et des forêts pour se rallier à son étendard. Le rejoignirent également d'autres grands héros : Durgin, le brave guerrier Nain des Montagnes du bord du monde ; Ladril, l'Elfe mage des lointaines contrées d'Athelorn ; et Telor, l'Enchanteur dont les pouvoirs devaient sauver Rogar en de maintes occasions. »

« Pendant de nombreuses années, Rogar forma son armée en prenant soin d'éviter toute confrontation directe avec le général de Zargon avant que tout ne fût fin prêt : cela ne l'empêcha pas toutefois de harceler continuellement les troupes de ravitaillement de l'envahisseur et d'éliminer ce faisant nombre d'Orcs et de Gobelins. »

« Enfin se leva le jour tant attendu par Rogar dont l'armée était maintenant forte et aguerrie. Posté au sommet des Monts, Ladril aperçu de loin les Hôtes Noirs et enjoignit Durgin de sonner du cor pour appeler chacun aux armes. Les troupes de Rogar s'abattirent sur l'ennemi de toutes parts et le combat fit rage. Beaucoup de créatures viles et d'hommes braves périrent ce jour-là. Pourtant, à la lueur décroissante du jour, ce furent les Ténèbres vaincues que l'on vit désérer le champ de bataille. La victoire, cependant, n'était pas absolue puisqu'il s'avéra que Zargon et son général avaient réussi à s'enfuir au-delà de la Mer des Griffes d'où, maintenant encore, ils complotent leur revanche. Leurs plans seront bientôt prêts et l'Empire devra se trouver un nouveau Rogar. Mais où sont les héros d'aujourd'hui qui le valent ? »

« Il vous faudra beaucoup apprendre si vous souhaitez marcher sur les pas de Rogar et de ses compagnons. Je vous y aiderai dans la mesure de mes pouvoirs. Ce livre qui m'accompagne - Loretome - fut écrit au début des temps et tout ce qui jamais fut et sera y est consigné sur ses pages innombrables. Grâce à lui, je peux vous guider dans votre quête, mais je me dois de ne pas intervenir de crainte qu'un péril plus grand encore ne s'abatte sur le Monde et que le Seigneur du Chaos ne triomphe à jamais. »

Une Brève Introduction

HeroQuest est un jeu d'aventures fantastiques qui se déroule au plus profond d'un labyrinthe secret. Ce complexe de salles et de corridors souterrains est dirigé par le Vil Sorcier Zargon et ses forces du Chaos.

Quatre vaillants Héros ont été appelés par Mentor, le bon et ancien sage, pour combattre le Chaos. Ils représentent l'ultime défi héroïque -pénétrer dans l'insidieux monde de l'inconnu et restaurer l'honneur de l'Empire. Détruire les viles forces du Chaos !

Gonflés de leur loyauté à l'Empire, les braves Héros s'unissent. Avançant avec précaution, ils s'enfoncent toujours plus profondément dans le monde des ténèbres...

Ce qui rend HeroQuest unique

◆ Un joueur assume le rôle de Zargon, le Sorcier du Chaos et maître du jeu ; les autres joueurs campent le rôle des Héros – le Barbare, le Nain, l'Elfe, et l'Enchanteur.

◆ Prévu pour 2 à 5 joueurs, HeroQuest se joue en 14 sessions distinctes appelées Quêtes. Chaque Quête est décrite en détail dans le Livre des Quêtes.

◆ Une Quête peut prendre une heure ou deux, chacune un peu plus ardue que la précédente.

◆ Durant une Quête, un Héros peut acquérir bien des trésors. Ces richesses peuvent servir entre les Quêtes pour acheter de meilleures armes chez l'Armurier.

◆ Les Héros œuvrent ensemble pour vaincre Zargon et ses forces du Chaos. La victoire individuelle n'est pas le but. Unis les Héros tiendront. Divisés ils tomberont.

◆ L'aventure ne termine jamais...

Des Quêtes additionnelles, offrant de nouveaux challenges aux Héros, sont disponibles dans des Suppléments de Quêtes (vendus séparément).

Contenu du jeu

31 Monstres : 8 Orcs, 6 Gobelins, 3 Fimirs, 4 Guerriers du Chaos, 1 Sorcier du Chaos, 1 Gargouille, 4 Squelettes, 2 Zombis, et 2 Momies

4 Héros : 1 Barbare, 1 Nain, 1 Elfe, et 1 Enchanteur

15 Eléments de Mobilier : 2 tables, 1 trône, 1 établi d'alchimiste, 3 coffres à trésor, 1 tombe, 1 pupitre de sorcier, 2 bibliothèques, 1 chevalet, 1 cheminée, 1 râtelier d'armes, 1 buffet

Divers Eléments de Décor : chandeliers, bouteilles, balance, crânes, et rats

21 Portes : 5 fermées et 16 ouvertes

66 Cartes de Jeu : 24 Trésor, 10 Artefact, 8 Monstre, 3 Sortilège de l'Air, 3 Sortilège du Feu, 3 Sortilège de la Terre, 3 Sortilège de l'Eau, et 12 Sortilège du Chaos

1 Plateau de Jeu

1 Livret d'Instruction

1 Livre des Quêtes

4 Cartes Personnage : 1 Barbare, 1 Nain, 1 Elfe, et 1 Enchanteur

1 Ecran d'Informations

1 Bloc de Feuilles de Marque

6 Dés de Combat blancs

2 Dés à 6 Faces rouges

Pions Cartonnés : escaliers, cases obstruées/éboulis de pierres, oubliettes, portes secrètes, et crânes.

Assemblage

Avant de commencer une partie de HeroQuest, il est nécessaire d'assembler plusieurs éléments du jeu. Les instructions détaillées concernant l'assemblage se trouvent à l'intérieur du couvercle du coffret. Référez-vous aux illustrations de la boîte pour avoir une vue d'ensemble du mobilier assemblé.

Pour Commencer

Choisissez Votre Rôle

Un joueur doit assumer le rôle de Zargon, le Sorcier Maléfique. Les autres joueurs doivent assumer les rôles des Héros : le Barbare, le Nain, l'Elfe, et l'Enchanteur.

Même s'il y a moins de 5 joueurs, l'un devra toujours assumer le rôle de Zargon. Les autres pourront contrôler plus d'un Héros. Utiliser moins de 4 Héros rendra les Quêtes plus difficiles.

Important : Le rôle de Zargon est vital. Il sert de Maître du Jeu ; il se tient derrière l'Ecran de jeu ; il dirige la Quête pour les autres joueurs ; il est seul à connaître l'emplacement des monstres, portes secrètes, trésors, et pièges dans le dédale ; lui seul a accès au Livre des Quêtes.

Suggestion : Si vous avez acheté ce coffret et réuni vos amis pour jouer, vous devriez prendre le rôle de Zargon.

Comment Zargon utilise ce livre

En tant que Zargon, vous devez d'abord lire seul ce Livret d'Instructions afin de comprendre comment mener la Quête.

Lorsque vous êtes prêt à jouer, lisez aux autres joueurs Un Survol Du Monde De HeroQuest page 10.

Rappelez-vous, le **Livre des Quêtes** vous est réservé. Toutefois, chaque Quête comporte des sections qui doivent être lues aux autres joueurs. Ces paragraphes sont précisés dans le Livre des Quêtes.

Pour rendre pratique ce Livret d'Instruction, les symboles suivants vous indiqueront les sections se référant aux Héros et celles réservées à Zargon. Recherchez ces symboles dans le livre pour des références rapides :



Zargon



Héros



Zargon- Préparation du Jeu

Zargon, pour préparer correctement le jeu, vous devez suivre les onze étapes suivantes :

1. Ouvrez le Livre des Quêtes

Lisez seul la Quête 1 – L'Epreuve. Cette Quête doit être jouée en premier.

Chaque Quête comporte trois sections distinctes : le **Parchemin**, le **Plan**, et les **Notes**.

Le Parchemin

Le texte inscrit sur le Parchemin indique aux Héros le but de leur Quête et les récompenses qu'ils recevront s'ils la mènent à bien. Cette section doit être lue aux Héros avant de commencer à jouer.

