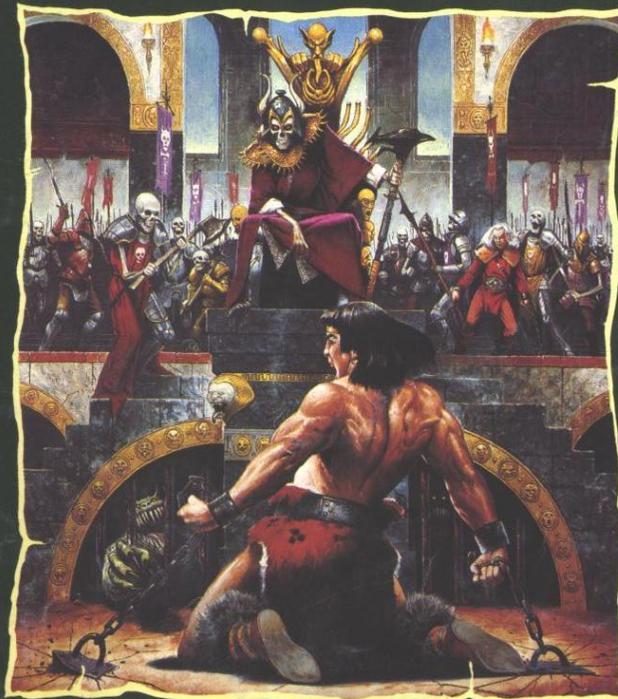


LA LÉGION DE DAMNÉS

# HEROQUEST

LE RETOUR DU  
SORCIER



**MB**  
JEUX

©1990 MB France S.A.  
MB France S.A.  
73378 Le Bourget-du-Lac Cédex.  
Hasbro MB s.a., Boulevard International 55/4,  
1070 Bruxelles.  
4234F (90)

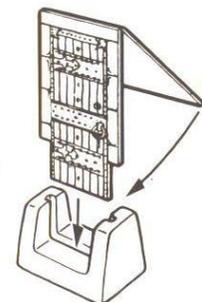
Mis au point avec le concours de  
**GAMES WORKSHOP**

# HERO QUEST

## LE RETOUR DU SORCIER

**M**ontage  
Avant de commencer à jouer les aventures du Retour du Sorcier, il faut d'abord détacher les nouveaux éléments en carton de la feuille prédécoupée.

Prendre deux des bases de porte dans le jeu d'origine mais ne pas jeter les portes. Les nouveaux éléments de porte seront ensuite pliés et fixés dans les bases de porte comme indiqué ci-contre.



### **J**ouer au Retour de Sorcier

On jouera les quêtes du Retour du Sorcier de la même façon que les quêtes d'Hero Quest. Vous remarquerez, cependant, deux différences essentielles:

— D'abord, les joueurs ne commencent pas toujours leurs aventures sur la case de l'escalier. Ils peuvent entrer par une porte sur le bord du plateau. La porte par laquelle ils doivent entrer sur le plateau est indiquée par une flèche blanche.

Les joueurs ne peuvent quitter le plateau qu'en trouvant une autre porte sur le bord du plateau ou en se rendant sur la case de l'escalier.

Le joueur Sorcier devra se servir des nouveaux éléments de porte quand il placera une porte sur le bord du plateau.

— Ensuite, comme les trois dernières aventures du Livre des Quêtes d'Hero Quest, les aventures du Retour du Sorcier s'enchaînent. On peut jouer plusieurs aventures les unes à la suite des autres. Les personnages retrouvent tous leurs points de corps et peuvent choisir de nouveaux sortilèges entre les quêtes mais ne peuvent en aucun cas acheter d'équipement.

Votre principal objectif dans chaque quête est de trouver la voie menant à la prochaine étape de l'aventure, pour atteindre finalement le Repaire du Sorcier et l'affronter dans un combat final.

Mentor baissait la tête en entrant dans la pièce.

D'une voix triste, il commença à parler:

"Dignes compagnons, le Sorcier n'est pas mort. Il nous faut agir rapidement car sa puissance s'accroît de jour en jour. Il ne sera pas long à se remettre de son emprisonnement. Une fois sa puissance complètement recouvrée, il rassemblera de nouveau les légions des morts vivants. Ces guerriers sont des ennemis terribles. Seuls des hommes de grand courage, possesseurs d'un pouvoir magique, peuvent leur résister. Ils ne connaissent pas la peur et se battront sans relâche jusqu'à l'anéantissement des ennemis.

