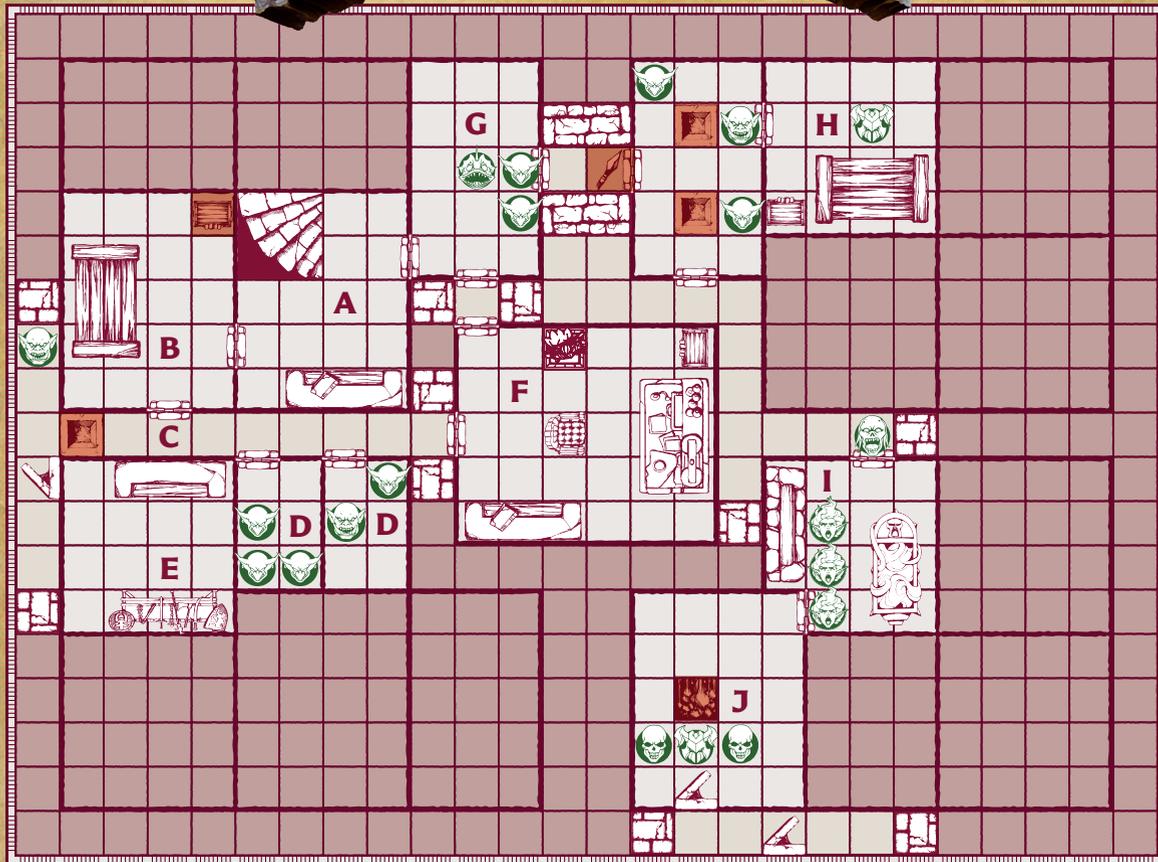
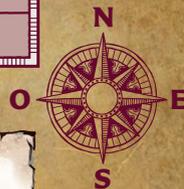


HEROQUEST



Au début de chaque quête, seul le texte sur parchemin doit être lu à voix haute à tous les joueurs.



QUÊTE EN LIGNE 003

Le Chevalier déchu

J'ai besoin de votre aide, mes amis, car l'évasion de prison en cours doit être arrêtée ! Je m'appelle Mentor, magicien au service du Royaume. Je ne sais pas comment, mais les agents du maléfique Zargon ont trouvé un moyen de pénétrer dans la prison. Je suis sûr qu'ils cherchent à libérer les captifs retenus aux niveaux inférieurs, dont Skulmar le terrible.