Le Plan

Il indique à Zargon comment les éléments doivent être disposés sur le plateau au cours de la Quête. Le Plan comporte des symboles représentant les positions de départ des monstres – hideuses créatures sous votre contrôle. Ces symboles sont repris sur les cartes Monstre, ainsi que sur l'Ecran d'Informations. Les Plans vous montrent aussi où placer mobilier, escaliers, portes, et cases obstruées. En outre, il y a des symboles pour les pièges, portes secrètes, et coffres à trésor. Ces symboles sont repris sur le Guide de Référence cartonné.

Important : Souvenez-vous que les éléments ne seront mis en place sur le Plateau qu'au fur et à mesure des déplacements des Héros.

Les Notes

Lisez seul les Notes minutieusement avant de débuter la Quête. Elles indiquent ce qui se produit dans certaines salles et détaillent des situations uniques auxquelles les Héros seront confrontés. **Important :** Vous dévoilerez plus tard les informations aux Héros à mesure qu'ils progresseront dans leur Quête.

2. Dépliez le Plateau de jeu et posez-le à plat sur une table. Les mots HERO QUEST doivent vous faire face.

3. Cartes Personnage

Etalez les 4 Cartes Personnage face visible sur la table.

Le nombre de dés et de points initiaux est indiqué sur chaque carte.



Carte Personnage

Dés d'Attaque

Ils reflètent la puissance des coups de l'arme du Héros. Durant la Quête, la force d'attaque du Héros évoluera en fonction des événements (sorts, combat, etc.).

Dés de Défense

Ils reflètent la capacité du Héros à esquiver ou absorber les coups ennemis. Durant la Quête, la force de défense du Héros évoluera en fonction des événements (sorts, combat, etc.).

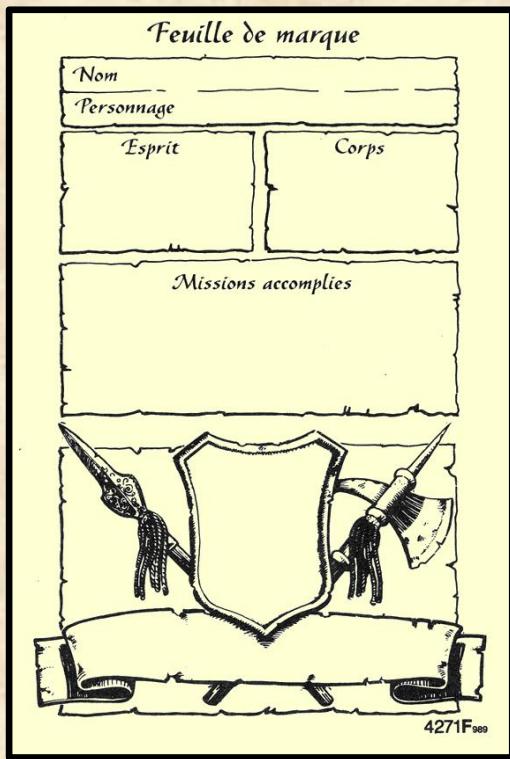
Points de Corps

Ils reflètent la force physique du Héros. Le Barbare est le plus fort avec 8 points ; l'Enchanteur est le plus faible avec 4 points.

Points d'Esprit

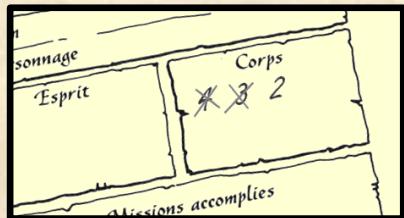
Ils reflètent la sagesse, l'intelligence et la résistance à la magie du Héros. L'Enchanteur a la meilleure force mentale avec 6 points ; le Barbare la moindre avec 2 points.

4. Détachez 4 Feuilles de Marque du bloc (voir ci-dessous). Donnez à chaque Héros une Fiche, un crayon, sa Carte Personnage et la figurine en plastique rouge lui correspondant.



5. Guidez les Héros pour noter sur leurs Feuilles de Marque les Points de Corps et d'Esprit initiaux de leurs personnages. S'ils le désirent, ils peuvent donner un nom à leur personnage.

Durant la Quête, les Points de Corps et d'Esprit du Héros seront affectés par les événements. Des Points peuvent être gagnés ou perdus. Les Points de Corps doivent être comptabilisés sur la Feuille de Marque du Héros. Tout trésor récupéré dans la Quête doit aussi y être notifié. Les joueurs doivent conserver leurs fiches et les apporter à chaque session de jeu.



Points de Corps comptabilisés

6. Placez l'Ecran d'Informations entre le plateau de jeu et vous.

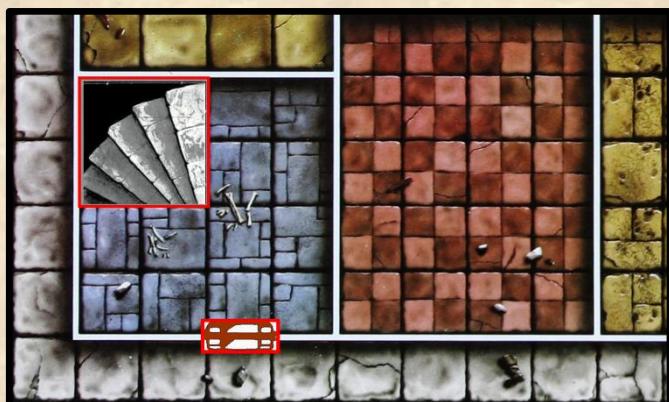
7. Posez le Livre des Quêtes sur la table entre l'Ecran et vous.

8. Agencez les portes, le mobilier, les monstres, et tous les pions cartonnés en 4 groupes distincts.

Note : pour une identification rapide des monstres, consultez la dernière page du Livre des Quêtes.

9. Etudiez le Plan de Quête. Placez sur le plateau uniquement les choses qui apparaissent dans la salle de départ (généralement la salle avec les escaliers).

Note : Ne placez JAMAIS les éventuels pièges ou portes secrètes. Ne révélez JAMAIS les trésors à ce moment.



Salle de Départ de la Quête 1 avec escaliers & porte close.

10. Triez Les Cartes

Vous devez avoir 8 paquets de cartes : Cartes Trésor, Cartes Artefact (Trésor de Quête), Cartes Monstre, Cartes Sort du Chaos, Cartes Sort de l'Air, Cartes Sort du Feu, Cartes Sort de l'Eau, et Cartes Sort de la Terre.

Cartes Trésor

Mélangez ces cartes avant chaque Quête. Gardez-les face cachée en une pile facilement accessible à tous les joueurs.

Cartes Artifact

Ces cartes sont spéciales, comme vous le découvrirez dans les Notes de Quête. Gardez ces cartes derrière l'Ecran d'Informations.

Cartes Monstre

Etalez les 8 Cartes Monstre face visible à côté du plateau afin que les Héros puissent aisément s'y référer. Toutes les informations de ces cartes apparaissent aussi dans le Tableau des Monstres sur l'Ecran d'Informations.

Cartes Sort du Chaos

Il y a 12 Sorts du Chaos. Ces sorts appartiennent à Zargon et sont très puissants, comme vous le découvrirez dans les Notes de Quête. Gardez ces cartes derrière l'Ecran d'Informations.

Note : Certains Sorts du Chaos seront seulement utilisés dans les Packs de Quête (vendus séparément).

Cartes Sort des Héros

Il y a quatre groupes de Sorts pour les Héros, chacun représentant l'un des 4 éléments naturels – Air, Feu, Eau, Terre. Chaque groupe comprend 3 sorts. Les groupes de sort se répartissent entre l'Enchanteur et l'Elfe.

Répartir Les Sorts

Guidez les Héros pour le partage des sorts. L'Enchanteur doit d'abord choisir l'un des quatre groupes de sort. Ensuite, l'Elfe doit choisir un groupe de sorts parmi les trois autres. Enfin, les deux groupes de sorts restants reviennent à l'Enchanteur. Un sort et ses effets sont expliqués en détail sur sa carte correspondante.