"Loretome m'a fait savoir que le Sorcier a quitté Barak Tor pour aller à la cité perdue de Kalos. Il y a très longtemps la cité a été détruite par Morcar et donnée à gouverner au Sorcier. Au-dessous des ruines, le Sorcier s'est bâti une grande forteresse, la lumière du jour étant trop pure pour être supportée par ses créatures immondes. Après sa défaite, les portes de la forteresse ont été fermées et personne ne s'y est aventuré. Maintenant, il est revenu.

"Assis sur le grand trône de Kalos, le Sorcier peut promener son regard sur les Plaines de la Mort et apercevoir quiconque s'approche: personne n'échappe à son attention. Le Grand Trône est l'un des trois trônes réservés à ceux qui présideront à la Cour des Morts. Si le Sorcier n'est pas arrêté rapidement, les autres trônes seront occupés, l'un par Skulmar le Capitaine de l'Armée des Morts, l'autre par Kessandria la Reine Sorcière. Lorsqu'ils se tiendront aux côtés du Sorcier, on dit que les os des guerriers tombés seront rappelés sous la Bannière Noire.

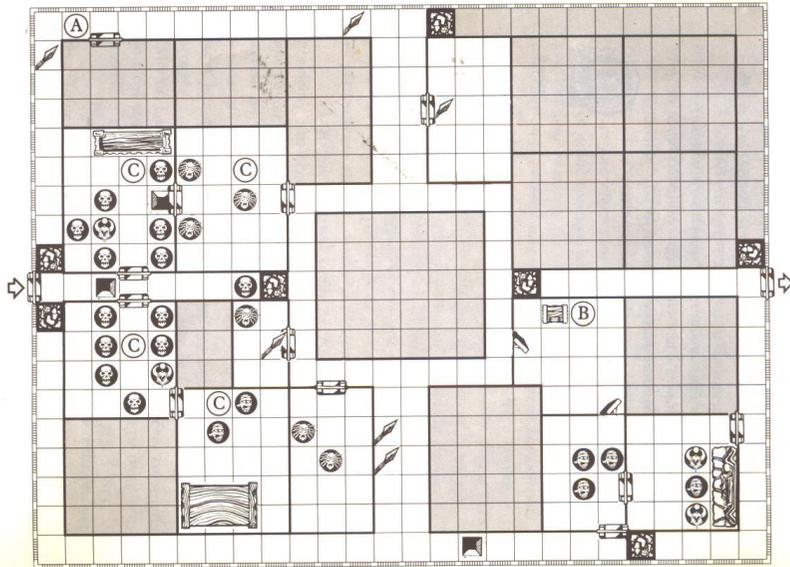
"Pendant de longues journées vous avez marché le long des Plaines de la Mort. Le voyage a été pénible dans une région stérile, brûlée par un soleil sans pitié. Pendant toute

cette marche vous avez senti une présence troublante.

"Depuis votre entrée dans les Plaines, le Sorcier n'a cessé d'épier votre progression, attendant votre arrivée.

"Finalement, vous êtes arrivés aux grandes ruines. Les vestiges squelettiques d'une cité, jadis resplendissante et qui s'élevait au milieu d'une plaine riche et fertile, gisent maintenant desséchés et couverts de poussière."





## La Porte du Destin

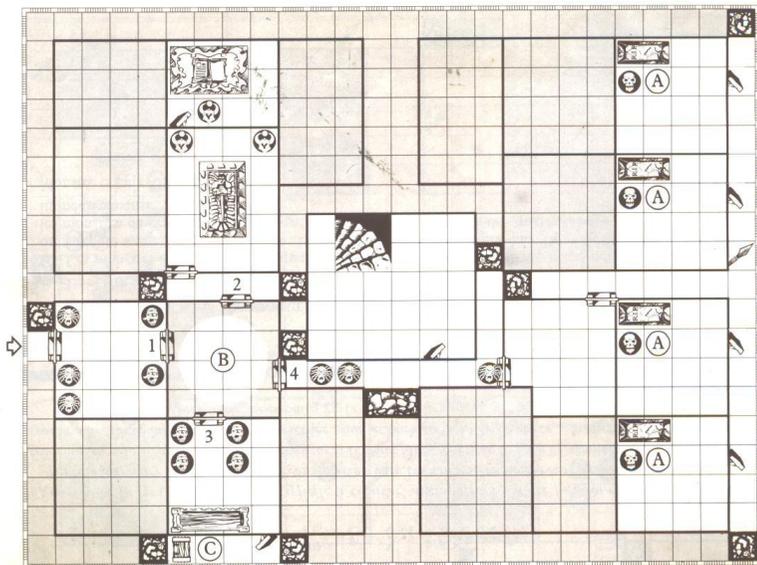
*L'entrée de la forteresse n'est pas difficile à trouver, aucun effort n'a été fait pour la dissimuler. La porte extérieure reste ouverte et vous pouvez voir les traces des nombreuses créatures qui l'ont franchie au cours des quelques derniers jours. Il vous faut pénétrer le long de tunnels terrifiants pour trouver La Porte du Destin: votre destinée vous attend au-delà de la porte. Avancez avec précaution, mes amis, l'ennemi a eu le temps de préparer votre accueil.*