Ce sera dangereux, mais j'ai confiance que vous deviendrez les héros dont le Royaume a tant besoin. Je peux vous offrir des conseils durant votre aventure grâce au sort de communication à distance, mais je ne peux pas intervenir en votre nom de peur que Zargon découvre votre rôle et qu'il envoie des renforcements. Au-delà des escaliers, l'aventure vous attend !

Chaque quête contient des notes précédées d'une lettre majuscule correspondant à un endroit spécifique sur la carte de la quête.

REMARQUES

Pendant chaque nouvelle quête, Mentor utilise le sort de *Communication à distance* pour communiquer magiquement avec les héros. Si c'est la première fois que les héros se rencontrent, faites que Mentor demande aux héros de se présenter (par exemple : chacun votre tour, lisez le verso de votre carte de héros à voix haute).

A. « La porte de l'est mène aux prisonniers les plus dangereux, mais j'ai le sentiment qu'elle est verrouillée. Trouvez le bureau de la directrice, c'est elle qui détient la clé. »

La porte de l'est est bloquée et requiert la clé située dans la zone F.

Le premier héros à chercher des trésors peut fouiller la bibliothèque. Le héros peut piocher une carte du deck de cartes Trésor. Retournez toute carte de monstre errant ou de piège piochée sous le deck. Si une carte est retournée de cette façon, le héros peut piocher une autre carte.

B. « Cette pièce était auparavant une salle de garde. Les corps jonchant le sol étaient des gardes. Ces armes peuvent être ramassées. Attendez-vous à rencontrer des prisonniers armés et prêts à se battre. Méfiez-vous, il y a peut-être encore des dangers dans cette pièce. »

Ce coffre à trésor comporte un piège à aiguille empoisonnée. Si un héros cherche des trésors avant que ce piège ne soit repéré et désarmé, il perd 1 point de vie. Le coffre renferme 60 pièces d'or et une potion de guérison qui, une fois bue, fait regagner jusqu'à 4 points de vie perdus.



Monstre errant dans cette quête : 1 goblin

Permission d'imprimer ou de photocopier uniquement pour un usage personnel et non commercial.

HEROQUEST, AVALON HILL, HASBRO et toutes les marques et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 2023 Hasbro

C. Quand un héros entre dans ce corridor, l'orc situé dans celui de l'ouest et les monstres de la zone D ouvrent les deux portes et s'activent.

D. « Ces orcs et ces gobelins se sont échappés de leurs cellules et sont armés ! Méfiez-vous, ce sont des adversaires redoutables et des membres de l'armée de Zargon. »

Quand il vous voit, l'orc s'écrie aux gobelins,

« Tuez ces vermines et trouvez la salle d'armes cachée que le patron recherche ! »

E. « La salle d'armes des gardes. Vous l'avez trouvée avant les ennemis ! »

Dans cette salle secrète, les armes sur le râtelier sont principalement des armes rembourrées pour l'entraînement. Toutefois, le premier héros à chercher des trésors trouve un bâton. Le deuxième héros à chercher des trésors trouve une arbalète. Remettez les cartes d'équipement correspondantes aux héros qui les ont obtenues. Il n'y a plus de trésors dans cette pièce.

F. « Il s'agit du bureau de la directrice. Voilà son corps sans vie, échoué sur la chaise. Peut-être que la clé est toujours ici ? »

La premier héros à chercher des trésors trouve une clé en argent (permettant d'accéder à la zone G) et deux demi-potions de guérison. Chaque potion permet de regagner jusqu'à 2 points de vie perdus une fois bu. Cependant, quand il agrippe la clé, la statue se transforme en gargouille, approche le héros à la recherche de trésors et l'attaque. La gargouille ne peut pas être détectée en cherchant des pièges.