Suggestion : Si c'est la première Quête des joueurs, l'Enchanteur devrait prendre les sorts du Feu, l'Elfe devrait prendre les sorts de la Terre, et les sorts restants devraient revenir à l'Enchanteur.

11. Enfin, posez 3 dés de combat blancs et les 2 dés rouges près du plateau pour qu'ils soient facilement accessibles aux Héros. Gardez 3 dés de combat blancs pour vous.

UN SURVOL DU MONDE DE HEROQUEST

B

Zargon. Vos vaillants efforts seront-ils suffisants ? Le temps nous le dira.

Héros, vous commencerez votre périple avec la Quête Un - L'Epreuve - du Livre des Quêtes. Votre but sera de trouver et détruire Verag, une infecte Gargouille qui se cache dans les catacombes. De votre capacité à œuvrer ensemble dépendra votre survie, car aucun véritable Héros ne tiens seul. Ecoutez à présent attentivement les paroles de Zargon...

« Héros, votre objectif est clair. Toutefois, j'en ai un moi aussi - celui de vous détruire ! Vous débuterez cette première Quête dans la salle aux escaliers. Je vous indiquerai ce lieu en plaçant le pion escaliers sur le plateau. Durant chacun de vos tours, vous débattrez ensemble où aller et que faire. Attention ! Vos décisions affecteront tous les joueurs. »

« Vous avancerez case par case le long des corridors et dans les salles. La distance parcourue sera déterminée par un jet de deux dés rouges. Le destin, voyez-vous, n'est rien de plus que de la chance. Où vous allez vous appartient. Ce que vous trouverez en chemin, cependant, me revient, car je contrôle le plateau. Laissez-vous guider par la prudence. Le danger, vous le découvrirez bientôt, se tapit dans chaque ombre. »

« À mesure que vous progresserez, je vous dévoilerai bien des choses, incluant portes secrètes, meubles, monstres hideux, cases obstruées, et les dangereux pièges que vous aurez déclenché. Je placerai ces objets sur le plateau pour les visualiser. Leur emplacement m'est connu bien avant vous, car il est précisé sur mon Plan de Quête - un document qui ne devra jamais tomber sous vos yeux ! Pour découvrir ce que je sais déjà, vous devrez avancer prudemment. Le péril gît sous chacun de vos pas. »

« En vous enfonçant toujours plus profondément dans le souterrain, vous serez confronté à beaucoup de monstres infectés. Ces créatures éprouveront votre force et votre courage. Certains d'entre vous se battront avec leur seule épée et armure. Votre succès ou échec sera déterminé par un jet de dés de combat, car ces dés spéciaux reflètent vos forces d'attaque et de défense. D'autres vous assisteront par leurs puissants pouvoirs magiques. Vous devrez lancer vos sorts avec sagesse ! »

« Bien que vous puissiez utiliser votre tour pour attaquer ou lancer un sort, vous pouvez à la place entreprendre une autre action. Cela peut être la recherche de trésors, de portes secrètes, ou de pièges. Vous pouvez même tenter de désamorcer un piège repéré, du moins, si vous ne l'avez pas déclenché. Vous devez choisir votre action avec discernement, car vous ne pouvez en accomplir qu'une par tour. »

« Une fois que chacun de vous aura accompli un tour, seulement alors j'entreprendrai le mien. Préparez vous bien ! Mes forces frappent en grand nombre. Je contrôle chaque monstre présent sur le plateau et je peux tous les bouger durant mon tour ! Suivez cette recommandation. Je suis aussi paré de pouvoirs magiques. Oserez-vous comparer vos puissances magiques aux miennes ? »

« Votre périple attend. Préparez vous à rencontrer l'inconnu ! Survivrez-vous aux batailles contre mes monstres, ou vos corps et esprits seront-ils à jamais éteints ? Subirez-vous les dommages des pièges dissimulés, ou serez-vous capable de les localiser et les désarmer ? Serez-vous piégés par les murs de pierre, ou découvrirez-vous des passages secrets ? Trouverez-vous la fortune parmi les trésors cachés, ou l'avidité et la négligence seront-elles votre perte ? Nous verrons ce que vous réserve le destin. »

« Approchez. Que la Quête commence... »



Pour Entreprendre La Quête

Zargon, lisez aux Héros le Parchemin de la Quête 1 dans le Livre des Quêtes. Il est important que les Héros comprennent le contexte de la Quête et l'objectif qui en découle.

Important : Lisez-leur seulement le Parchemin. Pour le moment, les informations contenues dans les Notes et sur le Plan doivent être gardées secrètes aux Héros.

Ordre de Jeu

Le jeu commence avec le Héros assis à gauche de Zargon et se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois que tous les Héros ont joué, c'est au tour de Zargon. Durant son tour, Zargon peut déplacer tous les monstres actuellement sur le plateau. Cette séquence de jeu se poursuit jusqu'à ce que la Quête soit accomplie ou jusqu'à ce que les Héros quittent le souterrain.

Conseil : Une bonne façon de commencer serait d'asseoir le Barbare à gauche de Zargon, suivi du Nain, de l'Elfe, et de l'Enchanteur (qui se retrouverait donc à droite de Zargon).

Le Tour d'un Joueur

Qu'il joue le rôle de Zargon ou celui d'un Héros, un joueur fait l'une des choses suivantes à son tour :

◆ Déplace sa(ses) figurine(s) et entreprend une action,

OU

◆ Entreprend une action et déplace sa(ses) figurine(s)



Tour de jeu d'un Héros

En tant que Héros, vous pouvez à la fois entreprendre une action et vous déplacer. Selon votre choix, vous pouvez d'abord vous déplacer, puis agir, ou le contraire ; mais vous ne pouvez en aucun cas amorcer votre déplacement, agir et finir ensuite votre déplacement. Vous pouvez accomplir l'une des six actions suivantes :

- ◆ ATTAQUER
- ◆ LANCER UN SORT (Enchanteur & Elfe seulement)
- ◆ CHERCHER DES TRESORS
- ◆ CHERCHER DES PORTES SECRETES
- ◆ CHERCHER DES PIEGES
- ◆ DESAMORCER UN PIEGE

Ces actions sont aussi listées au dos des Cartes Personnage pour référence, et sont expliquées en détail pages 13-21.

Déplacement d'un Héros

Généralement, vous débutez et achievez une Quête dans la salle avec le pion escaliers (sauf indication contraire dans le Livre des Quêtes). Les escaliers vous plongent toujours plus profondément dans les mortelles forteresses du Chaos. Pour sortir vivant d'une Quête, il vous faut regagner les escaliers, car c'est seulement là que vous serez vraiment hors de danger.

Pour déterminer le nombre de cases de déplacement, vous devez lancer 2d6 (2 dés rouges). Puis, avancez prudemment dans les corridors et les salles case par case. Sur le plateau, les corridors sont représentés en gris clair et leur largeur peut varier d'une à deux cases. Les salles sont délimitées par des lignes blanches (les murs). Vous n'êtes PAS obligé d'effectuer le déplacement total indiqué par les dés. Toutefois, vous ne pouvez pas traverser les murs ou les cases occupées par

des monstres, ni vous déplacer en diagonale. Vous POUVEZ traverser les cases des autres Héros. Vous ne pouvez entrer dans les salles que par les portes. Vous ne pouvez pas partager une case avec un monstre ou un autre Héros. Exceptions : Dans les escaliers et les oubliettes, partager une case est permis.

Regarder et Ouvrir des Portes

En vous déplaçant, vous pouvez regarder dans un corridor ou au travers d'une porte ouverte. Cette observation vous permet de déterminer ce qui se trouve dans votre ligne de vue, tel que portes closes, cases obstruées, monstres. Regarder n'est PAS l'une des 6 actions. Dans votre tour, vous pouvez vous retrouver adjacent à une porte close et demander à Zargon de l'ouvrir. Zargon ouvrira la porte close en la remplaçant par une porte ouverte. Ouvrir une porte n'est PAS non plus l'une des 6 actions. «Regarder» & «ouvrir des portes» sont simplement considérés comme des choses additionnelles que vous pouvez faire durant votre tour.