### Notes

- A C'est une fausse porte. On ne peut pas l'ouvrir.
- B Le coffre à trésor contient 200 pièces d'or.
- C Les monstres à l'affût dans ces quatre salles ont été prévenus de l'arrivée des personnages et ont préparé une embuscade. Lorsque le premier des joueurs entrera dans l'une de ces salles, tous les monstres de ces quatre salles seront activés et toutes les portes des quatre salles s'ouvriront immédiatement.

Monstre errant: Guerrier du Chaos.





## Les Halls de Glace

*“Dans ces passages glacials reposent les redoutables Cavaliers Fantômes qui menèrent autrefois au combat la cavalerie squelettique du Sorcier. Ils gisent là maintenant, rêvant à la gloire passée, en attendant d’être appelés une fois de plus sous la Bannière ‘Noire.’”*

### Notes

A Les squelettes occupant ces salles sont les Cavaliers Fantômes. Ils se déplacent et se battent comme suit:

Déplacement: 8	Défense: 3 dés	Esprit: 3
Attaque: 4 dés	Corps: 1	

Les Cavaliers Fantômes sont difficiles à tuer; chaque fois qu’ils n’arrivent pas à repousser une attaque, ils doivent relancer un dé d’attaque. Si un bouclier apparaît, le Cavalier mourra, mais si un crâne apparaît, le Cavalier est sain et sauf.

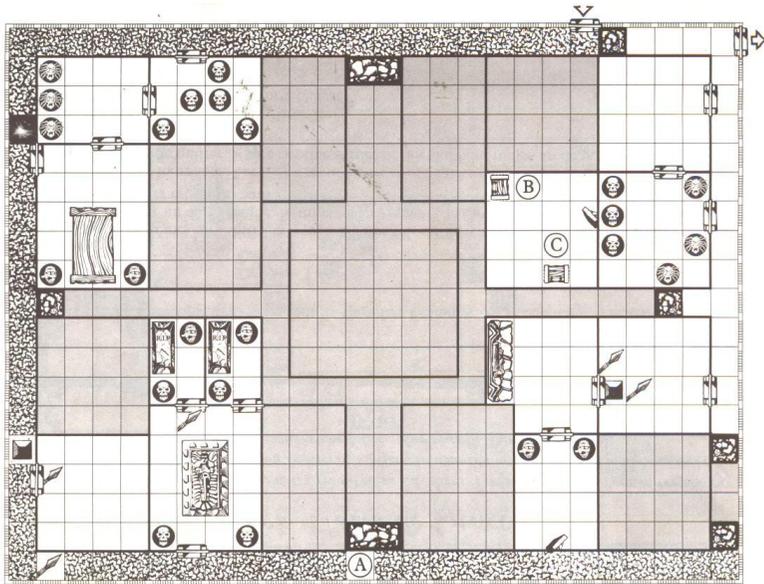
B C’est une salle tournante. Les monstres ne peuvent pas entrer dans la salle tournante. Lorsque les joueurs essaieront de quitter la salle par une sortie, ils devront faire rouler un dé pour voir par quelle porte ils sortiront.

1-2: Porte Un	4-5: Porte Trois
3: Porte Deux	6: Porte Quatre

C Le coffre à trésor contient 300 pièces d’or.

Monstre errant: Zombie.





