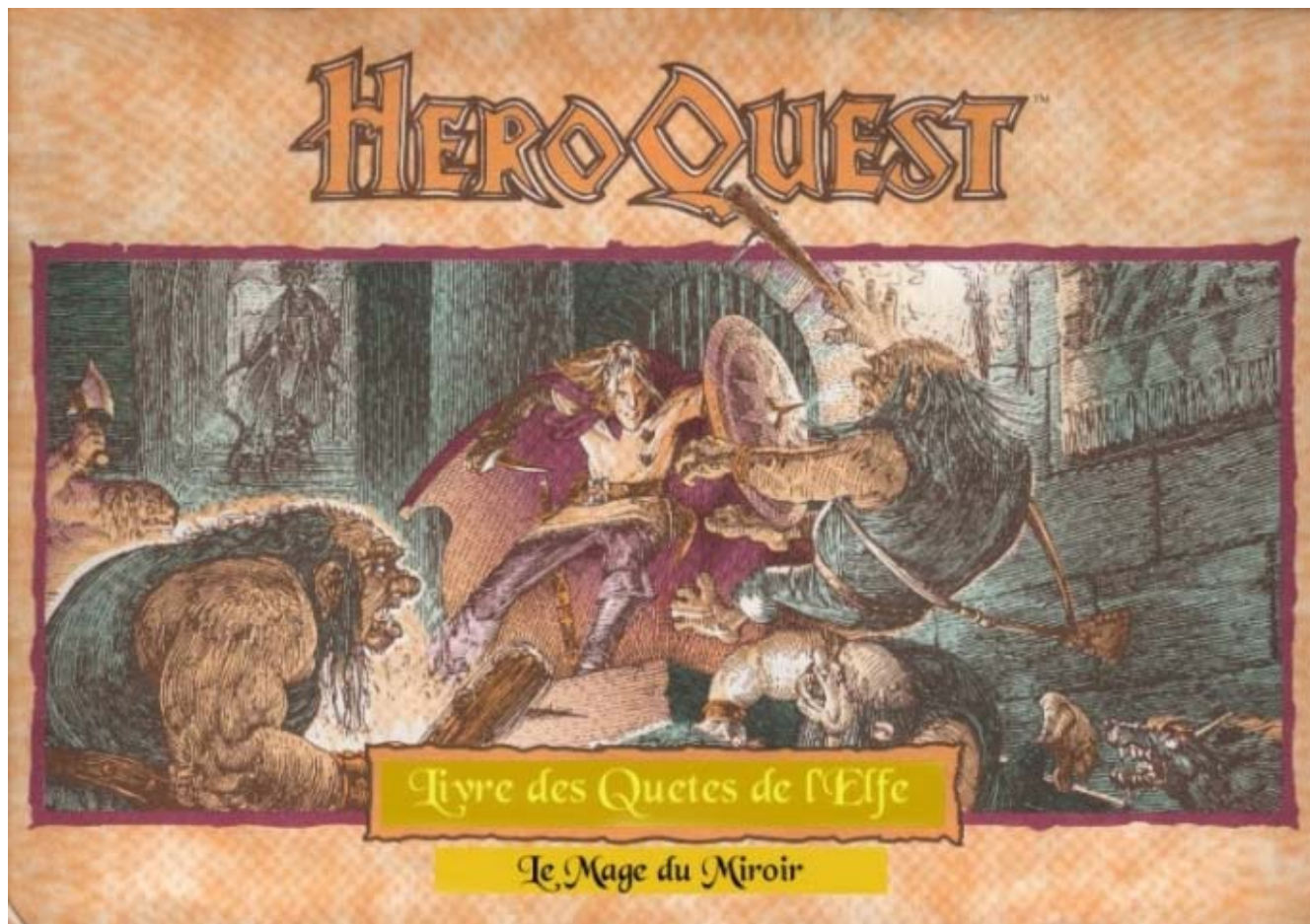




SOMMAIRE

Le Pack de Quêtes de l'Elfe	p.2
Jouer Le Mage du Miroir	p.7
Introduction	p.12
Quête-01-Le Retour de l'Épée Vengeresse.....	p.13
Quête-02-En Sol Sacré.....	p.14
Quête-03-Le Dédale de Terrellia.....	p.15
Quête-04-Le Prospecteur Elfe.....	p.16
Quête-05-Le Laboratoire de l'Alchimiste.....	p.17
Quête-06-Les Hôtes de Tormuk.....	p.18
Quête-07-Gliness Fen.....	p.19
Quête-08-La Tempête Redouble.....	p.20
Quête-09-Royaumes Cachés (Niveau 1).....	p.21
Quête-10-Royaumes Cachés (Niveau 2).....	p.22
Conclusion	p.23
Boutique de l'Alchimiste	p.24
Tableau des Nouveaux Monstres	p.25

Le Pack de Quêtes de l'Elfe

L'aventure continue ! Le Pack de Quêtes de l'Elfe est une extension au Système de Jeu original HeroQuest que vous devez posséder pour jouer aux Aventures de ce livret .

Contenu :

Figurines en plastique : 1 Femme Elfe, 1 Archimage Elfe, 2 Guerriers Elfes, 2 Archers Elfes, 3 Loups Géants, 4 Ogres ;

30 Cartes de Jeu ;

Pions & Décors en carton : 1 Porte en Fer, 1 Porte en Bois, 4 Herbes, 2 Miroirs, 1 Orbe du Ciel, 4 Pions Orbe du Ciel, 14 Pions Crâne, 2 Pions Trappe (tunnels), 4 Pions Porte Secrète, 6 Pions Case Obstruée, 3 Pions Double Case Obstruée, 4 Pions Oubliette, 3 Pions Oubliette Longue, 4 Pions Loup, 4 Pions Pack d'Armes, 1 Pion Fiole de Lune d'Argent, 1 Pion Clef d'Airain, 1 Pion Prospecteur, 1 Pion Princesse Millandriell, 1 Salle du Sanctuaire, 1 Salle de Sables Mouvants, 1 Escalier en Spirale.

Note : Les Pions en carton listés ci-dessus sont imprimés des 2 côtés (différents pour la plupart).

Nouveaux Éléments :

Assemblage des Monstres

L'Archimage & les Ogres requièrent un assemblage avant d'être utilisés. Assemblez-les comme indiqué ci-dessous.



Archimage



Ogre

Nouveaux Monstres

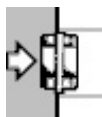
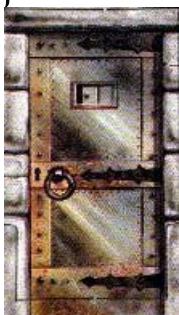
Pour en savoir plus sur ces nouveaux Monstres, consultez les Cartes Monstre correspondantes ou le Tableau des Monstres dans ce livre.

Nouveaux Pions cartonnés

Les nouveaux éléments décrits ci-après sont accompagnés de leur symbole tels qu'ils apparaissent sur les Plans de Quêtes.

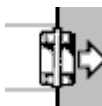
Note de Cyrunicorn : Ces symboles sont fournis avec le logiciel HQ Edit (que vous pouvez [télécharger](#) sur mon site) afin que vous puissiez les réutiliser pour vos propres Quêtes.

Porte d'Entrée en Fer



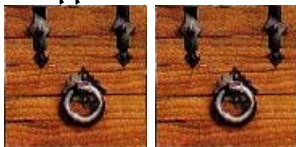
Cette Porte en Fer est placée à l'extrémité du Plateau dans la plupart des Quêtes. Les Héros sont placés en file indienne à l'extérieur de la Porte pour débiter ces Quêtes. Dans certaines Quêtes, cette Porte sert aussi de Sortie.

Porte de Sortie en Bois



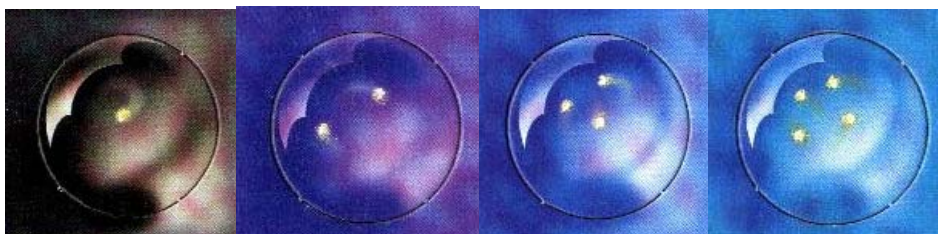
Dans bien des Quêtes, cette Porte spéciale en Bois est utilisée pour quitter le Plateau à la fin d'une Quête.

Trappes



Ces 2 Trappes relient des Salles apparemment non connectées via un Tunnel non visible. Quand 1 Héros ou 1 Monstre pose le pied sur 1 Case Trappe, il se Déplace instantanément sur l'autre Case Trappe.

Orbe du Ciel & Pions Orbe du Ciel



Cet Artefact est une Orbe de Cristal mystique qui protège son Porteur contre la perte de Points d'Esprit. Elle peut absorber 4 Points de Dommage avant de devenir inutile. Chaque fois que le Héros subit des Dommages Mentaux, il se débarrasse d'1 Pion Orbe du Ciel par Point de Dommage (en commençant par le Pion aux 4 étoiles).

