



HERO QUEST

EXPERT EDITION – CAMPAGNE

HEROQUEST

Cette campagne pour le jeu HeroQuest utilise la version des règles HeroQuest Expert Edition, et n'est donc pas immédiatement compatible avec la version officielle du jeu.

NOTE DE CONTEXTE À LIRE AUX JOUEURS

L'Empire vit des temps troublés. De lourds nuages s'accumulent dans le ciel dont ne tombe aucune pluie, les récoltes pourrissent sur pieds dans les champs, les sources des rivières se tarissent et gibier et poissons se font rares. La famine et la soif menacent les villages reculés et ceux dont les réserves se sont épuisées.

LA TRAME DE LA CAMPAGNE

Les héros sont issus d'un petit village niché au cœur des montagnes. Alors que l'Empire vit des heures sombres, ils empêchent une bande de gobelins de déverser un poison mortel dans la source qui abreuve leur communauté. A partir de là, ils vont remonter la trace des fournisseurs du poison puis des forces obscures qui se cachent derrière eux.

Chaque scénario sera présenté de la même façon : un texte d'ambiance à lire aux joueurs, suivi des données statistiques indiquant :

- **La profondeur du donjon** : indique le nombre de cartes à insérer dans le paquet « Donjon », auquel il faut encore ajouter la Salle de Quête.
- **Les adversaires** : indique quelles cartes peuvent être retirées du paquet des Monstres.
- **La Salle de Quête** : indique les forces en présence et l'ameublement de la salle finale du donjon.
- **Condition de victoire** : que doivent faire les héros pour remporter la victoire ?
- **Règles spéciales** : si des règles spéciales s'appliquent à cette quête, c'est là qu'elles seront exposées.

QUÊTE 1 - LA SOURCE DE LA KAHLWASSER

Où les héros doivent enquêter sur la pollution d'une source locale.



Introduction pour les héros

« L'inquiétude a gagné votre village autrefois paisible de Brüghorn. Alors que vous profitez d'un bon repas à l'auberge du Cerf d'Argent, des forestiers annoncent avoir vu des gobelins traverser les bois autour de l'ancien temple abandonné. Tous les villageois savent que les souterrains sous le temple en ruines communiquent avec la source de la Kahlwasser, la rivière qui traverse la communauté agricole locale. Et si ces peaux vertes étaient responsables de la pollution qui frappe la rivière ces derniers jours, tuant les poissons et provoquant la maladie du bétail qui s'y

abreuve ? Les villageois vous convainquent d'aller y jeter un œil, pour en avoir le cœur net.»

Profondeur du donjon : 8 cartes.

Adversaires : retirez du paquet des Monstres le dragonnet, le démon, les trolls, tous les morts-vivants, les élémentaires, les loups-garous, l'otuygh, le sorcier du chaos et le naga.

Salle de Quête : une grande salle traversée par un ravin où s'écoule la rivière. Un coffre contient une poudre verte que les gobelins déversent dans l'eau à grandes pelletées. Il y a un Roi des Gobelins, un shaman goblin, deux archers gobelins et quatre gobelins.

Conditions de victoire : les héros doivent tuer tous les monstres de la Salle de Quête. Ils détruiront aussi le poison avec des torches enflammées (c'est implicite).

Règles spéciales : aucune.

Conclusion pour les héros

« Le tonneau de poison des gobelins est aisément reconnaissable, car seule une brasserie de la région en employait. Cela fait quelques mois que l'institution a fermé ses portes, suite à la mort de son propriétaire. Il serait sans doute bon d'aller voir sur place. Peut-être en apprendrez-vous plus sur les intentions des peaux vertes. »

QUÊTE 2 – LA BRASSERIE DE L'ÂNE NOIR

Où les héros visitent une brasserie abandonnée pour enquêter sur l'origine du tonneau particulier

utilisé par les gobelins pour empoisonner la rivière.

Introduction pour les héros

« La vieille brasserie est visiblement abandonnée, comme vous vous y attendiez. En surface, les entrepôts ont été vandalisés et les bâtiments pillés. Mais des bruits inquiétants proviennent des tunnels sous ces derniers. Et deux gobelins, planqués derrière un charriot renversé, s'engouffrent précipitamment dans une cage d'escaliers qui descendent sous la brasserie. »

Profondeur du donjon : 8 cartes.

Adversaires : retirez du paquet des Monstres le dragonnet, le démon, les trolls, tous les morts-vivants, les élémentaires, les loups-garous, l'otuygh, le sorcier du chaos et le naga.