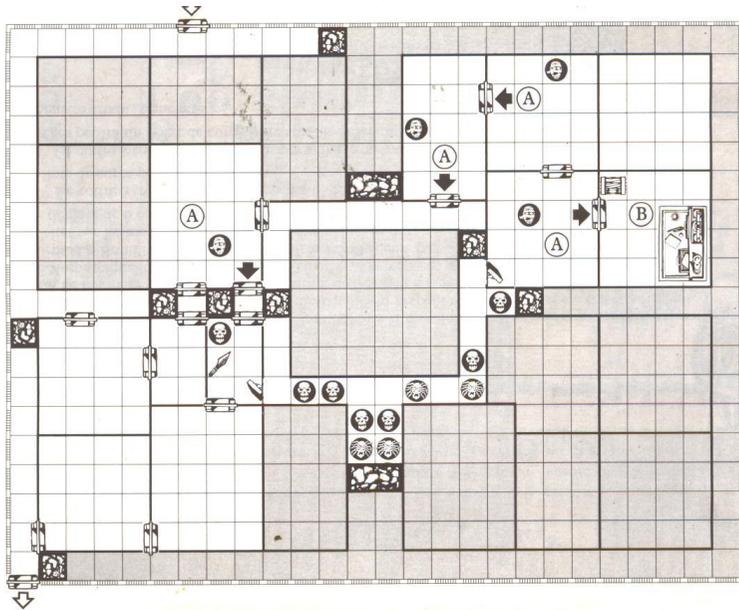
## Les Passages du Silence

*"Ces passages sont silencieux depuis plus de mille ans. Les dernières voix qui aient résonné dans ces passages sacrés étaient celles du roi Agrain et de son peuple comme ils se ruaient pour défendre la cité. On dit qu'une magie ancienne et terrible est à l'oeuvre en cet endroit. Avancez avec prudence, mes amis."*

### Notes

- A Ce couloir sombre est hanté par le Brouillard de la Mort, un souffle du Chaos qui détruit tous ceux qui ne sont pas malveillants. Le Brouillard ne peut être attaqué par les armes normales et il ne peut être détruit que par le sortilège de Tempête ou par le Fer de l'Esprit. Le Brouillard de la Mort attaque les personnages en se déplaçant à travers eux et en leur faisant perdre un point de corps. Le Brouillard peut se déplacer à travers plusieurs personnages en un seul coup. Cela n'aura pas d'effet sur les monstres. Le Brouillard de la Mort ne peut jamais quitter la zone du couloir d'ombre. Il se déplace de 6 cases par tour et ne peut finir son tour sur la même case qu'une autre figurine.
- B Le coffre à trésor contient 100 pièces d'or et une potion de Guérison qui rendra jusqu'à quatre points de corps perdus.
- C Ce coffre à trésor est piégé. Tout personnage ouvrant le coffre sans avoir au préalable cherché des pièges perdra un point de corps suite aux blessures provoquées par une fléchette surgissant du mur. Monstre errant: Squelette.





## Les Halls de Vision

*"Le Roi Agrain était l'un des grands rois qui régnaient avant le Chaos. C'était un guerrier redouté et ses lois étaient reconnues pour leur justice. Agrain s'intéressait aussi à la magie et par cet artifice il avait créé les Halls de Vision, labyrinthes de salles magiques dont le secret réside dans les "Cleps d'Agrain".*

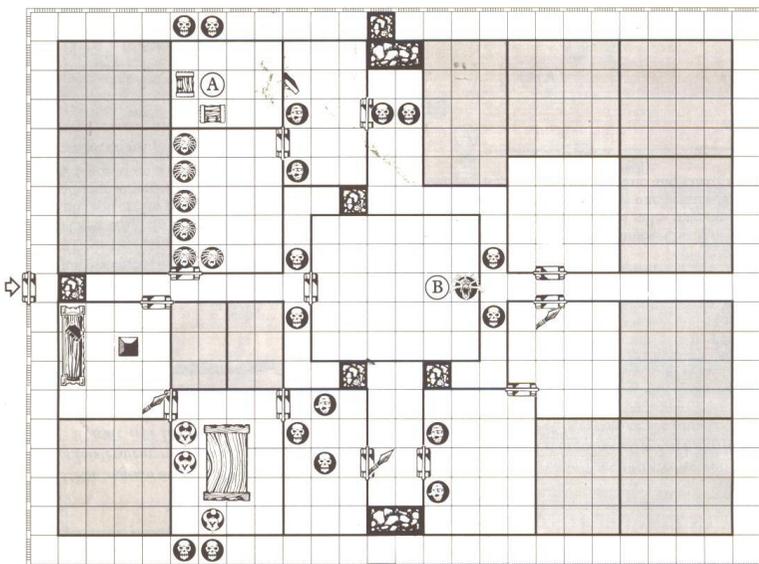
### Notes

A Toutes ces salles sont magiques; elles furent construites pour protéger l'atelier secret du Roi Agrain. Chacune d'elle est gardée par une momie. Si cette momie est tuée, vous pouvez retirer immédiatement la porte marquée d'une flèche noire.