Note : Au début, toutes les portes sont closes. Une fois ouverte, une porte ne peut jamais être refermée.

Important : Se retrouver dans un piège, boire des potions, et ramasser des objets ne comptent pas non plus comme des actions. Ces choses peuvent être faites à tout moment durant votre tour.



Comment Zargon Réagit Au Déplacement du Héros

Zargon, vous devez observer attentivement le déplacement d'un Héros en vous référant continuellement au Plan de Quête. Quand un Héros « regarde » dans un corridor, placez sur le plateau toutes les portes closes, les cases obstruées, et tous les monstres qui entrent dans la ligne de vue du Héros. (Voyez page 15 «VOIR» pour une ligne de vue dégagée). Quand un Héros ouvre une porte, placez sur le plateau les monstres, coffres au

trésor, et tout autre objet se trouvant dans cette salle. Note : Ne placez aucun piège ou portes secrètes. Ne révélez aucun trésor à ce moment.

Pions Case Obstruée

Zargon, vous devez placer un pion case obstruée sur le plateau dès qu'il devient visible au Héros. Ces pions signifient que d'autres murs ont été bâties. Ni Héros ni monstres ne peuvent franchir les cases obstruées.



Les 6 Actions du Héros

Héros, vous pouvez entreprendre l'une des 6 actions suivantes durant votre tour. (Il est possible, toutefois, qu'il vous soit impossible d'agir).



Action 1 – Attaquer

Héros, vous pouvez attaquer n'importe quel monstre adjacent. Vous êtes adjacents si vos cases se touchent. Vous ne pouvez toutefois attaquer qu'1 fois par tour. Votre force d'attaque dépend de l'arme utilisée. Meilleure sera l'arme, plus vous lancerez de dés d'attaque. Certaines armes permettent d'attaquer en diagonale ou à distance, mais la plupart ne le permettent pas.



L'Elfe est considéré adjacent au monstre dans ces 4 cases (et dans les 4 autres s'il a une arme lui permettant d'attaquer en diagonale).

Important : Vous ne pouvez attaquer qu'avec 1 arme à la fois.

Pour sa première Quête, chaque Héros débute avec une arme spécifique. Référez-vous à la Carte du Personnage pour connaître son Arme Initiale & ses Dés d'Attaque.

Le Barbare débute avec la meilleure arme initiale, l'épée large.

Le Nain débute avec une épée courte. Il possède aussi un don spécifique - celui de désarmer les pièges.

L'Elfe débute aussi avec une épée courte. C'est un bon combattant qui possède quelque connaissance des arts magiques. L'Elfe débute chaque Quête avec 3 sortilèges (1 groupe de sorts).

L'Enchanteur débute avec une petite dague. Sa grande connaissance de la magie fait de lui un puissant lanceur de sort. Il débute chaque Quête avec 9 sortilèges (3 groupes de sorts). Toutefois, il est handicapé par son incapacité à porter une armure normale ou à manier de grandes armes.

Comment Attaque Un Héros

◆ En tant que Héros, vous devez jetez les dés de combat blancs pour attaquer. Le nombre de dés lancés dépend de l'arme utilisée pour l'attaque. (Votre force d'attaque est indiquée sur votre Carte Personnage). L'attaque échoue si vous n'obtenez aucun crâne.

◆ Chaque crâne obtenu est considéré comme une touche, résultant la perte d'un Point de Corps pour l'ennemi. Si il est touché, le monstre réagit en jetant ses Dés de Défense. Si les Points de Corps du monstre descendent à zéro, il est considéré comme mort & sa figurine est retirée du plateau.



Dé face Crâne.



Comment Se Défend Un Monstre

◆ Un monstre se défend en jetant le nombre de Dés de Défense indiqué dans le Tableau des Monstres sur l'Ecran d'Information ou sur la Carte Monstre. Chaque bouclier noir obtenu bloque 1 touche du Héros attaquant.



Dé face Bouclier Noir.

◆ Beaucoup de monstres sont tués avec 1 seule touche. Certains monstres, toutefois, en requièrent plusieurs. (Référez-vous au Tableau des Monstres pour connaître les Points de Corps d'un monstre). Pour les monstres ayant plusieurs Points de Corps, les dommages sont comptabilisés en utilisant les pions Crâne. Zargon, pour chaque touche que subit un monstre, placez 1 pion crâne sous sa figurine sur le plateau.



Pion Crâne.

Note : Si le monstre survit à l'attaque, il ne peut pas attaquer le Héros avant le prochain tour de Zargon. (Voir Comment Attaque Un Monstre et Comment Se Défend Un Héros page 22).



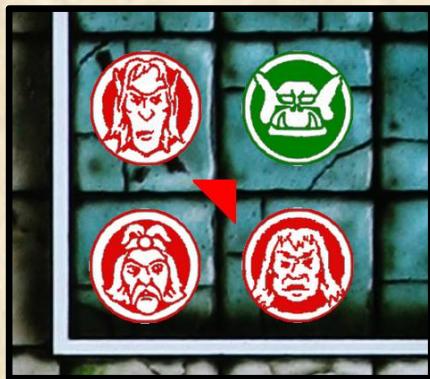
Un Tour À L'Armurerie

Héros, vous pouvez amasser bien des trésors, tels que des pièces d'or, durant une Quête. Entre les Quêtes, vous pourrez dépenser vos richesses à l'Armurerie pour obtenir de meilleures armes & armures. (Voir la fiche cartonnée ou les Cartes Equipment).

Ces objets vous permettent d'augmenter vos forces d'attaque & de défense, et peuvent aussi vous offrir des avantages spécifiques.

Par exemple, dagues & arbalètes sont des armes spéciales du fait qu'elles puissent toucher un monstre à distance.

Certaines armes longues, telles que le bâton & l'épée longue, vous permettent d'attaquer en diagonale (l'ennemi se défend normalement).



L'Enchanteur, armé d'un bâton, se trouve dans une position « confortable ». Le bâton lui permet d'attaquer le monstre en diagonale, alors que le monstre est incapable de faire de même contre l'Enchanteur.

L'utilisation d'armes en diagonale permet à plusieurs Héros d'attaquer un monstre bloquant un passage.



L'Enchanteur & le Barbare peuvent tous deux attaquer le monstre bloquant le passage, car l'Enchanteur, avec un bâton, peut attaquer en diagonale.

Note : Pour des informations complètes sur les armes & armures, référez-vous à la fiche Armurerie ou aux Cartes Equipment.



Action 2 – Lancer Un Sort (Elfe & Enchanteur seulement)

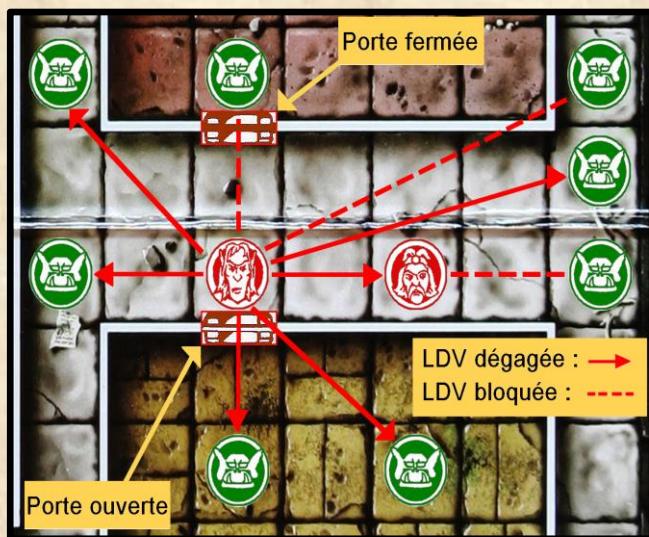
L'Elfe & l'Enchanteur peuvent lancer 1 sort au lieu d'attaquer. Vous pouvez jeter un sort sur tout ce que vous pouvez « voir ».