Salle de Quête : une grande salle remplie de tonneaux (vous pouvez utiliser des coffres) contenant du poison. Une grosse marmite sur un feu laisse échapper des éclaboussures d'un liquide mauve et nauséabond qu'un shaman goblin remue à l'aide d'une grande louche. C'est là que les peaux vertes préparent leur infect poison afin de polluer tous les cours d'eau de la région. La salle contient deux shamans gobelins, un orque noir et quatre orques.

Conditions de victoire : les héros doivent tuer tous les monstres de la Salle de Quête.

Règles spéciales : dans la première salle, en plus des éventuels monstres désignés par la carte

Donjon, ajoutez les deux gobelins aperçus en surface.

Conclusion pour les héros

« Au vu du nombre de tonneaux contenant le poison, la situation semble dépasser de loin votre petite région. Il serait sans doute bon de vous rendre au château Grunberg où réside le Comte Electeur Arthur Grunberg. Il saura sans doute quoi faire de vos informations précieuses. »

QUÊTE 3 – LE REPAIRE DES DENTS JAUNES

Où les héros réalisent que les gobelins ne sont pas les seuls en cause.

Introduction pour les héros

« Après avoir été reçus par le Comte Electeur, vous avez reçu pour mission de vous rendre dans les montagnes afin d'explorer le dernier camp connu de la tribu des Dents Jaunes. Ces gobelins roublards sont en effet les plus populeux dans la région. Il y a de fortes chances pour qu'ils aient entendu parler de l'empoisonnement des sources d'eau potable. »

Profondeur du donjon : 10 cartes.

Adversaires : retirez du paquet des Monstres le dragonnet, le démon, tous les morts-vivants, les élémentaires, les loups-garous et le naga.

Salle de Quête : une grande salle du trône avec une table, un trône et deux coffres. A la table sont assis Hup, le roi des gobelins et deux guerriers du Chaos encadrant un sorcier du Chaos. Ce dernier

s'appelle Hykhar et est au service de Tzeentch, le dieu maléfique de la magie noire.

Conditions de victoire : les héros doivent tuer tous les monstres de la Salle de Quête.

Règles spéciales : aucune.

Conclusion pour les héros

« Sur le cadavre ensanglanté du sorcier, vous trouvez une lettre signée d'un certain Dreed. Cette dernière est une liste de campements de peaux vertes dans la région. Il est question de convaincre les tribus sauvages de commettre divers méfaits, notamment l'empoisonnement des points d'eau, le saccage des champs et la mise à sac de fermes isolées. La lettre parle également d'un rendez-vous dans un vieux monastère abandonné, le Clos des Brebis. »

QUÊTE 4 : LE CLOS DES BREBIS

Où les héros s'invitent à un rendez-vous auquel ils n'étaient pas conviés.

Introduction pour les héros

« Le vieux monastère émerge de la forêt tel une insulte aux arbres et aux fougères. Après avoir soigneusement inspecté la clairière et tué deux sentinelles en surface, vous découvrez de vieilles marches qui s'enfoncent dans les souterrains du lieu désacralisé. Autrefois, de sombres rituels menés par des prêtres dévoyés étaient pratiqués entre ces murs. Qu'est-ce qui vous attend ici-bas ? »

Profondeur du donjon : 15 cartes.

Adversaires : retirez le dragonnet, les loups-garous et le naga.

Salle de Quête : une grande salle dotée d'une bibliothèque, de deux coffres, d'un établi d'alchimiste et d'un cercle magique. Dreed, un sorcier du Chaos, se tient sur le cercle. Quatre guerriers du Chaos le protègent.



Conditions de victoire : les héros doivent tuer tous les monstres de la Salle de Quête.

Règles spéciales : dès que les héros entrent dans la salle de Quête, Dreed invoque un démon puis disparaît. Le démon est placé sur le cercle magique (qui n'aura pas d'autre fonction).

Conclusion pour les héros

« Le sorcier maléfique vous a échappé et aucun indice ne peut être trouvé quant à l'endroit où il a disparu. Frustrés, vous ressortez des souterrains et décidez de rendre compte au Comte Arthur Grunberg. Le nom de Dreed ne lui est pas étranger. En effet, le sorcier est venu lui rendre visite, bien des années auparavant. Il voulait conclure un pacte avec lui, afin de le laisser pratiquer sa magie noire en échange d'une forme de protection magique. Le Comte avait refusé et le sorcier était reparti avant que l'ordre de le faire arrêter ait été rédigé. Peut-être Dreed agit-il par vengeance. Grunberg propose d'envoyer ses espions partout dans le comté pour réunir des informations sur les endroits d'où le sorcier maléfique pourrait opérer. »

QUÊTE 5 : LE TOMBEAU DES NUTTINGEN

Où les héros explorent le sinistre tombeau d'un ancien acolyte de Dreed, leur ennemi.