B C'est l'atelier magique du Roi Agrain. Sur sa table se trouvent quatre grosses gemmes. Ce sont les Cleps d'Agrain qui permettent à leur possesseur de passer sans danger à travers les salles magiques et de replacer les portes qui ont été retirées. Le joueur qui cherche un trésor, trouvera une gemme. Les momies n'attaqueront pas quiconque détient une des gemmes. Les gemmes ont chacune une valeur de 100 pièces d'or.

Monstre errant: Momie.





## La Porte de Bellthor

*"C'est ici que commence le véritable domaine du Sorcier. Dans ces cavernes très profondes il a bâti sa propre forteresse souterraine où il projette la destruction de l'Empire. Loretome m'a parlé d'un gardien terrible, 'Bellthor, qui veille sur la porte. Il vous faudra attaquer 'Bellthor tous ensemble pour remporter la victoire."*

### Notes

A Les deux coffres contiennent 200 pièces d'or.

B Une fois les joueurs entrés dans la salle, la porte disparaîtra, emprisonnant les joueurs dans la salle avec la Gargouille, Bellthor, qui n'attaquera que lorsque les joueurs seront tous ensemble dans la salle. Jusqu'à ce qu'il attaque, Bellthor ne se déplacera pas et ne peut être attaqué.

Bellthor se déplace et attaque comme suit:

Déplacement: 6

Défense: 6 dés

Esprit: 4

Attaque: 4 dés

Corps: 1

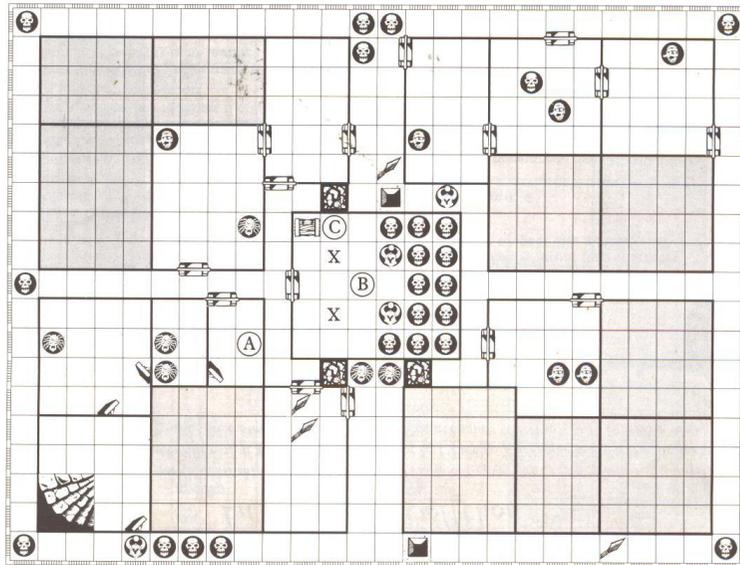
Bellthor a une haleine vénéneuse et peut souffler sur n'importe quel personnage dans la salle une fois à chaque tour après avoir attaqué une première fois. Pour cela, il lance 6 dés de combat. A chaque cran qu'il obtient ainsi, le défenseur doit perdre un point d'esprit. Si un personnage est réduit à zéro point d'esprit, il n'est pas tué mais il est inconscient. Le personnage doit alors être enlevé du plateau et ne peut plus intervenir jusqu'à la prochaine quête.

S'il est tué, Bellthor explosera et remplira la pièce de gaz asphyxiant qui rendra inconscients tous les personnages présents dans la salle.

Tous les personnages sont maintenant capturés par le Sorcier.

Monstre errant: Squelette.





## Les Halls de la Mort

*"Un sort terrible vous est réservé, vous êtes devenus prisonniers du Sorcier. Déjà l'Elfe et le Barbare ont été emmenés dans le hall où il a l'intention de les donner à manger à ses animaux favoris. J'ai imaginé un sortilège puissant pour vous aider, mais maintenant il faut vous débrouiller. Bonne chance. Il faut vous libérer et vous échapper."*

### Notes

A Le Nain et l'Enchanteur sont emprisonnés dans cette salle. La porte s'ouvre brusquement, grâce au sortilège de Mentor. Les deux personnages peuvent rassembler tout leur équipement. Mais les géoliers ont volé tout leur or. Les deux personnages doivent rayer l'or noté sur leur carnet. Comme d'habitude, l'Enchanteur a ses sortilèges.