Miroirs

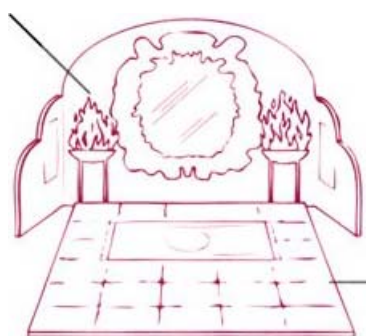


Ces Miroirs sont des Portails secrets menant à de grands Trésors & Salles secrètes. Mettez-les dans les socles en plastique utilisés pour les Portes.

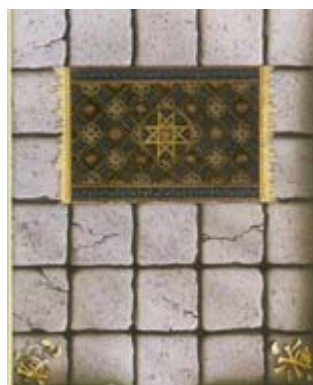
Le Sanctuaire Secret & son Mur



Mur du Sanctuaire



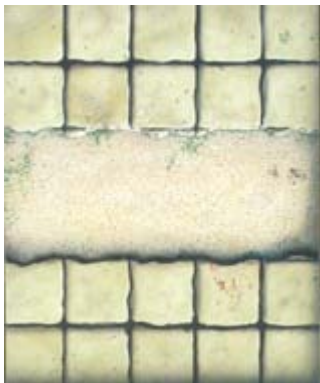
Salle du Sanctuaire



Cette Salle sert de base d'opération à l'Archimage SINISTRA, d'où il commande ses Serviteurs pour accomplir ses plans démoniaques.

Quand l'Héros Ouvre la Porte appropriée, placez la Salle du Sanctuaire & son Mur comme indiqué ci-dessus.

Salle des Sables Mouvants



Cette Salle contient un Puits Sans Fond rempli de Sables Mouvants qui menacent d'engloutir les Héros malchanceux ou inattentifs.

Oubliette Longue



Si 1 Héros désire Sauter par dessus dans le sens de la longueur, il doit lui rester au moins 3 Points de Déplacement. Le Héros jette 1 Dé de Combat : 1 Bouclier Noir signifie qu'il Sauter sans danger. Il peut ensuite poursuivre son Déplacement s'il lui reste des Points. Tout résultat autre qu'1 Bouclier Noir signifie que le Héros tombe dans l'Oubliette, subissant la perte de 2 Points de Corps. Il devra obtenir 5 ou 6 sur 1d6 dans 1 Tour subséquent pour grimper hors de l'Oubliette. Dans l'Oubliette, le Héros jette 1 Dé d'Attaque & de Défense en moins (mais jamais moins d'1 Dé).

Note : 1 Saut dans le sens de la largeur se traite comme 1 Oubliette normale.

Flûte de Lune d'Argent



Le liquide argenté scintillant dans cette Flûte est le seul moyen d'Ouvrir l'Entrée d'1 Mirotir dans le Royaume du Reflet, où la Princesse Millandriell est tenue captive. Seul le Prospecteur peut Identifier la vraie Lune d'Argent.

Packs d'Armes



Ces Pions représentent les Armes & autres Objets laissés par les Héros lorsqu'ils sont transformés en Loups.

Pions Loup



Ils représentent les Héros sous forme de Loup.

Prospecteur



Ce Pion représente le vieux Prospecteur qui apparaît dans plusieurs Quêtes. Le Pion du Prospecteur est donné au Héros qui le trouve.

Herse



Certaines de ces massives barrières en fer s'ouvrent lorsque les Héros déclenchent un certain Piège, alors que d'autres s'ouvrent avec la Clef d'Airain ou doivent être Soulevées par la Force brute. Héros & Monstres *ne peuvent pas* « voir » à travers 1 Herse tant qu'elle n'est pas ouverte.

Clef d'Airain



Cette Clef est utilisée pour Ouvrir 1 Herse dans plusieurs Quête. Le Pion Clef d'Airain est donné au Héros qui trouve la Clef.

Princesse Millandriell



Ce Pion représente la fille kidnappée de la Reine Terrellia. Le Pion de la Princesse Millandriell est donné au Héros qui la trouve en premier.

Jouer Le Mage du Miroir

Ces 10 nouvelles Quêtes se jouent généralement de la manière habituelle. Comme dans le Système de Base, les Héros recouvrent leurs forces entre les Quêtes (tous les Points de Corps & d'Esprit sont restaurés).

Il y a toutefois quelques différences dans le Pack de Quêtes de l'Elfe.

1. Les Quêtes

Les 3 premières Quêtes sont des Aventures Solo, réservées à 1 seul Elfe. Elles peuvent servir d'introduction à HeroQuest pour un nouveau Joueur, ou offrir des parties équilibrées si seulement 2 Joueurs sont disponibles. De plus, si 1 nouvel Elfe doit se joindre à 1 Groupe de Personnages expérimentés, ces 3 Quêtes permettront à l'Elfe de combler son retard en termes d'Or, d'Équipement & d'Objets Magiques.

Les 5 Quêtes suivantes sont des Aventures de Groupe. Les 2 dernières Quêtes aussi, mais elles comptent comme 1 simple Quête à 2 Niveaux, car les Héros doivent se balader entre les 2 pour obtenir l'ultime victoire.

2. Femme Elfe



Ce Pack de Quêtes fournit 1 Figurine représentant 1 Femme Elfe.

Ses Caractéristiques restent identiques à celles de l'Elfe de la Boîte de Base. Elle peut remplacer la Figurine de ce dernier si le Joueur préfère incarner 1 Personnage de sexe féminin. Toute référence à « l'Elfe » dans les Quêtes s'applique aussi à la Femme Elfe.

Un Groupe de Héros ne peut inclure qu'1 seul Elfe à la fois.

3. Débuter & Achever une Quête

Les Héros ne débutent & n'achèvent pas toujours leurs Quêtes sur l'Escalier en Spirale.

Le message de Mentor au début de chaque Quête précise où les Héros commencent & terminent la Quête.

Lorsqu'il y a 1 Porte d'Entrée en Fer ou 1 Porte de Sortie en Bois, elle est indiquée sur le Plan de Quête par 1 Flèche (pointant l'intérieur du Plateau pour la Porte d'Entrée, & l'extérieur du Plateau pour la Porte de Sortie).

Lorsqu'il y a 1 Porte d'Entrée, elle est toujours placée sur le Plateau à l'endroit spécifié avant que la Quête ne commence. Au début de l'Aventure, les Héros s'alignent à l'extérieur de la Porte & demandent à Zargon pour l'Ouvrir.

Note : Comme pour les Portes normales, 1 Porte de Sortie n'est pas placée sur le Plateau par Zargon tant qu'1 Héros n'a pas zieuté dans le corridor approprié.

4. Points d'Esprit

- Quand 1 Héros atteint Zéro Points d'Esprit, il n'est pas Mort mais en **État de Choc** (1 Héros ne peut pas descendre en-dessous de 0 Points d'Esprit). Il jette seulement 1 D6 de Déplacement, Attaque avec 1 seul D6 de Combat, & se Défend avec seulement 2 D6s de Combat (Armure, Armes, & la plupart des Artefacts *n'augmenteront pas* les D6s d'Attaque & de Défense d'1 Héros en **État de Choc**). Les D6s d'Attaque & de Défense du Héros peuvent être temporairement augmentés par certains Sorts & Parchemins de Sort.
- Les Points d'Esprit supplémentaires offerts par certains Artefacts (tel que le Talisman de Lore) *peuvent* être perdu au combat. Par exemple, 1 Barbare ayant le Talisman de Lore (pour 1 total de 3 Points d'Esprit) entrera en **État de Choc** s'il accumule la perte de 3 Points d'Esprit.
- Dans ce Pack de Quêtes (& dans d'autres), il est important de garder une trace des Points d'Esprit courants des Héros. Dites aux Joueurs d'enregistrer toute perte de Points d'Esprit sur leur fiche de Personnage (sans effacer pour autant leurs Points Initiaux !).

5. Nouveaux Sorts

Les CARTES de SORT Elfique incluses dans ce Pack constituent un nouveau Groupe de SORT à l'usage de l'Elfe uniquement. L'Elfe peut choisir ce Groupe de SORT ou tout autre après que l'Enchanteur ait choisi son premier Groupe de SORT.

Si l'Elfe ne choisit pas les CARTES de SORT Elfique, elles sont écartées du jeu.

Si l'Elfe choisit parmi les SORTS Elfiques, il doit seulement en prendre 3 avant chaque Quête.

Note : L'Enchanteur dispose d'1 total de 3 Groupes de SORT, les autres sont écartés du jeu.

6. Clarifications de Règles

- **Passage d'Objets :** 1 Héros peut passer 1 Potion, 1 Artefact, 1 Arme, ou n'importe quel autre Objet à 1 autre Héros adjacent si aucun d'eux n'est adjacent à 1 Monstre.
- **Escalier en Spirale :** Au cours d'1 Quête, si 1 Héros se tient sur 1 escalier en Spirale & Attaque des Monstres, ces derniers peuvent contre-Attaquer durant le Tour de Zargon. Quand 1 Escalier en Spirale est utilisé en guise de Sortie à la fin d'1 Quête, tout Héros y posant le pied est immédiatement retiré du Plateau.