Important : Vous ne pouvez lancer un sort que durant votre tour.

« VOIR »

Pour que l'Elfe ou l'Enchanteur puisse jeter un sort, la cible doit être visible. Héros & monstres sont visibles seulement si une ligne droite ininterrompue (Ligne De Vue) peut être tracée entre le lanceur de sort & sa cible.

Une bonne règle à suivre : Tracez une ligne droite invisible du centre de la case du lanceur de sort au centre de la case de la cible. Si la ligne ne traverse pas un mur, une porte close, un Héros ou un monstre, la cible est déclarée visible, même si la ligne touche un coin ou le bord d'un mur. Le schéma suivant montre un exemple de ce qui est visible.



L'Elfe & l'Enchanteur peuvent jeter un sort sur eux-mêmes, un autre Héros, ou un monstre. Une fois un sort lancé, la Carte Sort correspondante est défaussée pour le restant de la Quête. Chaque sort ne peut être lancé qu'une fois par Quête. Jetez-les sagement !

Note : Chaque sort & ses effets sont expliqués en détail sur sa Carte Sort.

H Action 3 – Chercher Un Trésor

Les Trésors se trouvent uniquement dans les salles, pas les corridors. Une salle peut être fouillée par 4 Héros, mais chaque Héros ne peut fouiller qu'une fois la pièce, et il ne peut le faire que pendant son propre tour de jeu.

Note : Certains Trésors sont protégés par un piège. Voir «Chercher des pièges» page 18.

Comment Un Héros Cherche Des Trésors

- ◆ Héros, vous ne pouvez fouiller que les salles dépourvues de monstres.
- ◆ Héros, vous devez d'abord déclarer votre recherche. Faites-le en disant « Je cherche un trésor ». Chercher un trésor signifie que vous scrutez partout, ouvrant les choses, recherchant des objets intéressants & des pièces d'or, quelle que soit la case où vous vous situez. **Ne déplacez pas la figurine du Héros durant sa fouille.**
- ◆ Si le Livre des Quêtes ne précise aucun trésor spécifique à Zargon, le Héros doit piocher une Carte Trésor & la lire à haute voix. La carte peut vous offrir bien des choses, incluant richesses & potions magiques. Notez toutes pièces d'or ou potions trouvées sur votre Fiche de Personnage. Ces « bonnes » Cartes Trésor (or & potions) ne retournent PAS dans le paquet avant la prochaine Quête.

Note : Si vous le désirez, vous pouvez partager les pièces d'or avec les autres Héros. Plus tard, entre les Quêtes, vous pourrez acheter de nouvelles armes & armures à l'armurerie. (Voir Un Tour À L'Armurerie page 14).

Attention ! Presque la moitié des Cartes Trésor contient des Monstres Errants & des Pièges ! Ces « mauvaises » Cartes trésor RETOURNENT dans le paquet & peuvent être à nouveau piochées dans les autres

fouilles de trésors. **IMPORTANT !** Les Cartes Trésor doivent être mélangées avant chaque pioche.



Comment Réagit Zargon À La Recherche Au Trésor D'Un Héros

Zargon, s'il y a un trésor spécifique (comme décrit dans les Notes de Quête), vous devez lire à haute voix sa description dès qu'il est trouvé. Le trésor spécifique est découvert seulement par le premier Héros à chercher un trésor dans la salle, même si d'autres Héros fouillent plus tard cette même salle.

S'il n'y a aucun trésor indiqué pour la salle fouillée, dites au Héros concerné de piocher 1 Carte Trésor comme indiqué plus haut. Toutefois, si le Héros pioche 1 carte Monstre Errant ou Piège, faites ce qui suit :



Monstres Errants

Ces monstres surgissent de trous & caches secrètes, et errent dans les salles. (Le monstre qui apparaît est indiqué dans les Notes de Quête).

Zargon, vous devez placer le monstre à côté du chercheur de trésor & lancer immédiatement les Dés d'Attaque. (Référez-vous au Tableau des Monstres ou à la Carte Monstre correspondante pour connaître le nombre de dés à lancer). Durant ce round, vous pouvez seulement attaquer le chercheur de trésor. Après l'attaque, le Monstre Errant reste sur le plateau et peut être déplacé comme les autres monstres.

Note : Si les cases adjacentes sont occupées, et qu'il n'est pas possible de placer un monstre à côté du chercheur, placez le monstre dans la salle aussi proche que possible du chercheur. Puis, à votre prochain tour, ce monstre pourra se déplacer & attaquer comme les autres monstres.



Comment Les Héros Répondent Aux Monstres Errants

Héros, vous jetez les dés de combat pour vous défendre contre l'attaque d'un Monstre Errant. Vous pouvez ensuite continuer votre tour. (Voir Comment Se Défend Un Héros page 22).



Pièges !

Héros, quand vous piochez 1 Carte Piège du paquet de Cartes Trésor, lisez-la à haute voix & suivez ses instructions.



À Propos Des Trésors

Les trésors sont variés, incluant pièces d'or, sortilèges, artefact, & potions.

Artefacts

10 des trésors spéciaux sont appelés «artefact». Chacun est décrit en détail sur sa Carte Artefact correspondante. Ces objets incluent armes, armures, et objets fournissant des pouvoirs additionnels. Trouver un artefact peut aussi être l'objectif d'une Quête particulière. **Important ! Certains artefacts ne peuvent être utilisés que par un Héros spécifique.** Par exemple, la Cape de Magicien & le Bâton de Magicien ne peuvent être utilisés que par l'Enchanteur. Si un autre Héros trouve l'un de ces objets, il devrait le donner à l'Enchanteur.

Potions

Héros, vous pouvez boire une potion à tout moment. La manière dont la potion agit & la durée de ses effets sont précisés sur la Carte Trésor correspondante, & parfois dans le Livre des Quêtes. Vous pouvez boire plus d'une potion à la fois. Les potions de Guérison sont de très grande valeur. Si vos Points de Corps sont réduits à zéro, vous pouvez boire une potion de guérison avant de mourir, et sauver votre peau en récupérant 1 ou plusieurs Points de Corps. Vous pouvez donner une de vos potions à un

autre Héros, mais vous ne pouvez le faire que durant votre tour.



Action 4 – Chercher Des Portes Secrètes

Les portes secrètes sont des passages cachés que vous ne pouvez pas voir lorsque vous «regardez» dans une salle ou un corridor. Ces portes sont dissimulées de diverses façons, incluant les panneaux glissants & les briques pivotantes. **Vous ne découvrirez pas une porte secrète à moins d'en entreprendre la recherche.**

Comment Un Héros Cherche Des Portes Secrètes

◆ Héros, vous ne pouvez chercher des portes secrètes que si aucun monstre ne vous est visible.

◆ Vous devez d'abord déclarer votre recherche. Faites-le en disant « Je cherche des portes secrètes ». Zargon révèlera alors toutes les portes secrètes se trouvant dans la salle ou le corridor dans lequel vous êtes en plaçant un pion Porte Secrète sur chaque case du plateau concernée. **Ne déplacez pas la figurine du Héros durant sa fouille.**



Pion Porte Secrète

◆ La porte n'est considérée OUVERTE que lorsque vous lui êtes adjacent & déclarez que vous l'ouvrez. Une fois la porte ouverte, Zargon place sur le plateau les objets qui se trouvent au-delà de la porte secrète. Une fois ouverte, la porte ne peut pas être refermée.



Action 5 – Chercher Des Pièges

Il y a quatre sortes de pièges – oubliettes, éboulis de pierres, lances, et coffres & mobilier piégés. Ils peuvent se trouver aussi

bien dans les salles que les corridors. Seul Zargon sait où ces pièges sont cachés. Héros, si vous posez le pied sur une case contenant une oubliette, un éboulis ou une lance, vous déclencherez automatiquement le piège & subirez peut-être des dégâts.

Un coffre au trésor ou un mobilier peut aussi être piégé. Si vous chercher un trésor sans avoir au préalable cherché des pièges, vous déclencherez le piège. Souvenez-vous que prendre le temps de chercher sera souvent payant.