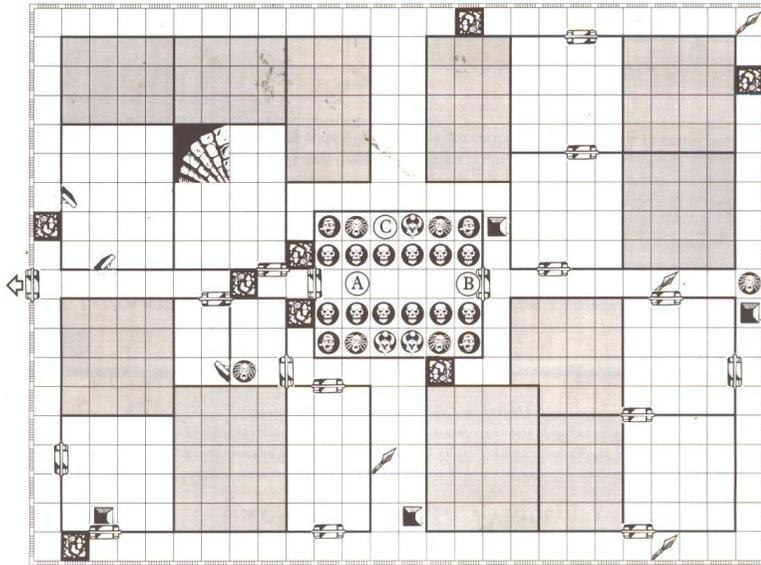
B C'est le Hall du Sorcier. Le Barbare et l'Elfe commencent sur les cases marquées d'un "X". Ils sont enchaînés et leur or et leur équipement leur ont été enlevés. Le Barbare et l'Elfe ne doivent pas être mis sur le plateau avant que le Nain ou l'Enchanteur n'entre dans la salle, après quoi ils peuvent se déplacer normalement.

A leur arrivée, le Sorcier les maudit puis disparaît au milieu d'une violente tempête.

C L'équipement et l'or du Barbare et de l'Elfe sont dans ce coffre. Quiconque ouvre ce coffre peut rendre au Barbare et à l'Elfe leur équipement et leur or.

Monstre errant: Squelette.





## La Légion Oubliée

*"Vous avez échappé au Sorcier, mais bientôt il va vous poursuivre. Dans les halls où vous passez maintenant, vous allez rencontrer la Légion Oubliée, l'élite de l'armée du Sorcier. C'est Skulmar qui est à leur tête. Dans un combat, ils sont redoutés car ils portent les cicatrices d'un millier de batailles qui furent autant de victoires pour le Chaos."*

### Notes

A Ici se trouve la Légion Oubliée, emprisonnée dans une glace magique qui ne peut être brisée par des moyens ordinaires.

B Lorsqu'un joueur ouvre cette porte, la glace magique volera en éclats et la Légion Oubliée passera à l'attaque au prochain tour du joueur Sorcier.

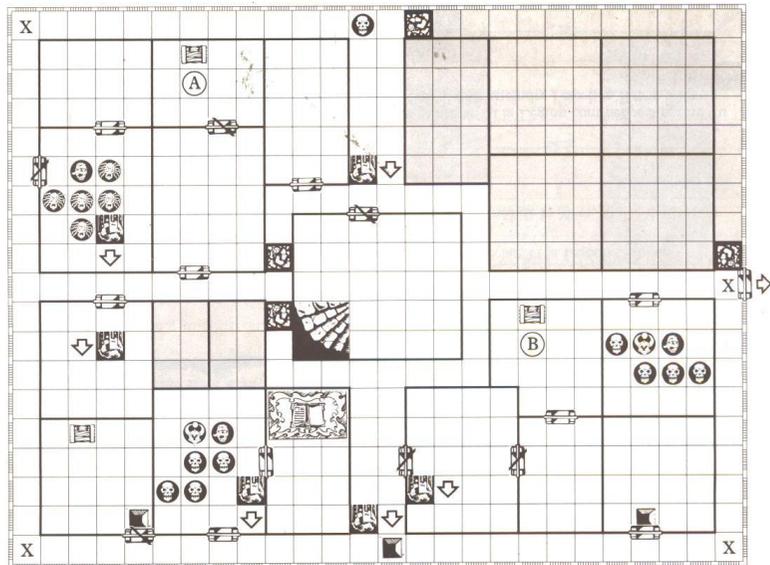
C La Légion est sous la direction de Skulmar, le Capitaine de l'Armée de la Mort, qui se déplace et combat comme suit:

Déplacement: 8	Corps: 1
Attaque: 5 dés	Esprit: 5
Défense: 6 dés	

Utiliser la figurine du Sorcier du Chaos pour représenter Skulmar. Si la Légion commence à perdre du terrain, Skulmar devra essayer de s'échapper. Pour y arriver, il doit atteindre l'escalier. Il sera alors retiré du plateau.