Introduction pour les héros

« Les espions du Comte n'ont pas encore retrouvé la trace du maléfique Dreed, mais des agissements suspects ont lieu dans le tombeau d'une noble famille tombée en disgrâce. Il est dit que les Nuttingen ont voué leur âme aux dieux du Chaos et que Roterk, le plus jeune, a été un temps l'apprenti de Dreed. Les habitants de Nuttingendorf se plaignent de faits étranges ayant lieu dans le vieux cimetière local, autour du mausolée des Nuttingen. Peut-être tout est-il lié ? Vous décidez de vous rendre sur place afin d'en avoir le cœur net. »

Profondeur du donjon : 8 cartes.

Adversaires : ne conservez que les morts-vivants et les peaux vertes (gobelins, orques, hobgobelins).

Salle de Quête : une grande salle avec deux coffres et un sarcophage. Quatre orques tentent d'ouvrir la tombe de Roterk Nuttingen. Un shaman orque leur donne des ordres.

Conditions de victoire : les héros doivent tuer tous les monstres de la Salle de Quête et emporter le sceptre avec eux.

Règles spéciales : le shaman s'appelle Bo'ark. Ses valeurs sont les suivantes : COR 6, ATT 3D, DEF 4D, VIT +1, 4 facultés du Chaos. Dans la tombe de Roterk, les héros trouveront un sceptre par-dessus le corps momifié du noble. Un sceptre décoré de symboles nécromantiques.

Conclusion pour les héros

« Il ne fait aucun doute que les peaux vertes étaient venues ici pour s'emparer de ce sceptre effrayant. Sans doute opèrent elles pour le compte de Dreed, comme les gobelins dans les montagnes. Reste à savoir à quoi sert cet artefact et à le mettre en lieu sûr pour éviter que le sorcier maléfique s'en empare. »

QUÊTE 6 : LE VOL DU SCEPTRE

Où les héros démasquent un traître parmi les barons locaux...

Introduction pour les héros

« Le Comte a décidé de remettre le sceptre au baron Von Carstein dont la forteresse est réputée inviolable.

Vous avez été chargés de remettre l'artefact entre les mains du baron. Au cours de la soirée suivante, vous vous reposez à l'auberge lorsqu'un des gardes du château vient vous chercher, le visage ensanglanté ! Une escouade de monstres s'est emparée de la forteresse. Sans doute sont-ils entrés par un passage secret. L'aide des héros est requise pour empêcher ces créatures de récupérer l'artefact. »

Profondeur du donjon : 12 cartes.



Adversaires : enlevez le dragonnet et les différents « animaux », ne conservez que les humanoïdes et enlevez également les morts-vivants.

Salle de Quête : c'est la salle du trône de la forteresse. Cette grande salle est meublée d'un trône et de deux tables. Une porte est ouverte sur un des côtés, menant à la salle du trésor. Cette dernière est une pièce normale meublée de quatre coffres. Dans la grande salle, placez six orques, un orque noir et un shaman orque. Dans la salle normale, un guerrier du Chaos remet une bourse pleine d'or au baron, qui semble de connivence.

Le baron se battra également contre les héros. Utilisez une figurine de héros disponible.

Conditions de victoire : les héros doivent tuer tous les monstres de la Salle de Quête.

Règles spéciales : le baron Von Carstein possède les stats suivantes : COR 6, ATT 3D, DEF 4D, VIT +1. Piochez dans la pile des trésors la première arme et la première armure qui se présentent (remélangez ensuite le paquet). Elles seront utilisées par le baron.

Conclusion pour les héros

« Traîtrise ! Le baron a été corrompu par les forces du mal et était sur le point de remettre le sceptre qu'il était censé garder aux ennemis du Comte. Fort heureusement, votre intervention a permis d'éviter le pire. Mais la situation est à présent plus tendue que jamais. A qui peut-on encore faire confiance. Alors que vous revenez au château du Comte, vous apprenez que des hordes sauvages se sont massées dans les forêts qui entourent le domaine et que des escarmouches ont déjà coûté la vie à de vaillants soldats. L'heure est à la guerre, quelle qu'en soit l'issue ! »

QUÊTE 7 : LE BASTION DES ORQUES

La guerre est déclarée ! Les héros mettent leurs armes et leurs pouvoirs au service du Comte dans la défense du territoire.

Introduction pour les héros

« Les espions du Comte ont rapporté que l'armée orque a installé son quartier général dans une

ancienne forge naine abandonnée. Les héros sont choisis pour pénétrer dans les forges par un passage secret connu d'un vieux serviteur nain du Comte. Ils pourront ainsi décapiter l'armée qui menace la population. »

Profondeur du donjon : 15 cartes.

Adversaires : toutes les cartes peuvent être utilisées.