7. Monstres Errants

Bien des Quêtes de ce Pack affichent de multiples Monstres Errants. Ces Monstres peuvent apparaître si 1 Héros tire 1 Carte Monstre Errant du Paquet de CARTES Trésor, ou si 1 Héros déclenche 1 Piège Monstre Errant comme décrit plus bas. Par exemple, quand les Notes de Quête disent « Monstres Errants : 3 Gobelins », placez 3 Gobelins adjacents au Héros qui a déclenché la rencontre. S'il y a moins de 3 Cases Adjacentes disponibles, placez le reste des Monstres aussi proches que possible du Héros concerné.

8. Nouveau Piège Monstre Errant



Lorsqu'un Héros pose le pied sur 1 Case contenant ce symbole, dites au Joueur que son Héros doit stopper sur cette Case. Le ou les Monstres listés comme Monstres Errants dans cette Quête apparaissent sur une ou plusieurs Cases Adjacentes au Héros ou aussi proches que possible. Les Monstres Attaquent immédiatement & le Héros se Défend. Si le Héros n'a pas encore entrepris d'Action pour ce Tour, il peut le faire après s'être Défendu. Sinon, le Tour passe au Joueur suivant (ou à Zargon). Chaque Piège Monstre Errant ne peut être activé qu'une seule fois. Les Monstres ne peuvent pas le Déclencher. Ignorez le Piège une fois qu'un Héros l'a Déclenché. Les Pièges Monstre Errant sont si bien dissimulés qu'ils ne peuvent pas être repérés lorsqu'un Héros Cherche des Pièges.

9. Grands Monstres

Quand 1 Monstre occupe plus d'1 Case (comme l'Horreur Gelée de ce Pack), ce Monstre peut Attaquer quiconque sur n'importe quelle Case Adjacente (Diagonale incluse), même si le visage du Monstre ne fait pas face à la cible.

10. Vente des Objets en Surplus

À mesure que les Héros obtiennent de meilleurs Équipements, ils peuvent vendre certains de leurs vieux Objets à l'Armurerie. Seuls les Objets listés dans l'Armurerie (voir *Livret de Règles* page 32) peuvent y être revendus (*Note du Traducteur* : ainsi que les Objets des Cartes Équipement !). Le Héros reçoit un nombre de po égal à la moitié du prix d'achat de l'Objet concerné (arrondi à l'inférieur). Ainsi, 1 Héros revendant 1 Épée Longue (qui coûte 350 po) à l'Armurerie reçoit 175 po. Pour 1 Dague (qui coûte 25 po), il recevra 12 po (arrondi vers le bas !).

11.. Partage des Trésors

Pour éviter tout conflit parmi les Héros, les grandes quantités de Pièces d'Or trouvées dans les Coffres devraient être partagées équitablement entre les survivants !

12.. Nouvelles Cartes Trésor

Les 4 nouvelles Cartes Trésor devraient être mélangées avec les autres avant de commencer à jouer. Il s'agit de 1 Carte « Potion de Marche dans les Airs », 1 Carte « Fabuleux Trésor ! » (Trésor de 300 po!), 1 Carte « Potion de Fléau des Loups » & 1 Carte « Cape Elfique de Passage ».

13.. Nouvelles Cartes Artefact

- **Bottes Elfiques, Bracelets Elfiques, Arc Elfique Vindictif, Baguette d'Os, Bâton Antique & Orbe du Ciel** : Ces Artefacts sont similaires à ceux du Jeu de Base. Lorsqu'un Héros trouve l'un de ces Artefact, il doit le noter sur sa fiche de Personnage.
- **Parchemin de Sort** : La Carte Artefact **Trésor Sans Problème** de ce Pack est un Parchemin de Sort. Il est utilisé tout comme les Cartes Sort du Système de Jeu. Toutefois, 1 Parchemin de Sort peut être utilisé par N'IMPORTE QUEL Héros (pas seulement l'Enchanteur & l'Elfe) qui en trouve un. Notez qu'un Parchemin de Sort ne peut servir qu'une fois. Le Héros doit noter le Parchemin de Sort sur sa fiche de Personnage & rendre la Carte correspondante à Zargon. Une fois qu'un Parchemin de Sort est utilisé, il doit être rayé de la fiche de Personnage.

14. Lycanthropie (ou Transformer les Héros en Loup-Garou)

Dans la Quête 7, les Héros peuvent rencontrer des Loups-Garous. Utilisez les Figurines de Loup Géant pour représenter ces Monstres maudits.

Note : Les Loups Géants sont considérés comme des Loups-Garous uniquement dans la Quête 7.

Si un Héros est affecté par un Sort « Malédiction du Loup-Garou » ou blessé par l'Attaque d'un Loup-Garou, le Héros devient un Loup-Garou, condamné à changer régulièrement de forme (Héros/Loup). Au début de chaque Tour, le Héros doit jeter 2d6 pour voir s'il se Transforme en Loup. Un résultat de 2 à 9 signifie que le Héros reste un Héros & sous le contrôle du Joueur ; le Héros peut se Déplacer & Agir normalement. Mais un résultat de 10 à 12 indique que le Héros se Transforme en Loup, & Zargon le contrôle comme un Monstre pour un Tour (au Tour suivant de Zargon).

Quand un Héros se Transforme en Loup, remplacez sa Figurine par un Pion Loup. Toutes ses possessions sont laissées sur la Case de la Transformation (Placez un Pion Pack d'Armes sur cette Case pour les représenter). Le Pion Pack d'Armes reste sur cette Case jusqu'à ce que le Héros revienne récupérer son bien (Les Monstres ne peuvent pas prendre le Pack d'Armes).

Ce Loup est un vrai Monstre, sans aucune Capacité de Héros, & avec toutes les Capacités des Monstres (Déplacement au Tour de Zargon, Attaque comme un Loup Géant, non affecté par les Oubliettes & autres Pièges, incapable d'Ouvrir les Portes, etc.).

À la fin du Tour de Zargon, ce Loup reprend la forme du Héros & revient sous le contrôle du Joueur. La Figurine du Héros remplace le Pion Loup.

Le Héros doit faire le Jet de Transformation chaque Tour jusqu'à ce qu'il soit guéri en buvant une Potion « Fléau des Loups » (ou une Potion de Rétablissement de la Boutique de l'Alchimiste).

15. Archers Elfes

Ces Monstres apparaissent dans plusieurs Quêtes & sont sous le contrôle de Zargon.
Les Archers Elfes peuvent Attaquer avec 4 Dés de Combat contre toute Cible Non Adjacente dans leur ligne de vue. Ils Attaquent avec seulement 1 Dé de Combat si la Cible est Adjacente.
Si l'Arc d'1 Archer Elfe devient inutilisable (à cause du Sort « Bois Cordu » par exemple), il jette seulement 1 Dé de Combat pour Attaquer.

Les Caractéristiques de l'Archer Elfe sont détaillées sur la Carte Monstre correspondante, ainsi que dans le Tableau des Monstres de ce Livre.

***Zargon, étudiez ce Livre avec attention !
Bien qu'il soit votre guide pour mener ces Aventures,
Il ne peut pas répondre à toutes les questions
qui pourront surgir durant le jeu.
En cas de doute, servez-vous
de votre expérience & de votre imagination
pour faire le meilleur choix.
Rappelez-vous que vous êtes l'Autorité Ultime
dans votre Monde de HEROQUEST !***



Un Message De Mentor

"Ah, te voilà enfin, mon ami Elfe. Notre entrevue sera brève, car tes compétences sont requises d'urgence. Le Royaume Elfique est en émoi, comme tu as pu l'entendre. Millandriel, la fille de 5 ans de la Reine Terrellia, a été kidnappée. La Reine m'a secrètement informé qu'elle a reçue une demande de rançon de sa maléfique sœur, l'Archimage Sinestra. Sinestra a toujours été vaniteuse & fière, portant plus d'attention à ses Miroirs qu'au Conseil des Sages. Sa vanité l'a menée vers un diabolique dessein. Le message demande que la Reine abdique & transmette son Trône & tous pouvoirs à Sinestra. Seulement alors, Millandriel sera rendue saine & sauve.

"La Reine m'a demandé de trouver un Héros Elfe qui ait la force & le courage de mener un petit groupe de Héros dans la forteresse de Sinestra pour délivrer Millandriel. Dans la mesure où la fillette pourrait payer de sa vie si une telle mission de sauvetage échouait, la Reine Terrellia insiste pour que le Héros choisi prouve d'abord sa valeur. La Reine a déterminé 3 Quêtes que cet Elfe devra réussir seul avant d'autoriser une quelconque tentative de sauvetage.