Monstre errant: Guerrier du Chaos.





## La Cité Interdite

*Personne n'est jamais entré dans la Cité Interdite jusqu'à ce jour. Loretome lui-même ne peut dire grand chose de ce qui vous attend. On dit que les passages sont remplis de morts ambulants, les serviteurs stupides de Morcar, condamnés à arpenter à jamais les passages de la Cité Interdite. Il faudra vous méfier de la cité elle-même, car elle tombe en ruines, prête à s'écrouler à tout moment.*

### Notes

Au commencement de chaque tour, le Sorcier peut choisir deux monstres non tués (squelettes, zombies ou momies) parmi les figurines disponibles et les placer sur n'importe lesquelles des quatre cases de départ marquées d'un "X".

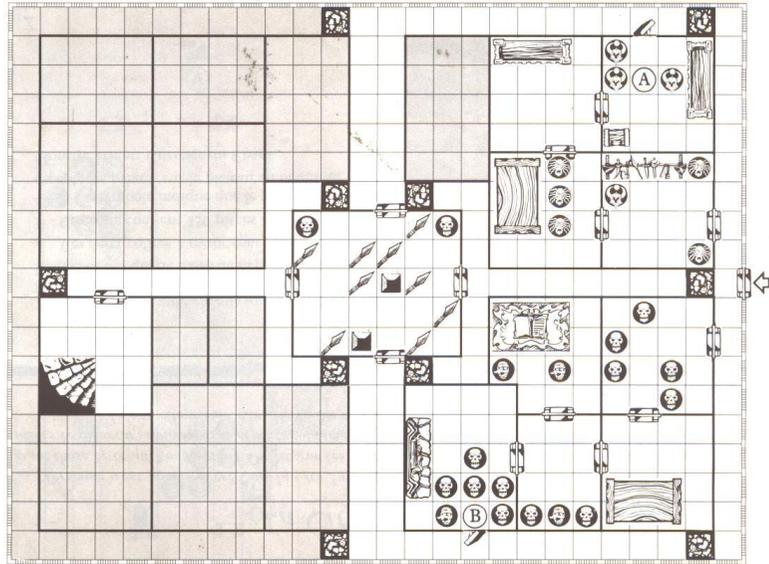
A Ces deux coffres à trésor sont vides.

B Ce coffre contient 350 pièces d'or.

 Ce symbole indique que le jeu commence avec ces portes ouvertes. Placer le contenu de ces salles, excepté les pièges, sur le plateau au début du jeu.

Monstre errant: Guerrier du Chaos.





## La Dernière Porte

*"Celle-ci, mes amis, est la dernière porte avant d'arriver au Repaire du Sorcier. Les passages au-delà de la porte sont gardés par les guerriers du Chaos, membres de la Garde du Malheur. Faites bien attention, car ils sont plus puissants que les autres guerriers du Chaos contre qui vous avez déjà combattu."*

### Notes

A C'est la demeure des trois guerriers du Chaos de la Garde du Malheur qui sont des guerriers du Chaos ordinaires excepté qu'ils doivent lancer 4 dés pour l'attaque et 6 dés pour la défense. Le coffre de cette salle contient 250 pièces d'or.