Comment Un Héros Cherche Des Pièges

◆ Héros, vous ne pouvez chercher des pièges que si aucun monstre ne vous est visible.

◆ Vous devez d'abord déclarer votre recherche. Faites-le en disant « Je cherche des pièges ». Zargon vous dira alors quelles cases, s'il y en a, contiennent des pièges. Toutefois, il ne mettra AUCUN pion piège face visible sur le plateau. À cet instant, ils sont encore dissimulés et non déclenchés.

◆ Une fois qu'un piège est découvert, il vous est possible de SAUTER par-dessus, ou, à votre prochain tour, de le DESAMORCER. (Voir Action 6 – Désamorcer Un Piège page 21).

Attention : Certains pièges dans une salle peuvent se trouver juste derrière une porte. Méfiez-vous ! Le premier Héros à entrer dans la salle par cette porte déclenchera le piège & subira des dommages ! Note : Héros, vous ne pouvez pas chercher ces pièges en regardant par la porte. Vous devez être dans la salle pour chercher les pièges qui s'y trouvent.

Note : Les monstres ne déclenchent pas les pièges cachés.

Les 4 Sortes De Pièges

L'emplacement des oubliettes, éboulis, lances, coffres & mobilier piégés est indiqué sur chaque Plan de Quête dans le Livre des Quête.



Oubliettes

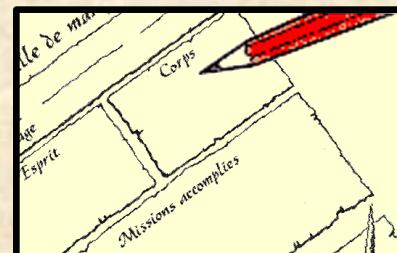
Une oubliette est un trou recouvert dans le sol. Si le piège est trouvé durant une recherche, Zargon dira que le sol semble fragile en pointant la case d'emplacement du piège. Zargon ne mettra PAS un pion oubliette sur le plateau à ce moment. Il n'a pas encore été déclenché. Lorsqu'une oubliette est découverte, un Héros peut SAUTER par dessus le piège, ou, à son prochain tour, le DESAMORCER. (Voir Sauter Par-Dessus Un Piège page 20, et Désamorcer Un Piège page 21). Si un Héros ne cherche pas de pièges et passe sur une case oubliette, il déclenche automatiquement le piège.

Déclencher Une Oubliette

◆ Héros, si vous passez sur une case oubliette, Zargon vous stoppera en disant « Tu tombe dans une oubliette ! »



◆ Zargon mettra alors un pion oubliette sur cette case (sous la figurine de votre Héros) & vous dira que vous perdez 1 Point de Corps dans votre chute. Votre tour prend fin. Vous devez alors noter vos Points de Dommage sur votre Feuille de Marque.



Qu'Arrive-t-il À Un Héros Dans Une Oubliette ?

◆ Héros, une fois dans une oubliette, vous pouvez y chercher des trésors ou portes secrètes comme si vous étiez dans une salle à part entière.

◆ Dans une oubliette, vous pouvez aussi attaquer & vous défendre, mais avec 1 dé de combat en MOINS. (Ceci s'applique aussi aux monstres se trouvant dans une oubliette).

Note : Héros, votre force minimum d'attaque ou de défense sera toujours d'1 dé de combat, même si la pénalité de l'oubliette devait réduire vos dés à zéro.

◆ Normalement, vous pouvez sortir de l'oubliette à votre prochain tour.

Note : Une fois le piège déclenché & le pion oubliette placé sur le plateau, le piège ne peut plus être désamorcé ni retiré. Héros, vous pouvez toutefois tenter de SAUTER par-dessus. (Voir Sauter Par-Dessus Un Piège page 20).



Eboulis

Attention Héros ! Les éboulis sont particulièrement dangereux. En déclencher un cause l'effondrement du plafond. Si un tel piège est trouvé durant une recherche, Zargon dira que le plafond semble dangereux en pointant la case concernée. Zargon ne mettra PAS un pion éboulis sur le plateau à ce moment. Il n'a pas encore été déclenché. Lorsqu'un éboulis non déclenché est découvert, un Héros peut tenter de SAUTER par-dessus le piège, ou peut attendre un prochain tour pour tenter de le DESAMORCER. Si un Héros ne cherche pas de pièges et passe sur une case éboulis, il déclenche automatiquement le piège.

Déclencher Un Eboulis

◆ Héros, si vous passez sur une case éboulis,

Zargon vous stoppera en disant « Tu as déclenché un éboulis ! Le plafond s'écroule ! Attention ! »

◆ Zargon placera alors un pion éboulis sur la case, sous la figurine de votre Héros.

Note : Une fois qu'un éboulis est déclenché et placé sur le plateau, il ne peut plus être désamorcé ni franchi.

◆ Zargon vous demandera alors de lancer 3 dés de combat. Pour chaque crâne obtenu, vous perdez 1 Point de Corps. Vous ne pouvez PAS lancer vos Dés de Défense.

◆ Vous devez maintenant prendre une décision. Vous pouvez avancer ou reculer sur une case vide. Rappelez-vous, la case piégée est à présent une case obstruée de façon permanente. Votre décision est critique. Vous pourriez être piégé à jamais, ou vous pourriez être coupé du reste du groupe.

◆ Déplacez-vous sur la case choisie. Votre tour prend fin.



Lances

Un piège hérissé de lances est particulièrement bien caché. S'il est trouvé durant une recherche, Zargon dira en la pointant que la case semble suspecte. Lorsqu'un tel piège est découvert, un Héros peut tenter de SAUTER par-dessus ou de le DESAMORCER. Héros, quand vous passez sur une case lance, vous déclenchez automatiquement le piège : une lance surgit du mur, du sol, ou du plafond.

Déclencher Une Lance

◆ Héros, quand vous passez sur une case lance, vous devez jeter 1 dé de combat.

◆ Si vous obtenez 1 crâne, vous perdez 1 Point de Corps. Ceci achève votre tour.

◆ Si vous obtenez 1 bouclier, qu'il soit blanc ou noir, vous avez esquivé la lance. Vous pouvez alors poursuivre votre déplacement.

◆ Une fois la lance déclenchée, la case devient libre & sans danger.

Note : Il n'y a pas de pion lance.

Coffres/Mobilier Piégés

Un coffre/mobilier peut être piégé de bien des manières, incluant gaz毒ique, aiguille empoisonnée, verrou explosif, ou un jet de fléchette.

Si l'on a cherché des pièges dans la salle ou le corridor concerné, Zargon dira que le coffre/mobilier semble dangereux en le pointant. Une fois qu'un coffre/mobilier piégé est découvert, un Héros peut tenter de DESAMORCER le piège à son prochain tour.

Déclencher un Coffre/Mobilier Piégé

◆ Héros, si vous chercher un trésor dans une salle sans y avoir au préalable cherché des pièges, tout coffre/mobilier piégé s'y trouvant sera déclenché, achevant votre tour. Vous subirez alors les conséquences décrites par Zargon dans les Notes de Quête.

◆ Si vous désamorcez le piège avec succès, il est retiré & vous pouvez poursuivre avec votre déplacement. (Voir Désamorcer Un Piège page 21). Vous pourrez fouiller sans risque le coffre/mobilier à votre prochain tour.

Sauter Par-Dessus Un Piège

Héros, si votre chemin est bloqué par un piège, vous pouvez tenter de sauter par-dessus. Pour sauter par-dessus un piège, vous devez faire ce qui suit :

◆ Il doit vous rester au moins 2 cases de déplacement, comme si vous alliez sur la case piégée puis sur une case ADJACENTE inoccupée.