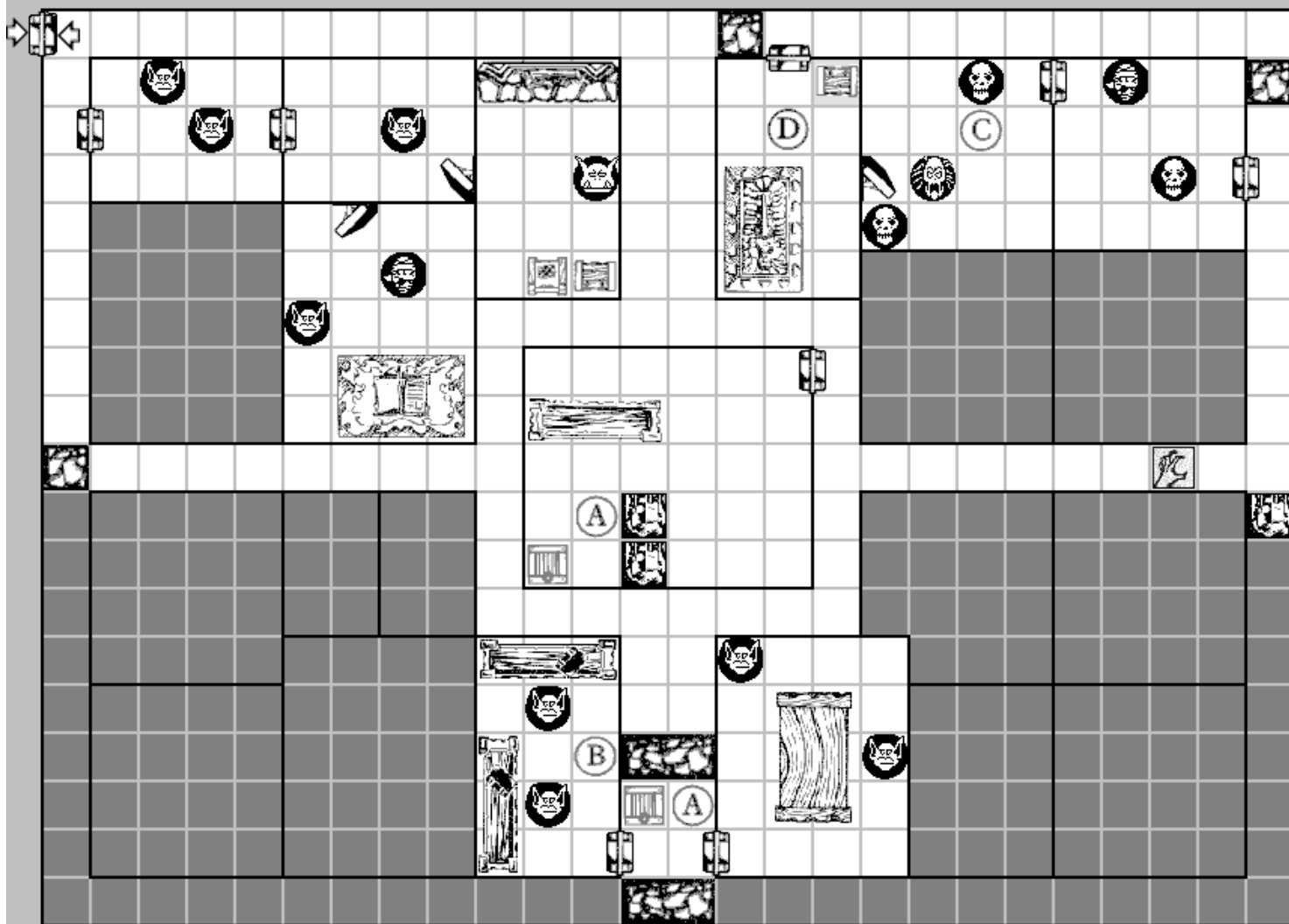
"Je t'ai choisi pour mener le groupe de sauveteurs. Si tu survis aux 3 Quêtes en solo que propose la Reine, tes Compagnons Héroïques te rejoindront & vous vous embarquerez tous dans la mission de sauvetage de la Princesse Millandriel.

"Vous devrez réussir cette mission, car toute ta race sera menacée si Sinestra obtient le Trône. La sécurité de l'Empire est aussi en jeu, si mes craintes sont fondées. Servante volontaire de Zargon, elle peut en appeler aux forces du Chaos pour contrecarrer votre mission.

"Ne sous-estime pas l'importance des tâches qui t'incombent, brave Elfe. Si tu échoues, l'Empereur perdra le pouvoir & la force du Peuple Elfique contre Zargon. Cela signifierait sûrement la fin de l'Empire !"

Mentor





Solo~Quête 1-Le Retour de La Vengeresse

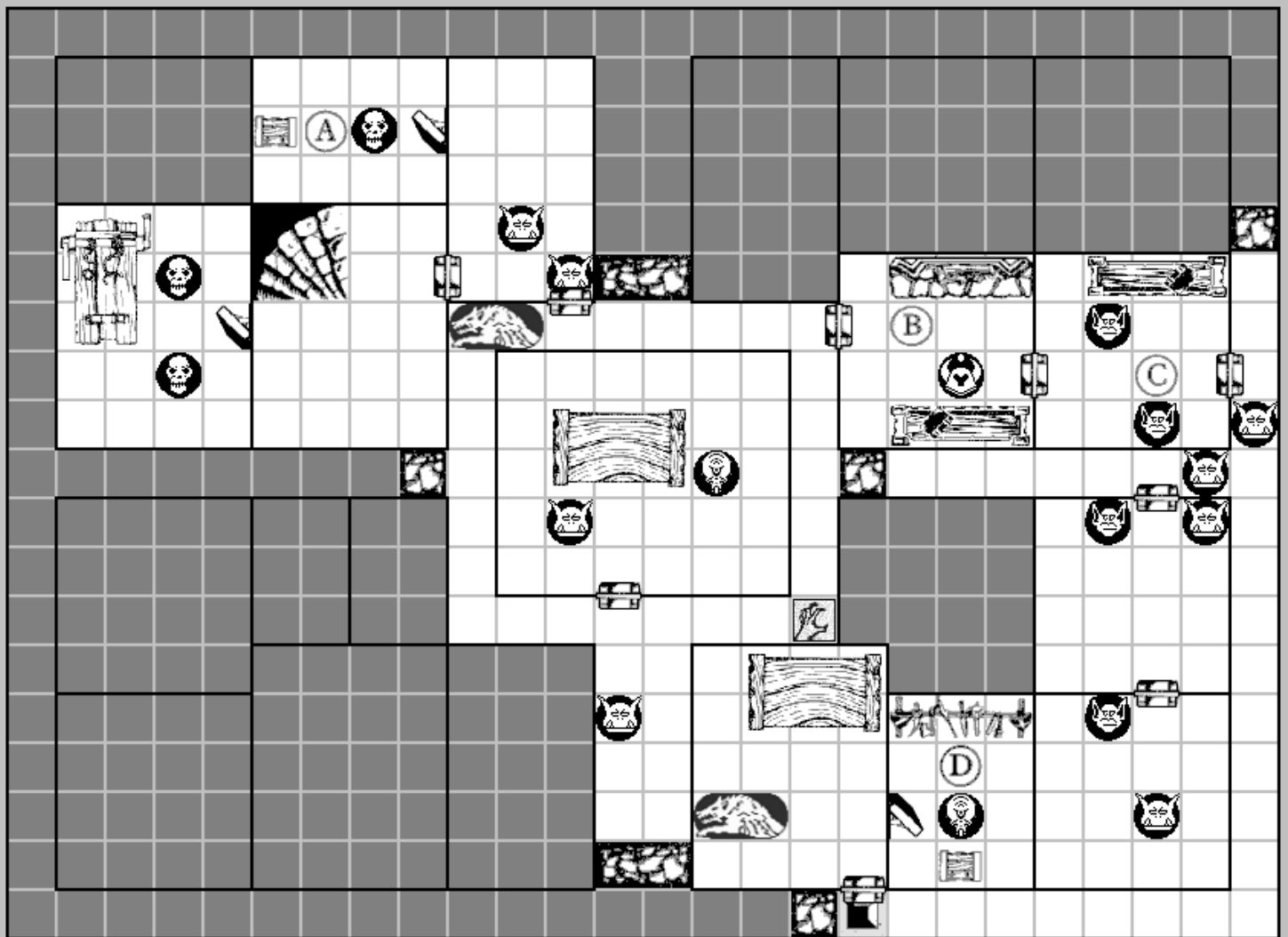
Pour tester tes capacités, la Reine Terrellia veut que tu retrouves un trésor de famille récemment volé. Ce n'est pas un héritage ordinaire, puisqu'il s'agit de la légendaire Épée nommée La Vengeresse. Elle fut dérobée par des Sbiros de Zargon & emportée dans une petite forteresse à la frontière Sud de l'Empire. La Porte en Fer est le seul moyen d'entrer & de sortir de la forteresse. Une fois La Vengeresse retrouvée, rapporte l'Épée à la Reine Terrellia.