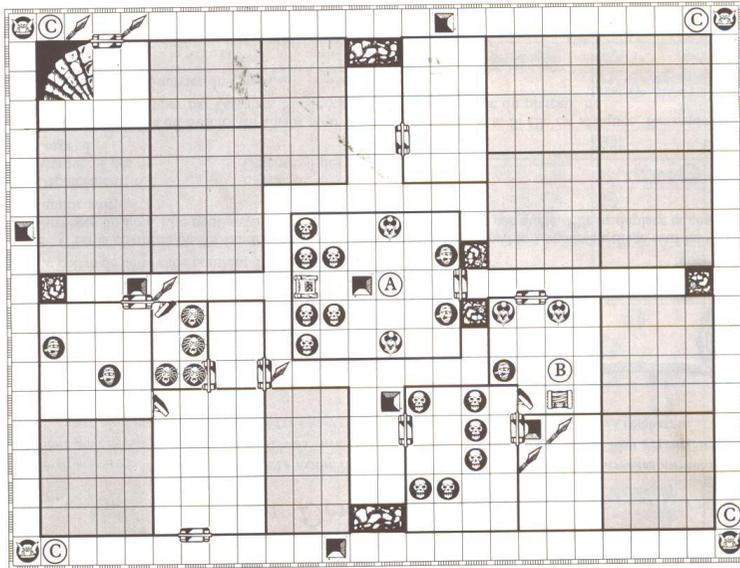
B C'est la chambre de Kessandria, la Reine Sorcière. Elle n'est sensible à aucun sortilège sauf les sortilèges du Feu. Elle peut aussi jeter un sort de Vent Vif une fois par quête. Elle se déplace et combat comme suit:

Déplacement: 6	Esprit: 6
Attaque: 4 dés	Défense: 6 dés
Corps: 1	

Utiliser la figurine du Sorcier du Chaos pour représenter Kessandria. Si elle est attaquée, Kessandria essaiera de s'échapper par l'escalier. Si elle y réussit, elle sera retirée du plateau.

Monstre errant: Guerrier du Chaos.





## Le Repaire du Sorcier

*"Le Sorcier a épié votre progression. Il a essayé de vous détruire mais vous avez déjoué ses plans à chaque fois. Maintenant il s'est enfui dans la salle du trône où il vous faudra lui livrer bataille. Cette fois-ci il ne faut pas qu'il s'échappe."*

### Notes

A C'est ici que le Sorcier attend la bataille finale. Pour cette quête, placez sur le plateau de jeu la Salle du Trône (où figure un crâne) de la feuille prédécoupée. Les deux guerriers du Chaos dans la salle sont membres de la Garde du Malheur et se comportent comme des guerriers du Chaos ordinaires excepté qu'ils lancent 4 dés d'attaque et 6 dés de défense. Quand la salle sera fouillée, on y trouvera 500 pièces d'or dans un compartiment secret sous le trône.

Le Sorcier attaque et se défend comme suit:

Déplacement: 10

Défense: 6 dés

Corps: 1

Attaque: 5 dés

Esprit: 5

Le Sorcier ne peut être blessé que par deux armes: le Fer de l'Esprit et les sortilèges du Feu.

Pour l'aider dans son combat, il peut appeler en renfort un monstre UNE FOIS par tour. A chaque tour il peut choisir au hasard UNE carte monstre pour voir quelle sorte de créature il peut appeler. S'il n'y a pas de figurine disponible pour cette sorte de monstre, aucun renfort n'est accordé pour ce tour. Le monstre appelé doit être placé près du Sorcier et peut se déplacer/attaquer comme d'habitude à ce tour.

B Ce coffre contient deux potions de Guérison, chacune d'elle restaurant jusqu'à quatre points de corps perdus.

C Ces Orcs sont des statues magiques et ne peuvent être attaqués ni blessés. Cependant, si les joueurs les attaquent, leurs armes se briseront et ils devront rendre la carte équipement correspondante. Cela peut arriver à toute arme, même aux armes magiques.

Monstre errant: Momie.



"Le Sorcier a été vaincu et son armée de morts va rester endormie sous la terre. La magie qui les animait a été affaiblie. Cependant cette victoire pourrait se changer en défaite si nous relâchons notre vigilance. C'est le moment de renouveler nos efforts. Maintenant que notre ennemi est affaibli, nos coups doivent être d'autant plus forts. Les serviteurs du Sorcier qui se sont échappés sont loin d'être inactifs: ils s'efforceront sûrement de prendre leur revanche sur ceux qui ont vaincu leur maître. En fait, Loretome m'a fait savoir que Skulmar, que nous croyions mort, s'est échappé des ruines de Kalos emportant la plupart des livres contenant les sorts les plus puissants. Je crains que bientôt vous ne deviez faire face à Skulmar et essayer d'anéantir cette menace pour toujours.

"Mais, pour le moment, vous avez bien mérité de vous reposer. Venez donc, mes amis, l'Empereur vous attend dans le Grand Palais. Ce soir vous allez être honorés en reconnaissance de vos faits d'armes, héroïques et incroyables, en présence de la noblesse de tout l'Empire."