G. Pour ouvrir les portes de cette pièce, vous aurez besoin de la clé en argent trouvée dans la zone F. Dites aux héros que ces créatures viennent d'entrer dans la pièce par l'est. L'abomination a subit une blessure par perforation juste au-dessus de la taille.

« Observez la blessure de l'abomination. Avec quoi a-t-elle été blessée ? »

L'abomination utilise ses statistiques, mais il ne lui reste qu'un point de vie.

H. « Oh ! C'est un guerrier de la Terreur, l'un des soldats hautement entraînés de Zargon. Bien des héros ont succombé à sa lame ! »

Le premier héros à chercher des trésors trouve 100 pièces d'or et un parchemin permettant à tout héros de dépenser une action pour lancer le sort de courage avant qu'il ne se désintègre.

I. Dites aux héros qu'en entrant dans la pièce, ils aperçoivent deux hommes quitter par la porte sud qui se referme derrière eux.

« Sir Ragnar et Skulmar ! Je n'en crois pas mes yeux ! Sir Ragnar a-t-il renoncé à son serment sacré de Chevalier gardien du royaume pour s'allier avec Zargon et rejoindre la Légion de la Terreur ? Traître ! Mais, attendez ! Ils ont endommagé les protections magiques de la prison. Les créatures maléfiques contenues dans cette pièce ne doivent pas s'échapper ou elles pourraient blesser d'innombrables innocents.

Des spectres émergent des murs solides de la prison magique et profèrent des menaces aux héros.

SPECTRES DE LA TERREUR :

DÉPLACEMENT	ATTAQUE	DÉFENSE	VIE	ESPRIT
8	3	3	1	0

Chaque spectre peut lancer le sort suivant pendant son tour : *Flux de Terreur*.

Flux de Terreur : Le lanceur de sort attaque l'énergie vitale d'un héros avec le pouvoir de la Terreur. Lancez 1 dé rouge. Pour chaque spectre adjacent au lanceur de sort, ajoutez 1 point au résultat.

1, 2 ou 3 = Le héros résiste au sort

4 ou 5 = Le héros perd 1 point de vie

6 et plus = Le héros perd 2 points de vie

Les spectres sont intangibles. Les monstres intangibles peuvent traverser les héros, les murs et autres objets solides, mais ils doivent toujours terminer leur déplacement sur une case inoccupée et ils ne peuvent pas se déplacer dans une zone non explorée. Quand les héros attaquent des monstres intangibles avec autre chose qu'un artefact ou un sort, ils doivent obtenir des boucliers noirs (au lieu des crânes) sur les dés d'attaque pour réussir à toucher.

J. Placez la porte secrète quand les héros passent par la porte, car elle est maintenant ouverte. Sir Ragnar et Skulmar se sont déjà échappés.

« Ces squelettes sont d'anciens gardes. Peut-être que l'un d'eux s'est laissé influencer par Sir Ragnar et lui a révélé la porte secrète. Le mal est traître, et ils ont payé le prix pour avoir tourné le dos au Royaume. J'ai bien peur que Skulmar et Sir Ragnar se soient échappés, mais ce Guerrier de la Terreur doit connaître sa perte ! » La quête est terminée quand ces derniers ennemis ont été vaincus.

Les héros trouvent 40 pièces d'or en fouillant le Guerrier de la Terreur. La porte secrète dans le corridor semble mener à un tunnel qui s'étire en dehors des limites de la prison.

Terminer la quête

Mentor remercie les héros d'avoir protégé le Royaume contre les forces du mal et offre de les guider dans leurs prochaines aventures. La prochaine fois qu'ils rencontreront Sir Ragnar et Skulmar, Mentor et les héros seront prêts !

C'est un bon moment pour les héros de diviser leur butin pour assurer qu'ils ont les meilleurs chances de vaincre tout ennemi envoyé par Zargon !