◆ Vous devez obtenir autre chose qu'un crâne sur 1 dé de combat pour réussir votre saut. Si un crâne est obtenu, vous déclenchez

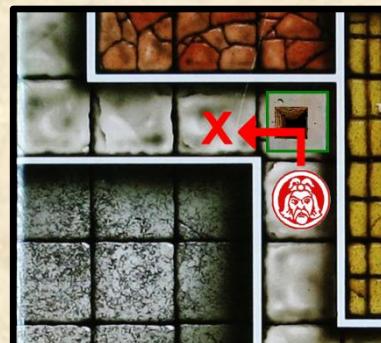
le piège, subissant les dégâts occasionnés par ce dernier. S'il y a un pion piège correspondant, il sera alors placé sur le plateau par Zargon. Vous êtes de même placé sur la case piégée. Votre tour prend fin.

◆ Si vous évitez le crâne, vous sautez au-dessus du piège et dépensez 2 points de mouvement. S'il vous en reste encore, vous pouvez poursuivre votre déplacement.

Note : Une fois qu'un éboulis a été déclenché, on ne peut PAS sauter par-dessus. Le passage est bloqué de façon permanente par un mur de pierres effondrées. Toutefois, il est possible de sauter au-dessus d'une oubliette déclenchée, même si le trou reste dangereux.

À Propos Du Saut Au-Dessus D'Une Oubliette :

Le saut au-dessus d'une oubliette offre en principe 3 cases d'atterrissement possibles. Toutefois, une oubliette dans l'angle d'un corridor n'offre qu'1 case de libre.



Pour sauter avec succès cette oubliette d'angle, un Héros devra atterrir sur la case marquée d'un X.

Dans l'illustration précédente, si la case X est occupée par un monstre, et si votre Héros ne possède aucune arme spéciale d'attaque en diagonale, vous pouvez volontairement tomber dans l'oubliette (subissant les dommages) et combattre le monstre (avec un désavantage) de l'oubliette !

Les monstres, avec assez de points de déplacement (et une case vacante au-delà), réussiront toujours à sauter au-dessus d'une oubliette. S'ils entrent volontairement dans une oubliette, ils ne subiront aucun dommage.



Action 6 – Désamorcer Un Piège

Héros, pour désarmer un piège non déclenché, vous devez d'abord connaître son emplacement, et vous devez posséder une trousse à outils (ou être le Nain). Une trousse à outils peut être achetée à l'Armurerie entre les Quêtes. (Voir la fiche cartonnée).

Comment Un Héros* Désamorce Un Piège Avec Une Trousse À Outils (*Ne s'applique pas au Nain)

- ◆ Héros, avant votre déplacement, vous devez annoncer que vous allez vous positionner sur la case piégée pour tenter de désarmer & retirer le piège.
- ◆ Vous devez vous déplacer sur la case piégée et lancer 1 dé de combat. Si vous obtenez 1 crâne, vous avez déclenché le piège, et subissez les dommages. Si vous obtenez 1 bouclier noir ou blanc, le piège est désamorcé. Un piège désarmé est considéré « nul » et retiré du plateau.

Comment Le Nain Désamorce Un Piège

Nain, vous n'avez jamais besoin d'une trousse à outils pour désarmer un piège ! Vos chances de succès sont en grande partie dues à vos compétences innées. Pour désarmer un piège, vous devez faire ce qui suit :

- ◆ Avant votre déplacement, vous devez annoncer que vous allez vous positionner sur la case piégée pour tenter de désarmer & retirer le piège.
- ◆ Lancez 1 dé de combat. Si vous obtenez 1 bouclier noir, vous avez déclenché le piège, subissant les dommages. Si vous obtenez autre chose qu'un bouclier noir, le piège est désarmé.

Note : Une oubliette désamorcée est considérée comme une case normale du plateau.



Tour De Jeu De Zargon, Le Sorcier Maléfique

Zargon, votre tour vient seulement après celui de TOUS les Héros. Vous pouvez alors déplacer chaque monstre actuellement sur le plateau. Comme les Héros, les monstres peuvent se déplacer & entreprendre une action, OU agir & se déplacer ensuite. Un monstre ne peut pas faire une partie de son déplacement, agir, et terminer ensuite son déplacement.

Chaque monstre peut entreprendre l'une de ces deux actions :

◆ ATTAQUER

◆ LANCER UN SORT DU CHAOS

Note : Seuls certains monstres peuvent lancer un sort. Référez-vous aux Notes de Quête du Livre des Quêtes pour plus d'information.

Les Monstres Ne Peuvent Pas :

- ◆ Chercher des trésors
- ◆ Chercher des portes secrètes
- ◆ Se déplacer ou attaquer en diagonale
- ◆ Traverser les Héros
- ◆ Traverser les murs
- ◆ Ouvrir ou fermer les portes
- ◆ Partager une case du plateau

Note : Les monstres ne déclenchent pas les pièges cachés. Aussi n'ont-t-ils pas besoin de les chercher, ou de les désarmer.

Déplacement d'un Monstre

Contrairement aux Héros, les monstres ne se déplacent pas par jet de dés. Le déplacement maximum par tour de chaque monstre est indiqué dans le Tableau des Monstres sur l'Ecran d'Information, et aussi sur les 8 Cartes Monstre. **Les monstres ne sont pas obligés d'utiliser tous leurs points de déplacement.**



Les 2 Actions D'un Monstre : Action 1 - Attaquer

Un monstre peut attaquer n'importe quel Héros adjacent. Toutefois, il ne peut attaquer qu'une fois par tour. La force d'attaque d'un monstre est basée sur ses capacités naturelles et ne dépend pas d'une arme.

Comment Attaque Un Monstre

◆ Un monstre attaquant lance les dés d'attaque indiqués sur sa Carte ou sur le Tableau des Monstres. L'attaque échoue s'il n'obtient aucun crâne.

◆ Chaque crâne obtenu est considéré comme une touche, résultant la perte d'1 Point de Corps pour le Héros. S'il est touché, le Héros réagit en jetant ses Dés de Défense. Si les Points de Corps du Héros descendent à zéro, il est considéré mort. (Voir Héros Morts). Important ! S'il reste 1 Point de Corps au Héros et qu'il subit plus d'1 point de dommage, ses Points de Corps sont toujours seulement réduits à zéro.



Crâne obtenu.



Comment Se Défend Un Héros

Un Héros se défendant lance généralement 2 Dés de Défense (moins s'il est dans une oubliette ou sous l'effet de certains sorts, plus après avoir acheté une armure). Chaque bouclier blanc obtenu par le Héros défenseur bloque 1 touche du monstre attaquant.



Bouclier Blanc obtenu.



Action 2 – Lancer Un Sort Du Chaos

Zargon, vous pouvez lancer un Sort du Chaos au lieu d'attaquer. Vous devez donner vos Sorts du Chaos aux monstres concernés comme indiqué dans les Notes de Quête. Un

monstre ne peut lancer un sort que sur un Héros qu'il peut « voir ». Important : Vous ne pouvez lancer qu'un seul sort à votre tour. Un sort ne peut être lancé qu'une fois par Quête. Une fois qu'un sort est lancé, la Carte Sort est défaussée pour le restant de la Quête. Un sort & ses effets sont expliqué en détail sur sa Carte correspondante.

Note : Plusieurs Sorts du Chaos ne sont pas utilisés dans les 14 premières Quêtes. Ils apparaîtront dans des Quêtes futures et peuvent aussi être utilisés lorsque vous créez vos propres Quêtes.



Héros Morts

Héros, vous mourez lorsque vos Points de Corps sont réduits à zéro, à moins d'avoir un Sort de Guérison ou une Potion de Guérison pour vous sauver.

Qu'Arrive-t-il À Un Héros Mort ?

Héros, si vous mourez, vous êtes hors jeu pour le restant de cette Quête. Vous pourrez toutefois renommer votre Héros & le jouer comme un nouveau personnage dans la prochaine Quête. Armure, armes, & trésors qui vous appartenaient avant de mourir peuvent être récupérés par n'importe quel autre Héros dans la même salle que vous.

Attention ! S'il n'y a pas d'autre Héros dans la salle ou le corridor de votre triste fin, n'importe quel monstre présent récupère vos possessions. Il ne peut pas, toutefois, les utiliser. Ils sont défaussés du jeu.