Salle de Quête : une grande pièce avec deux trônes, une table et quatre coffres. Deux orques noirs sont assis sur les trônes et se relèvent à l'entrée des personnages. Ils sont protégés par un shaman orque et par six guerriers orques.

Conditions de victoire : les héros doivent tuer tous les monstres de la Salle de Quête.

Règles spéciales : piochez une carte trésor pour chaque orque noir. Continuez jusqu'à ce que les deux soient dotés d'une arme de mêlée et d'une armure qu'ils peuvent utiliser. Mélangez la pile des cartes après coup.

Conclusion pour les héros

« Sur la table au centre de la pièce, des parchemins sont étalés. Il semble que les deux chefs orques ont entretenu une correspondance avec Dreed, l'esprit sombre qui conspire contre l'Empire. L'une des lettres évoque un endroit inconnu des héros : le Pic des Klergen. Visiblement, Dreed y prépare quelque plan maléfique... »

QUÊTE 8 : LE PIC DES KLERGEN

Les héros se rendent dans le repaire de Dreed, le sorcier maléfique. Que vont-ils y trouver ?



Introduction pour les héros

« Où se cache le sorcier du Chaos qui orchestre cette guerre contre l'Empire ? Peut-être le trouverez-vous dans cette forteresse des montagnes, le Pic des Klergen, qui n'était mentionnée sur aucune carte. »

Profondeur du donjon : 15 cartes.

Adversaires : toutes les cartes peuvent être utilisées.

Salle de Quête : une grande salle avec deux coffres et une bibliothèque. Dans un coin se trouve un miroir étrange. Un sorcier du Chaos (qui n'est pas Dreed), un démon et quatre orques noirs les attendent de pied ferme.

Conditions de victoire : les héros doivent tuer tous les monstres de la Salle de Quête.

Règles spéciales : lorsqu'un héros s'intéresse au miroir, il se sent comme aspiré à l'intérieur. Les autres seront également englobés dans une sorte de brouillard magique et se sentiront soulevés de terre. Soudain, le noir les entoure et tout tourbillonne autour d'eux.

Conclusion pour les héros

« Vous retrouvez l'usage de vos sens et de vos membres au terme d'un incroyable voyage qui vous laisse une étrange sensation dans tout votre être. Autour de vous, il fait sombre, mais bientôt, des torches s'allument par magie. Vous vous trouvez au centre d'un cercle magique. Il semble que vous ayez voyagé vers quelque repaire secret... La traque de Dreed continue ! »

QUÊTE 9 : LE REPAIRE SECRET

Les héros ont voyagé à travers un miroir magique vers une destination inconnue.

Introduction pour les héros

« Dreed, le sorcier maléfique qui orchestre cette lutte contre l'Empire, doit se cacher quelque-part dans ce labyrinthe. Vous avez réussi à pénétrer sa cachette secrète et il doit vous craindre au point de tenter quelque atroce rituel à l'heure qu'il est. Mieux vaut

vous dépêcher de le trouver et de mettre un terme à sa pathétique existence ! »

Profondeur du donjon : 15 cartes.

Adversaires : toutes les cartes peuvent être utilisées.

Salle de Quête : placez tout d'abord la grande tuile de la crevasse. Quatre archers orques se trouvent de l'autre côté de la crevasse. Une porte donne ensuite accès à une grande salle avec un établi d'alchimiste, quatre coffres et un bureau. Il n'y a pas d'autre porte. Dreed s'y trouve, entouré par quatre guerriers du Chaos. Remélangez la pile des facultés du Chaos (et remplacez les cartes défaussées). Attribuez une faculté à chacun des guerriers du Chaos et quatre à Dreed. Les caractéristiques de Dreed sont les suivantes : COR 10, ATT 3D, DEF 6D, Vit +1.

Conditions de victoire : les héros doivent tuer tous les monstres de la Salle de Quête.

Conclusion pour les héros

« Le corps de Dreed git à présent sur le sol de la salle, brisé et défait. En jetant un œil autour de vous, vous remarquez que des cartes de l'Empire sont hérissées de petites épingles rouges, marquant les bastions où les forces maléfiques du sorcier se sont massées. Bien que le planificateur de cette guerre soit mort, il faudra encore bien des combats pour que la paix revienne sur les terres sacrées de l'Empire. Vous rassemblez vos effets personnels et les derniers trésors amassés et vous

reprenez le chemin de votre village, espérant pouvoir profiter d'un repos bien mérité. »

FIN

ENTRE LES QUÊTES

Les règles normales s'appliquent entre les quêtes sauf entre la quête 8 et la quête 9, où les personnages sont téléportés directement dans le repaire secret de Dreed. Là, les héros n'ont pas le temps de récupérer ou de revendre de l'équipement.