



# HEROQUEST (AVALON HILL)



INCARNEZ UN DES QUATRE HÉROS D'HEROQUEST OU VIVEZ L'AVENTURE A TRAVERS LES YEUX DU TERRIBLE ZARGON. ACCOMPLISSEZ DES QUÊTES EN VOUS DÉPLAÇANT DANS LES TRÉFONDS D'UN LABYRINTHE DE PIERRE CACHÉ. ÉVITEZ LES PIÈGES ET LES MONSTRES GUIDÉS PAR ZARGON, FOUILLEZ LES PIÈCES POUR DÉCOUVRIR DES TRÉSORS ET RÉTABLIR L'HONNEUR DU ROYAUME EN DÉTRUISANT LES FORCES DE LA TERREUR !

## 1 / MISE EN PLACE



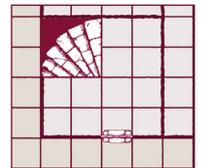
- Chaque joueur choisit un rôle. Au moins un des participants doit jouer le rôle de **Zargon**. À **moins de 5 joueurs**, vous pouvez incarner **plusieurs Héros** (Barbare, Nain, Elfe, Enchanteur).
- **Zargon** récupère le **Livre des quêtes**. La lecture de la **Quête** se déroule ainsi :
  - Le **chapitre de la Quête** (Quête 1 - L'épreuve), à lire **silencieusement**.
  - Le texte sur **Parchemin** (défi que les Héros rencontreront et la récompense obtenue en cas de succès) à lire à **voix haute** à l'ensemble des joueurs.
  - La **carte de Quête**. Seul **Zargon** en prend connaissance. Elle indique où apparaîtront les **Monstres** et le mobilier en cours de partie. Ne rien disposer sur le plateau pour l'instant.
  - Le **Livre des quêtes**. Il décrit ce qui arrivera dans certaines **Pièces** et les situations spéciales que les Héros devront affronter. À lire entièrement et **silencieusement**. **Zargon** révélera ces informations **au fur et à mesure** que la **Quête** progressera.
- Placer le plateau de jeu au centre de la table (Le logo **HeroQuest** à la droite de **Zargon**).

- Placer les **4 cartes** de **personnage** face visible. Vous y trouverez des **capacités** qui évolueront au cours de la partie :
  - **Dés d'attaque** : Il s'agit de la capacité d'attaque de l'Arme du Héros.
  - **Dés de défense** : Il s'agit de la capacité du Héros à éviter ou à encaisser les dégâts de l'ennemi.
  - **Points de vie** : Ils représentent la force physique du Héros.
  - **Points d'esprit** : Ils représentent l'intelligence, la sagesse et la résistance à la magie du Héros.

- **Chaque joueur** reçoit sa figurine, la carte de son personnage ainsi qu'un feuillet à remplir avec les éléments indiqués sur la carte.
- **Zargon** récupère un **paravent** pour dissimuler le **Livre des Quêtes** posé devant lui.
- Formez une réserve avec les éléments restants du jeu (**Portes**, le mobilier, les **Monstres** et toutes les tuiles cartonnées). Regardez la carte de la **Quête** dans le **Livre des quêtes**. Ne placez sur le plateau que les éléments se trouvant dans la **pièce de départ**.
- Séparez les cartes en **9 piles** distinctes :



- **Équipements**,
- **Trésors** (Mélanger ces cartes avant chaque **Quête**.),
- **Artefacts** (Gardez ces cartes derrière l'écran du maître de jeu).
- **Monstres** (Étalez face visible les huit cartes près du plateau),
- **Sorts de la Terreur** : **Zargon** doit garder ces cartes derrière l'écran du maître de jeu.
- **Sorts X4** (air, feu, eau, terre) : Les groupes de **Sorts** sont répartis entre l'**Enchanteur** et l'**Elfe**.
- Placez **3 Dés de combat** blancs et les **2 dés rouges** près du plateau pour les Héros. Gardez



trois **Dés de combat** pour **Zargon**.

## 2 / TOUR DE JEU



**ZARGON** LIT AUX AUTRES AVENTURIERS LE TEXTE INSCRIT SUR LE PARCHEMIN DE LA QUÊTE CONCERNÉE. UNE PARTIE EST COMPOSÉE DE PLUSIEURS MANCHES DURANT LESQUELLES LES HÉROS ACCOMPLISSENT UNE ACTION CHACUN AVANT QUE **ZARGON** NE DÉPLACE LES MONSTRES ET ACTIVE LEURS POUVOIRS.