Comment Un Héros Echappe À La Mort

Héros, si vos Points de Corps sont réduits à zéro, deux situations sont susceptibles de vous sauver :

1) Si vous avez une Potion de Guérison sur vous, vous pouvez immédiatement la boire. La potion élèvera instantanément vos Points de Corps au-dessus de zéro, vous sauvant la vie.

2) Si vous êtes un lanceur de sort avec un Sort de Guérison disponible, & si vous n'avez

pas encore entrepris une action durant votre tour, vous pouvez être soigné en jetant le sort sur vous-même.

Important ! Après que vos Points de Corps aient atteint zéro, vous ne pourrez jamais être sauvé par le sort ou la potion d'un autre Héros. Il sera trop tard. Vous serez mort avant que votre compagnon ne puisse jouer son tour, seul moment où il peut lancer un sort ou donner une potion.



Qu'Arrive-t-il Si Vous N'avez Plus Assez De Monstres ?

Certaines Quêtes peuvent requérir plus de monstres que de figurines disponibles dans le jeu. Cela peut se produire si les Héros ne parviennent pas à tuer les monstres. Les figurines des monstres tués peuvent être réutilisées si le Plan de Quête désigne leur présence. Toutefois, si tous les monstres d'un type particulier sont déjà sur le plateau, & que vous avez besoin d'en placer un autre, vous pouvez utiliser un autre monstre de même couleur que celui que vous auriez dû placer.

Achever La Quête

Héros, vous terminez une Quête avec succès seulement si vous avez atteint son objectif ET êtes revenus sain & sauf sur les escaliers. Une Quête peut prendre fin plus tôt si les Héros regagnent volontairement l'escalier avant d'avoir atteint l'objectif, ou si les 4 Héros périssent.

Il y a généralement un trésor final ou une récompense associée au succès d'une Quête. Vos vaillants efforts sont récompensés par le partage du butin entre vous.

Après avoir achevé la Quête avec succès, entourez le numéro correspondant sur votre Feuille de Marque. Gardez cette fiche comme une trace de vos Quêtes accomplies.

Qu'Arrive-t-il Entre Les Quêtes ?

Héros, vos Points de Corps & d'Esprit initiaux sont automatiquement récupérés une fois la Quête achevée lorsque vous retournez sain & sauf sur l'escalier. Tous les Sorts de l'Enchanteur & de l'Elfe sont aussi récupérés.

Enfin, vous pourrez visiter l'Armurerie pour acheter de nouvelles armes et armures avec les pièces d'or accumulées. Soyez patient. Il vous faudra peut-être plusieurs Quêtes avant d'avoir assez d'argent pour acheter quoique ce soit.

Enchanteur : Dans la mesure où il y a peu de choses que vous puissiez acheter à l'Armurerie, il serait sage pour vous de garder votre argent. De puissants objets magiques seront à vendre dans de futures aventures (dans les Packs de Quêtes) & vous pourriez bien les désirer !

Important ! Vous gardez tous les trésors trouvés & les prenez avec vous dans les Quêtes suivantes. Rappelez-vous, Héros, de soustraire tout or dépensé sur votre Feuille de Marque. Gardez cette fiche entre les Quêtes pour la réutiliser !



Artefacts Perdus

Un artefact spécifique est parfois requis pour que les Héros puissent poursuivre dans la Quête suivante. Zargon, si un Héros périt en possession d'un artefact, & qu'il est dérobé par vos monstres, vous devrez inclure cet artefact comme trésor spécial dans la prochaine Quête (& le plus tôt sera le mieux).



Quêtes Inachevées

Zargon, si une Quête se termine par un résultat désastreux (tel que la mort des 4 Héros), ou simplement inachevée, vous devriez la modifier avant de la rejouer. Vous pouvez le faire en créant une nouvelle aventure à partir d'un plan vierge & des icônes à la fin du Livre des Quêtes.

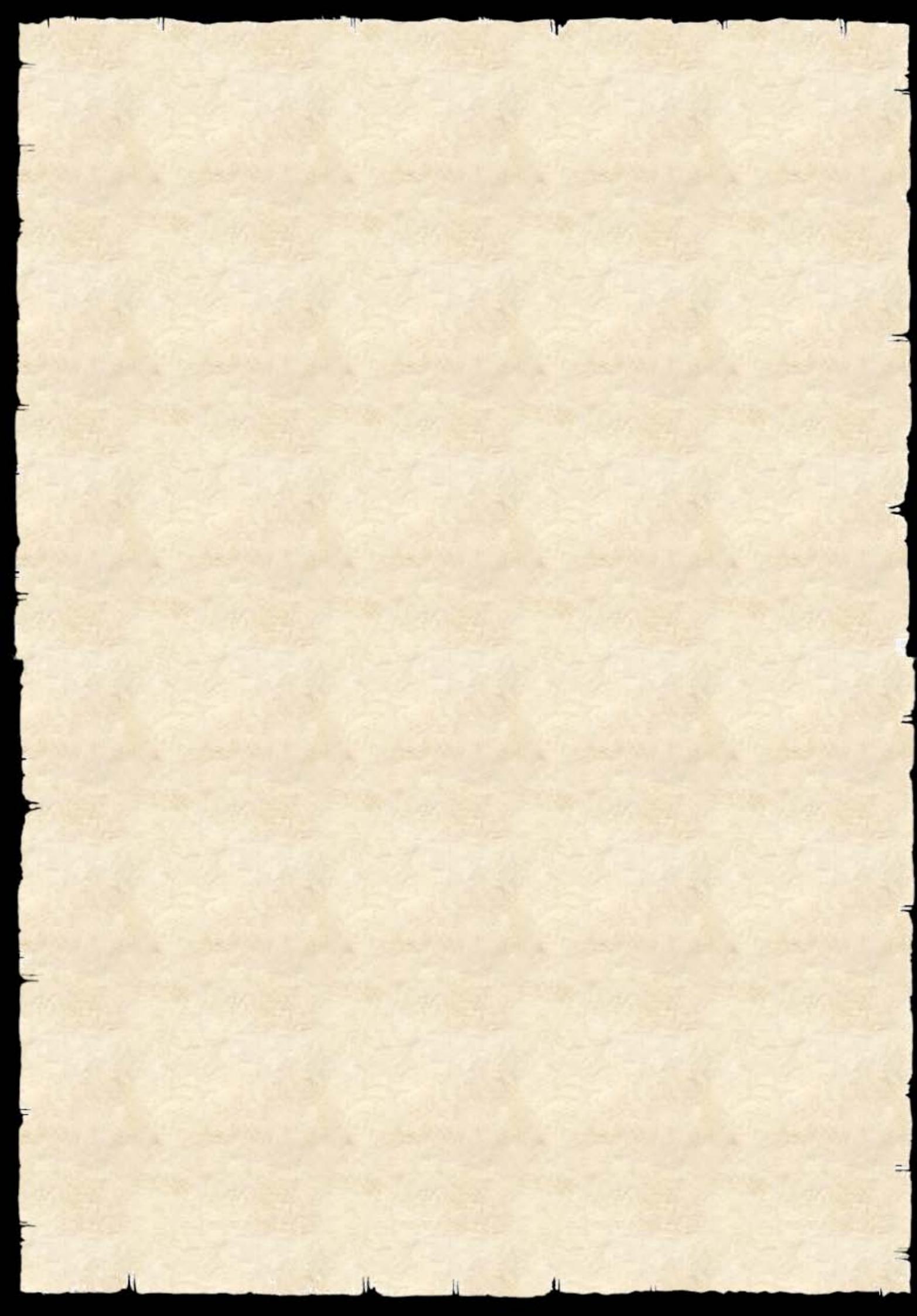
Traduction-Adaptation de la version américaine :

CYRILLE GUYONVARC'H

CYRUNICORN © 2002

Mise en page et relecture :

Patrick Marchal



MB
JEUX

©1989 Milton Bradley Ltd,
Milton Bradley Ltd,
Corporation Road,
Newport, Gwent NP7 0YH.
4271GB 489

Developed with

GAMES WORKSHOP

HeroQuest is a trademark owned by
Games Workshop Ltd., and is
used with permission.