NOTES:

- Les 2 **Trappes** sont liées par 1 **Tunnel**. Tout Héros ou Monstre posant le pied sur l'1 de ces Cases se Déplace immédiatement sur la Case de l'autre Trappe. Le Tunnel les reliant est dangereux. Après que l'Elfe s'y soit Déplacé, il jette 1 Dé de Combat : sur 1 Crâne, il perd 1 Point de Corps. Après s'être Déplacé d'1 Trappe à l'autre, le Tour du Héros ou du Monstre est terminé.
- Si l'Elfe Cherche 1 Trésor dans cette Salle, il trouve 1 *Élixir de Vie* (Artefact) caché dans l'une des Bibliothèques.
- Quand l'Elfe entre dans cette Salle, dites au Joueur que **les Monstres ici sont immobiles** & ne sont pas affectés par les Actions de l'Elfe. (La Salle peut être Fouillée tant que les Monstres ne sont pas Activés—voir Note D).
- Ce **Coffre** est **Piégé**. Si l'Elfe Cherche 1 Trésor avant que le Piège ne soit Désarmé, les Monstres de la Salle C sont Activés & entreront dans la Salle D au prochain Tour de Zargon. Si l'Elfe Cherche 1 Trésor après que le Piège soit Désarmé ou que les Monstres soient vaincus, le Coffre est vide mais la Tombe abrite *L'Épée Vengeresse*. Dites à l'Elfe qu'il a trouvé ce qu'il cherchait, & qu'il peut s'en retourner vers la Reine Terrellia. Une fois la Quête accomplie, dites à l'Elfe que la Reine récompense son succès d'1 *Cotte de Mailles Elfique Magique*. Cette Armure donne à l'Elfe 2 Dés de Défense supplémentaires. Elle peut être combinée avec 1 Casque & 1 Bouclier.

Monstre Errant: 1 Momie





Solo~Quête 2-En Sol Sacré

Ta seconde épreuve requière que tu délivres 2 Intendantes de la Reine récemment kidnappées. De terribles Créatures du Chaos les ont emmenées dans une caverne souterraine au Sud du Royaume Elfique. Le seul moyen d'entrer dans cette forteresse du Chaos est un escalier en spirale menant à ses profondeurs.

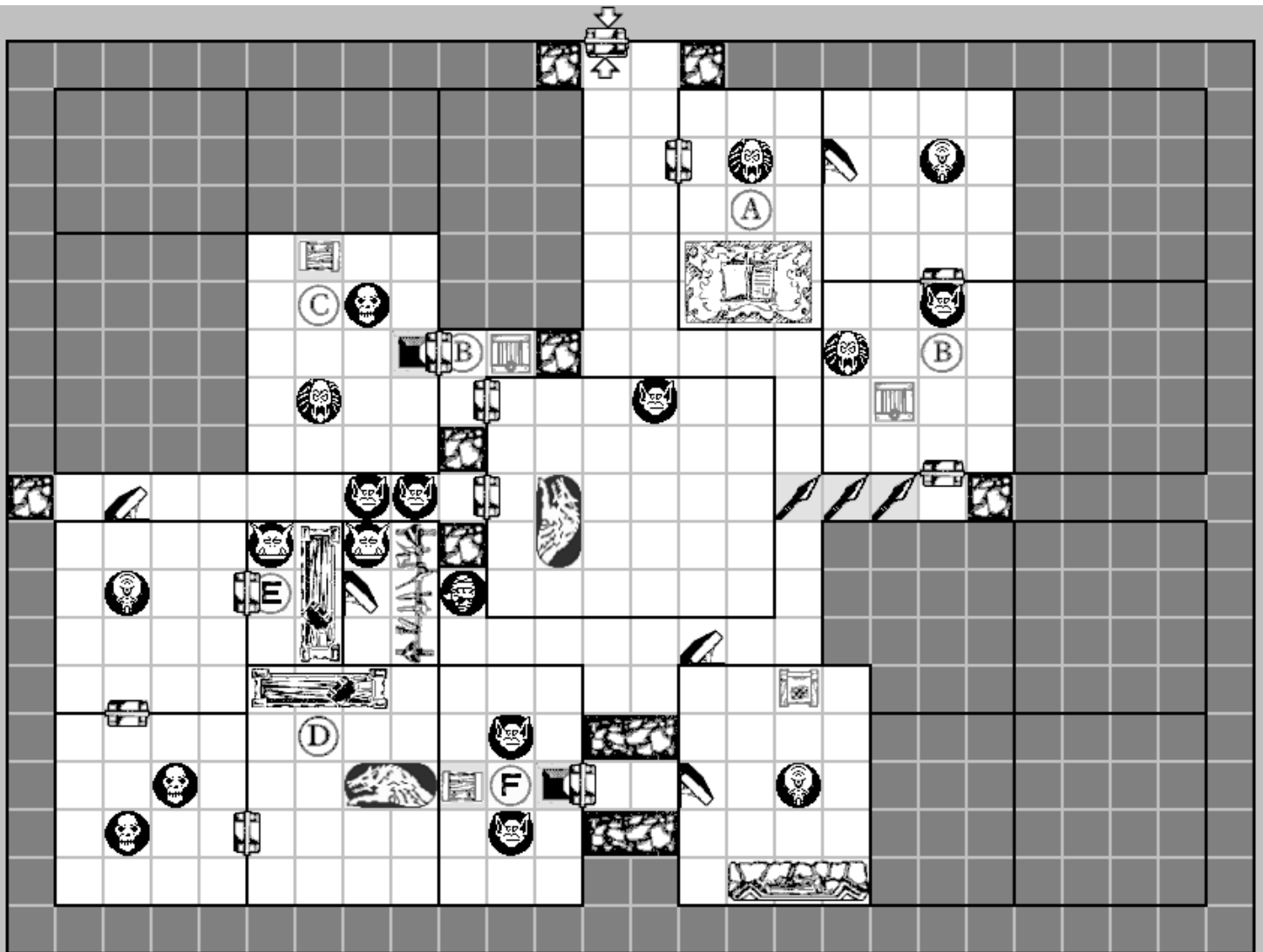
Au-delà de cet escalier, tu devras te frayer un chemin jusqu'aux femmes, les libérer, & les ramener par l'escalier.

NOTES:

- A. Si l'Elfe Cherche 1 Trésor dans cette Salle, il trouve 300 po dans le Coffre. Dites à l'Elfe que plusieurs robes & pièces de bijouterie brisées sont éparpillées au sol. Ces robes & bijoux n'ont aucune valeur.
- B. Si l'Elfe Cherche 1 Trésor dans cette Salle, il trouve 1 *Casque* (voir Armurerie ou Carte Équipement correspondante) qu'il peut noter sur sa Fiche de Personnage.
- C. Si l'Elfe Cherche 1 Trésor dans cette Salle, il trouve 1 *Potion de Guérison* (restaurant jusqu'à 4 Points de Corps perdus) dans la Bibliothèque.
- D. L'Elfe trouve **les 2 Intendantes** dans cette Salle.
Une fois le Monstre tué, l'Elfe peut mener les femmes jusqu'à l'Escalier en Spirale.
Une fois la Quête accomplie, dites à l'Elfe que la Reine Terrellia a une récompense spéciale de 150 po pour lui.



Monstres Errants: 2 Orcs



Solo~Quête 3-Le Dédale de Terrellia

Pour ton dernier test, Terrellia a décrété que tu dois traverser un dangereux dédale de sa propre conception. Elle y a placé des Monstres capturés en leur promettant la liberté s'ils parviennent à te tuer. Tu réussiras ce test seulement si tu trouves un Livre d'Or & parviens à sortir du dédale pour le dire ! Les Gardes de Terrellia vont t'emmener devant la Porte en Fer qui mène au Dédale. C'est par cette même Porte que tu devras en sortir.

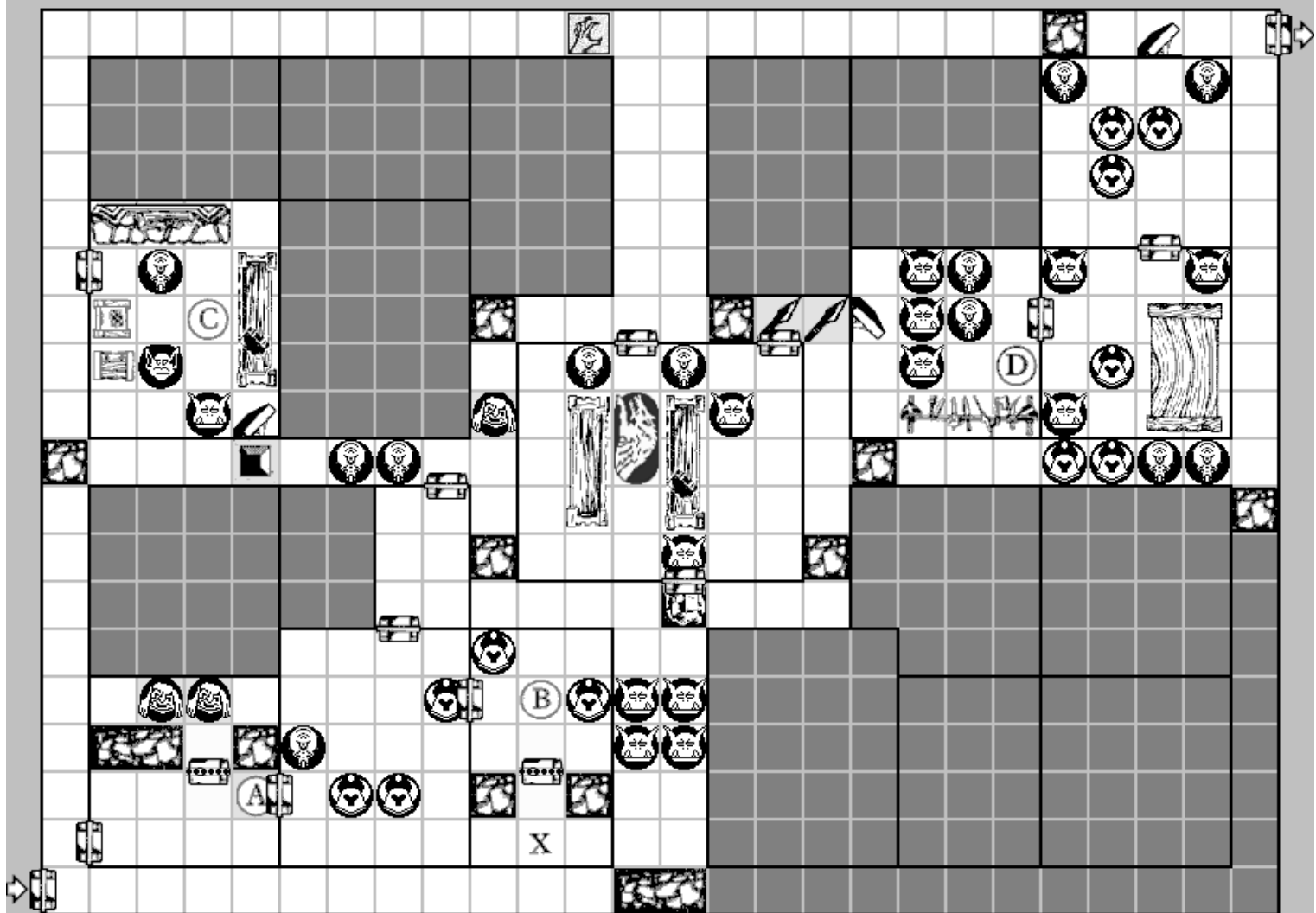
NOTES:

Dites à l'Elfe que les Cartes Trésor ne sont pas utilisées dans cette Quête & qu'il n'y a aucun Monstre Errant.

- Si l'Elfe Cherche 1 Trésor dans cette Salle, il trouve 1 Note sur la Table qui dit « Tout n'est pas comme il semble l'être ».
- Ces 2 Trappes sont liées par 1 Tunnel (voir Note « A » de la Quête 1).
- Ce Coffre est Piégé par 1 Aiguille Empoisonnée. Si l'Elfe Cherche 1 Trésor avant que le Piège ne soit Désarmé, il perd 1 Point de Corps. Le Coffre contient 200 po.
- Si l'Elfe Cherche 1 Trésor dans cette Salle, il trouve 1 compartiment secret dans la Bibliothèque contenant 1 Potion de Guérison (jusqu'à 4 Point de Corps perdus).
- Si l'Elfe Cherche 1 Trésor dans cette Salle, il trouve le fameux Livre d'Or dans la Bibliothèque. Le Livre s'incline en avant, causant l'élévation de la Bibliothèque. Cela révèle 1 Porte Secrète. La Salle au-delà contient 1 Râtelier d'Armes. Au-dessus de ce dernier l'Indication suivante : « Choisis-en une ». Si l'Elfe se Déplace près du Râtelier d'Armes, il peut choisir 1 Arme (n'importe laquelle) imprimée sur l'Armurerie (**Option** : ou sur 1 Carte Équipement)
- Ce Coffre a 1 Piège Explosif. Si l'Elfe Cherche 1 Trésor avant que le Piège ne soit Désarmé, il perd 2 Points de Corps. Le Coffre contient 300 po.



Monstre Errant: Aucun !



Quête 4-Le Prospecteur Elfe

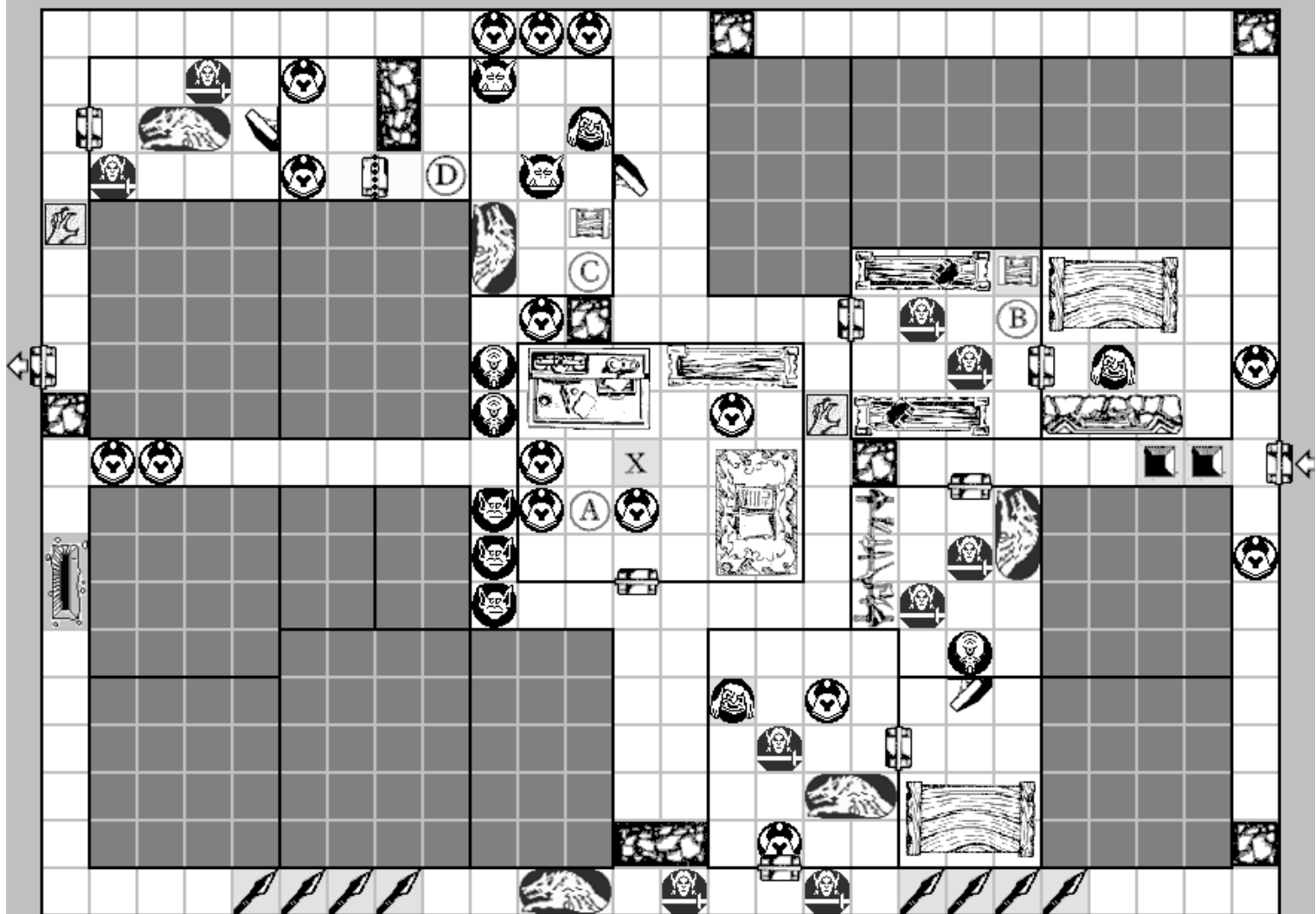
Tes Compagnons t'ont rejoint pour débiter la première partie de votre mission de sauvetage. La Reine veut que vous libériez le Prospecteur Royal, emprisonné dans une vieille mine par les sbires de Zargon. Seul ce Prospecteur peut identifier la Lune d'Argent, une substance capitale pour secourir la Princesse. Vous devez entrer dans la mine par la Porte en Fer, trouver le Prospecteur, & en sortir avec lui par la Porte en Bois.

NOTES:

- La **Porte** marquée « A » est **Piégée**. Si 1 Héros Ouvre cette Porte avant que le Piège ne soit Désarmé, la **Herse** dans cette Salle se soulève & les Ogres Attaqueront au Tour de Zargon (avec les Monstres de la Salle suivante).
- Le **Prospecteur** est derrière 1 **Herse** fermée à clef. Placez le Pion Prospecteur sur la Case « X ». Il dit aux Héros qu'ils doivent trouver la Clef d'Airain pour le libérer. Lorsque que les Héros reviennent avec cette Clef, ils peuvent Ouvrir la Herse. Donnez alors le Pion Prospecteur au Héros qui détient la Clef d'Airain (& reprenez le Pion Clef d'Airain). Si ce Héros se fait tuer par la suite, le Prospecteur & la Clef d'Airain retournent à leur emplacement d'origine. Si les Héros ont besoin de retrouver le Prospecteur, 2 autres Guerriers du Chaos le garderont.
- Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor dans cette Salle trouvera 1 *Parchemin de Sort « Trésor Sans Problème »* (voir nouvelle Carte Artefact), 1 **Clef d'Airain**, & 800 po dans le Coffre. Donnez au Joueur le Pion Clef d'Airain. 1 seul Parchemin est trouvé, même si les Héros doivent revenir dans cette Salle pour récupérer la Clef.
- Les Armes de ce Râtelier d'Armes sont trop rouillées pour être réparées. Il n'y a rien qui puisse intéresser les Héros.