### TOUR DES HÉROS

- Un **Héros** peut se déplacer **puis** effectuer une action ou le **contraire**.

### DÉPLACEMENTS D'UN HÉROS

- Pour déterminer le nombre de cases d'un déplacement, le **Héros** lance les **deux dés rouges**.
  - Il n'est pas nécessaire de parcourir **entièrement** la distance indiquée par les dés.
  - Un **Héros** ne peut **pas** passer par-dessus les **Monstres**, traverser les **Murs** ou se déplacer en **diagonale**.
  - Vous pouvez déplacer un **Héros** **par-dessus** un autre **Héros**..
  - Vous devez emprunter une **Porte** pour entrer dans une **pièce**.
  - Vous ne pouvez pas **partager** une **case** avec un autre **Héros** (sauf case de l'**Escalier** et **Oubliettes**).
- Les **Héros** qui se déplacent peuvent **regarder** dans les **Corridors** et les **Pièces** dont la **Porte** est **ouverte**. Au **début**, toutes les **Portes** sont **fermées**. Une fois ouverte, une **Porte** ne peut pas être refermée.
  - **Regarder** ne compte pas comme une **action**.
  - Vous pouvez demander à **Zargon** d'ouvrir une **Porte adjacente** à votre case. Cela ne compte pas comme une action.
- **Zargon** doit suivre les déplacements des **Héros** **attentivement** en se référant constamment à la **carte** de la **Quête** et au **Livre des Quêtes** :
  - Quand un **Héros** regarde dans un lieu, **Zargon** doit placer tous les éléments **illustrés** sur sa **carte**, que le **Héros** peut voir dans sa **ligne de vision** (non dissimulé par un **Mur**, **Porte** fermée...). Cela peut être des **Portes** fermées, des **Coffres à Trésors**, des **Monstres** mais **pas les Pièges** ni la **nature** des **Trésors** qui restent **dissimulés**. Les cases **obstruées** visibles par les **Héros** doivent être posées sur le plateau. Aucun **Héros** ni **Monstres** ne peuvent traverser ces cases.



**ACTION DES HÉROS :**

À leur tour, les *Héros* peuvent réaliser 1 action parmi les suivantes :

**ATTAQUER :**

- Un *Héros* peut attaquer n'importe quel *Monstre* se trouvant sur une case **adjacente** à la sienne.
- Une seule attaque par tour est possible.
- Lancez les *Dés de combat blanc* selon la capacité d'attaque de votre *Arme*. Vous pourrez acquérir de meilleures *Armes* et *Armures* en dépensant l'or récolté à *Armurerie* entre chaque *Quête*.



- Chaque *Crâne* obtenu est considéré comme un coup **réussi** et représente 1 point de vie pouvant être enlevé au *Monstre*. Si vous n'obtenez aucun *Crâne*, l'attaque est ratée. Si les points de vie du *Monstre* sont réduits à **zéro**, il est **mort** et retiré du jeu.



- Le *Monstre* peut se **défendre** après l'attaque du *Héros* en lançant le nombre de *Dés de défense* indiqué dans le **tableau des Monstres** sur l'écran du maître de jeu. Chaque *Bouclier noir* obtenu annule un coup porté par le *Héros* qui attaque.

- Si le *Monstre* n'est pas mort, *Zargon* inscrit les **dégâts** en plaçant une **tuile** avec un *Crâne* sous la figurine du *Monstre*.
- Si le *Monstre* survit à l'attaque, il ne peut pas attaquer le *Héros* avant le tour suivant de *Zargon*.

**LANCER UN SORT**

- Durant leur tour, l'*Elfe* et l'*Enchanteur* peuvent lancer des *Sorts* sur une cible **visible** (une ligne ininterrompue peut être tracée entre le lanceur de *Sort* et sa cible.)

- Un *Héros* peut lancer un *Sort* sur **lui-même**, sur un **autre Héros** ou sur un *Monstre*.

- Une fois le *Sort* lancé, sa carte est **retirée** du jeu.

**CHERCHER DES TRÉSORS**

- Un *Héros* peut chercher des *Trésors* **seulement** s'il n'y a pas de *Monstres* dans la pièce.
- Le *Héros* annonce à **haute voix** qu'il désire chercher un *Trésor* dans la pièce où il se trouve. Il y a deux types de *Trésors* :
  - *Trésor spécial* (indiqué dans les notes de *Quêtes*) : *Zargon* doit lire sa description à voix haute. Le *Trésor* ne peut être découvert qu'une seule fois.
  - *Trésor classique* : S'il n'y a aucun *Trésor* spécial dans la pièce, le *Héros* concerné pioche une carte *Trésor*. Sur ces cartes le *Héros* peut trouver des *Potions* ou de l'*Or* ou des *Monstres* et des *Pièges* :
    - » *Monstres* : Dans ce cas, *Zargon* doit placer un *Monstre* à côté du chercheur de *Trésor* et lancer immédiatement les *Dés d'attaque*. Le *Héros* doit se défendre contre l'attaque du *Monstre* errant en lançant les *Dés de combat*. Il peut ensuite continuer son tour.
    - » *Pièges* : Le *Héros* ayant pioché la carte avec un *Piège* doit la lire à voix haute et suivre les instructions.

**CHERCHER DES PORTES SECRÈTES**

- Les *Héros* ne peuvent pas découvrir une *Porte* cachée à moins d'en faire expressément la **demande**.
- Si la demande est faite, *Zargon* doit alors révéler **toutes** les *Portes secrètes* situées dans le lieu où se trouve le *Héros*, en plaçant une tuile de *Porte* secrète sur la case correspondante. Ces *Portes* sont considérées comme **fermées**.
- Les *Héros* ne peuvent pas chercher des *Portes* secrètes si un *Monstre* se trouve dans leur **champ de vision**.

**CHERCHER LES PIÈGES**

- Seul *Zargon* sait où se cachent les *Pièges*. Si un *Héros* passe sur une case avec un *Piège*, il le déclenche **automatiquement**.
- Les *Héros* ne peuvent pas découvrir un *Piège* à moins d'en faire expressément la **demande**. *Zargon* doit alors montrer quelles cases sont piégées, **sans** les marquer d'une tuile *Piège*, car ils sont pour l'instant **cachés** et non déclenchés.
- Les *Héros* ne peuvent pas chercher des *Pièges* si un *Monstre* se trouve dans leur **champ de vision**.
- Si un *Héros* trouve un *Piège* sur son **chemin**, il peut essayer de **sauter** par-dessus :
  - Il doit rester au moins 2 cases à son déplacement pour atterrir sur une case libre adjacente.
  - Le *Héros* doit lancer un *Dé de combat*. S'il obtient un *Crâne*, il tombe dans le *Piège* et perd des points de vie. *Zargon* doit alors placer la tuile de *Piège* correspondante sur la case. S'il n'obtient pas de *Crâne*, il réussit son saut.
- Les *Monstres* ne déclenchent **pas** les *Pièges*.
- Il existe 4 types de *Pièges* :



• *Les Oubliettes* : Si un *Héros* passe sur une case avec une oubliette, *Zargon* l'arrête et place une tuile d'oubliette sur cette case. Le *Héros* perd alors 1 point de vie dans sa chute en inscrivant cette perte sur sa feuille de personnage. C'est la fin de son tour. Un *Héros* ou un *Monstre* tombé dans les *Oubliettes* peut attaquer et se défendre mais avec un *Dé de combat* en moins. Normalement, un *Héros* peut sortir d'une oubliette à son prochain tour.

**Les Pièges à éboulement**

Si un *Héros* passe sur une case avec un *Piège à éboulement*, *Zargon* place alors une tuile de *Piège à éboulement* sur cette case. Le *Héros* doit lancer 3 *Dés de combat*. Pour chaque *Crâne* obtenu, il perd 1 point de vie. Il ne peut pas lancer de dé pour se défendre.

Il doit ensuite soit avancer, soit reculer vers une case libre et mettre fin à son tour. La case piégée constitue maintenant un obstacle infranchissable et peut isoler le *Héros* du reste du groupe selon son choix.

**Piège à lance**

Quand un *Héros* passe sur la case d'un *Piège à lance*, il doit lancer un *Dé de combat*. S'il obtient un *Crâne*, il perd 1 point de vie et son tour est terminé. S'il obtient un *Bouclier* noir ou blanc, il réussit à éviter la *Lance* et peut continuer son déplacement. Une fois déclenché, le *Piège à lance* n'est plus actif.