Monstres Errants: 2 Guerriers du Chaos



Quête 5-Le Laboratoire de l'Alchimiste

Le Laboratoire du maléfique Grand Alchimiste à la frontière Ouest des Terres Elfiques est le seul fournisseur connu de Lune d'Argent. Vous devez emmener le Prospecteur au Laboratoire & trouver 1 Fiole de Lune d'Argent. Seule la Lune d'Argent peut ouvrir un passage dans le Royaume du Reflet où la Princesse est tenue captive. Entrez dans le Laboratoire par la Porte en Fer & trouvez la Porte en Bois pour en sortir avec la Fiole de Lune d'Argent.

NOTES:

Si le Héros détenant le Pion Prospecteur est tué durant cette Quête, les Monstres emmèneront le Prospecteur dans la Salle « D ».

Ne révélez pas cette info aux Héros avant qu'ils n'entrent dans cette Salle.

A. Le **Grand Alchimiste** est ici. Utilisez la Figurine de Sorcier du Chaos pour lui ; placez-le sur la Case « X ». Il connaît les **Sorts du Chaos** suivants : *Esprit Frappé*, *Guérison Chaotique*, *Évocation des Loups*, & *Malédiction du Loup-Garou*. Voici ses Caractéristiques : [Dépl. 8 / Att. 3 / Déf. 3 / Corps 4 / Esprit 4].

Le Premier Héros qui Cherche 1 Trésor voit des centaines de flacons remplis de liquide argenté. Seul le Prospecteur peut dire quel flacon contient de la vraie **Lune d'Argent**. Si le Prospecteur est avec les Héros, donnez le Pion Lune d'Argent au premier Héros qui Cherche 1 Trésor.

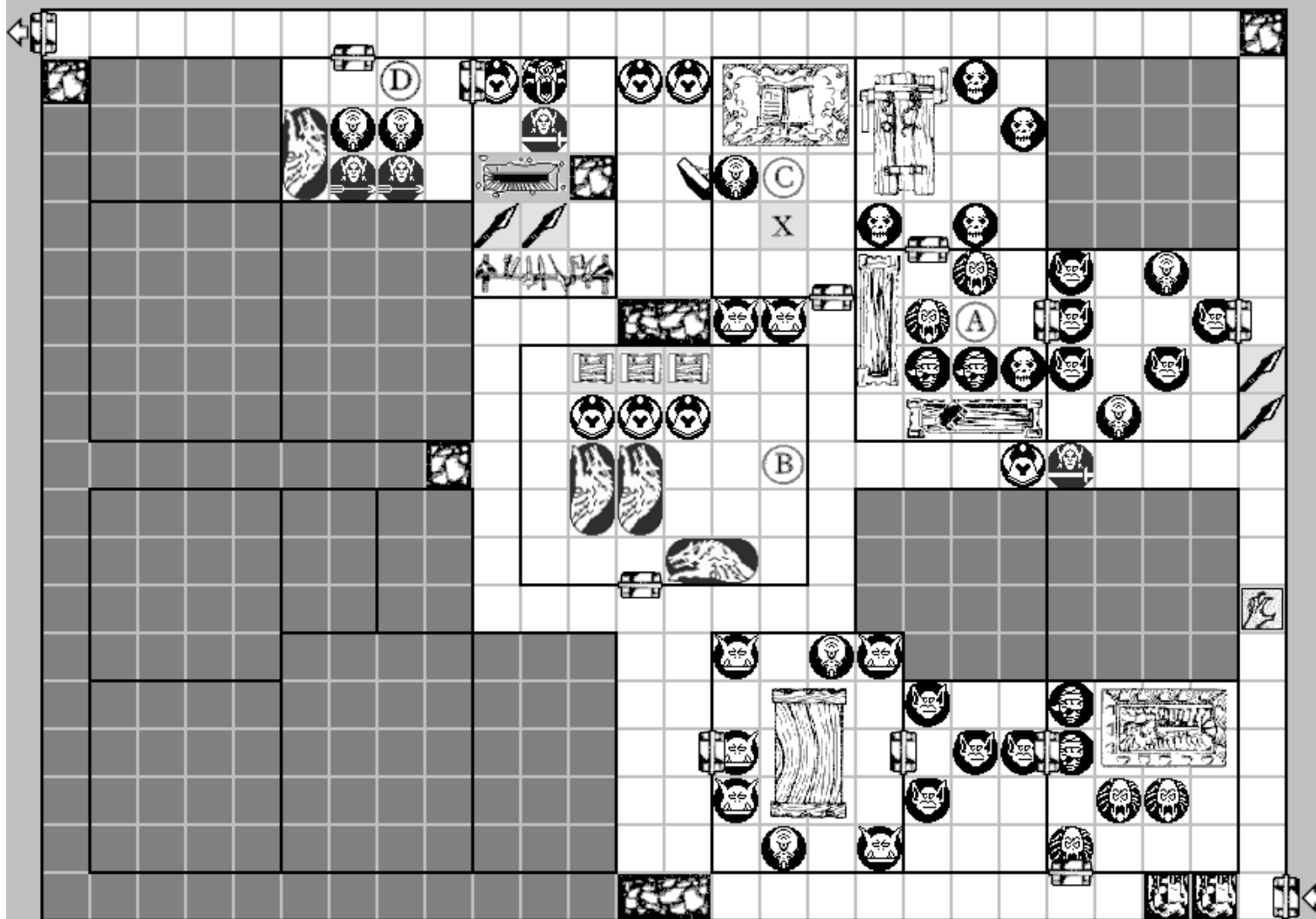
B. Ce Coffre est Piégé par 1 **Fléchette Empoisonnée**. Si 1 Héros Cherche 1 Trésor avant que le Piège ne soit Désarmé, il perd 2 Points de Corps. Le Coffre contient 1 **Clef d'Airain** & des *Bottes Elfiques* (nouvel Artefact). Donnez-lui le Pion Clef d'Airain.

C. Le Premier Héros qui Cherche 1 Trésor trouve 2 *Potions de Guérison* (chacune restituant jusqu'à 4 Points de Corps) & 750 po dans le Coffre.

D. Si le Prospecteur s'est fait capturer, il sera emprisonné ici. Les Héros doivent avoir la Clef d'Airain (voir Salle « B ») pour Ouvrir la **Herse**. Si les Héros ont à nouveau besoin de secourir le Prospecteur, il y aura toujours 2 nouveaux Guerriers du Chaos de Garde ici.

Monstres Errants: 3 Zombis





Quête 6-Les Hôtes de Tormuk

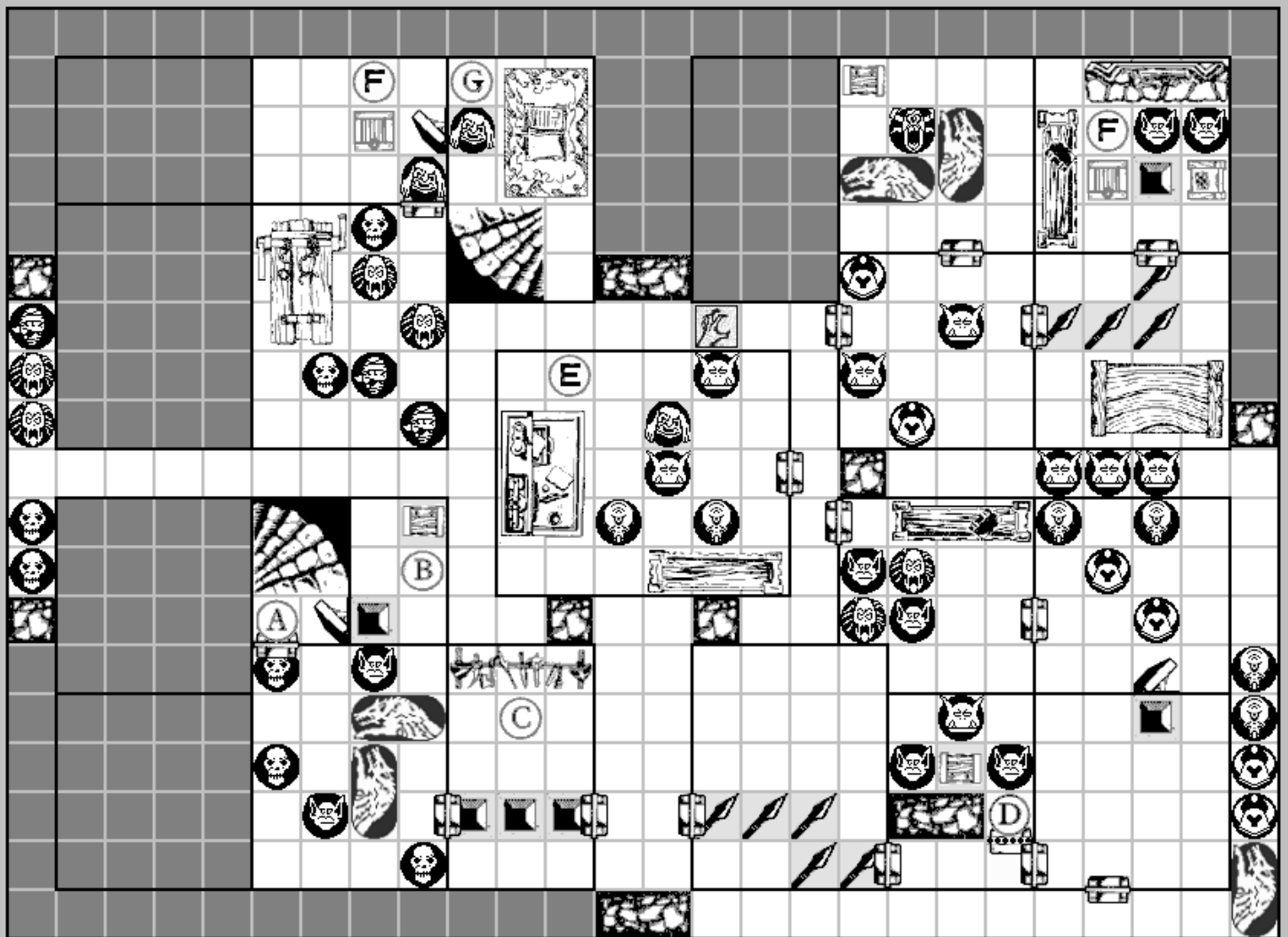
Sinestra a encore frappé ! Un de ses Serviteurs, Tormuk le Nécromancien, a jeté un sort sur 2 Gardes du Corps de la Reine Terellia : les meilleurs Archers Elfes du Royaume. Ils se battent à présent aux côtés de Tormuk. La Reine veut que vous les retrouviez. Une fois seuls avec vous, le sort sera brisé. Les Éclaireurs disent que la base de Tormuk est un vieux château au Sud des Terres Elfiques. Entrez-y par la Porte en Fer & quittez-le par la Porte en Bois.