**Coffres/meubles piégés**

Si un *Héros* cherche des *Trésors* dans une pièce sans y avoir préalablement cherché des *Pièges*, il déclenche tout *Coffre/Meuble piégé* se trouvant dans la pièce et son tour est terminé. Il subit les effets du *Piège* (cf notes de *Quête*). Il est possible de désarmer le *Piège* puis ensuite chercher des *Trésors* dans le *Coffre/Meuble* désarmé pendant votre prochain tour.

**DÉSARMER UN PIÈGE**

- Le *Héros* doit d'abord connaître son emplacement et posséder une *Trousse à outils* (ou être le *nain*).
- Il se déplace sur la case piégée et lance 1 *Dé de combat*. S'il obtient un *Crâne*, il déclenche le *Piège* et perd des points de vie. S'il obtient un *Bouclier* blanc ou noir, il désarme le *Piège*.
- Le *Nain* n'a pas besoin de *Trousse*. Avant de se déplacer, il doit se déplacer sur la case du *Piège* et lance 1 *Dé de combat*. S'il obtient un *Bouclier noir*, il déclenche le *Piège* et perd des points de vie. S'il obtient autre chose qu'un *Bouclier noir*, il désarme le *Piège*. Une *oubliette* désarmée se comporte comme une case normale.

**TOUR DES ZARGON**

- Une fois que *tous les joueurs* ont terminé leur tour, c'est au tour de *Zargon*. Il peut alors déplacer *tous les Monstres* actuellement sur le plateau de jeu.
- Les *Monstres* ne peuvent pas attaquer ou se déplacer en *diagonale*, passer à *travers* un *Héros* et *partager* leur case.
- Les *Monstres* ne se déplacent pas suite à un lancer de dé. Ils ont une *capacité de déplacement* maximale indiquée sur leur carte.
- Chaque *Monstre* peut accomplir *une* des deux actions suivantes :

**ATTAQUER**

- Un *Monstre* qui attaque un adversaire *adjacent*, doit lancer le nombre de *Dés d'attaque* indiqué dans le *tableau des Monstres* (écran du maître de jeu). Si aucun *Crâne* n'est obtenu, l'attaque est ratée.
- Chaque *Crâne* obtenu est considéré comme un coup *réussi* et représente 1 point de vie pouvant être enlevé au *Héros*. Ce dernier doit *immédiatement* se défendre en lançant *deux Dés de combat*. Chaque *Bouclier blanc* obtenu bloque 1 coup du *Monstre* qui attaque.
- Si les points de vie du *Héros* sont réduits à *zéro*, il est considéré comme *mort*. Il est retiré du jeu pour le reste de la *Quête*. Le matériel laissé sur place par le *Héros* décédé peut être *recupéré* par un *allié* présent dans la pièce. Si *seul* un *Monstre* s'y trouve, il récupère le matériel qui est retiré de la partie.
- Quand les points de vie d'un *Héros* sont réduits à 0, il peut *échapper* à la *mort* de deux façons :
  - Il peut immédiatement boire une *Potion en sa possession* et faire remonter ses points de vie au-dessus de zéro.
  - S'il n'a pas encore *accompli l'action* de son tour, il peut *lancer un Sort de guérison* en sa possession, sur lui-même.

- Les *alliés* ne peuvent pas sauver un *Héros* lors du tour de celui-ci.

**LANCER UN SORT DE LA TERREUR**

- *Zargon* peut décider de lancer un *Sort de la Terreur* *plutôt* que d'attaquer. Il doit donner ses *Sorts* à des *Monstres spécifiques* (cf *notes de Quête*). Un *Monstre* peut seulement lancer un *Sort* sur un *Héros* qu'il *peut voir*.
- Chaque *Sort* ne peut être lancé *qu'une seule fois* par *Quête*.
- Chaque *Sort* et ses effets sont expliqués en détails sur la *carte de Sort* correspondante.

**3 / FIN DE PARTIE**

- Une *quête* est réussie si un *héros* accomplit la mission et qu'il est revenu à l'escalier.
- Une *quête* est échouée si les 4 *héros* ne survivent pas à la *quête*.
- Récupérez la récompense de fin de *quête* en cas de réussite.
- Encercliez le numéro de *quête* correspondant sur votre feuille de personnage.