NOTES:

- A. Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor trouve 2 *Potions de Guérison* (chacune restituant jusqu'à 4 Points de Corps perdus) dans l'Armoire.
- B. Chaque **Coffre** est **Piégé**. Si 1 Héros Cherche 1 Trésor avant que les 3 Pièges ne soient Désarmés, il perd **2 Points de Corps pour chaque Piège Non Désarmé**.
Le premier qui Cherche 1 Trésor trouve 1.000 po & le *Bâton Antique* (nouvel Artefact).
- C. **Tormuk** est ici. Utilisez la Figurine de Sorcier du Chaos pour lui ; placez-le sur la Case « X ». Il connaît les **Sorts du Chaos** suivants : *Domination, Miroir Magique, Esprit Frappé, Réanimation, Évocation des Loups, & Malédiction du Loup-Garou*.
Voici ses Caractéristiques : [Dépl. 8 / Att. 4 / Déf. 4 / Corps 6 / Esprit 6].
Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor trouve 1 *Parchemin de Sort « Trésor Sans Problème »* (voir nouvelle Carte Artefact) sur le Pupitre de Sorcier.
- D. Les **Archers Elfes** combattent les Héros au mieux de leurs capacités aussi longtemps que les autres Monstres dans cette Salle sont en vie... Une fois les autres Monstres tués, le Sort de Tormuk est brisé. Si les Archers Elfes sont toujours en vie, ils combattront aux côtés des Héros jusqu'à la fin de cette Quête uniquement. Ils sont sous le contrôle de l'Elfe, se Déplaçant & Attaquant après lui.



Monstre Errant: 1 Fimir



Quête 7-Gliness Fen

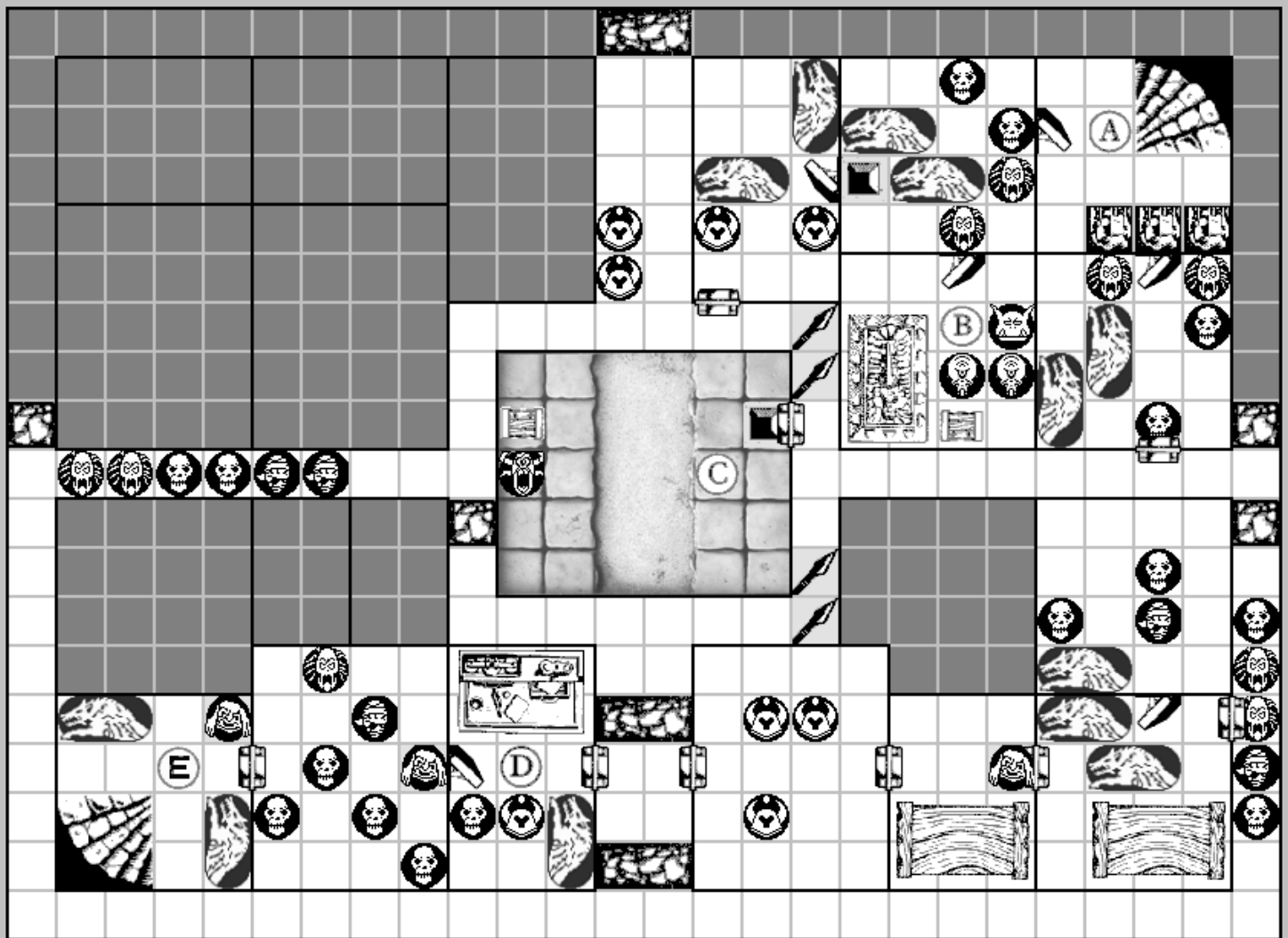
Le temps est venu de prendre d'assaut la forteresse de Sinestra. Elle vit au plus profond des Marais de Gliness Fen. Il vous faut entrer dans le château pour débiter votre recherche de la Princesse Millandriell. Des Espions nous ont appris que le Passage vers le Royaume du Reflet est au plus profond cachot du château. Un escalier en spirale descend au premier niveau du château. Cherchez-en un autre pour atteindre le niveau inférieur suivant. La vie de Millandriell est entre vos mains, mes amis.

NOTES:

- A. Les Héros débutent la Quête sur cet Escalier en Spirale.
- B. Ce Coffre est Piégé par 1 **Gaz Empoisonné**. Si 1 Héros Cherche 1 Trésor avant que le Piège ne soit Désarmé, **chaque Héros** dans la Salle **perd 1 Point de Corps**. Le Coffre contient 650 po.
- C. Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor trouve 1 *Trousse à Outils* & 1 **Clef d'Airain** accrochés au Râtelier d'Armes. Donnez-lui le Pion Clef d'Airain.
- D. La **Herse** ne s'ouvrira pas à moins qu'1 Héros ait la Clef d'Airain de la Salle « C ». Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor trouve 2 *Potions de Guérison* (chacune restituant jusqu'à 4 Points de Corps perdus) dans le Coffre.
- E. Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor trouve 2 *Potions « Fléau des Loups »* (voir la nouvelle Carte Trésor pour les détails).
- F. La **Trappe** est liée par 1 **Tunnel** à celle de l'autre Salle « F ». (voir la Note « A » de la Quête 1 pour les effets).
- G. Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor trouve l'*Orbe du Ciel* (voir Page 3) sous le Pupitre de Sorcier. Donnez-lui la Carte Artefact Orbe du Ciel & les Pions correspondants. L'**Escalier en Spirale** descend au second niveau du Château de Sinestra.

Monstre Errant: 1 Loup-Garou





Quête 8-La Tempête Redouble

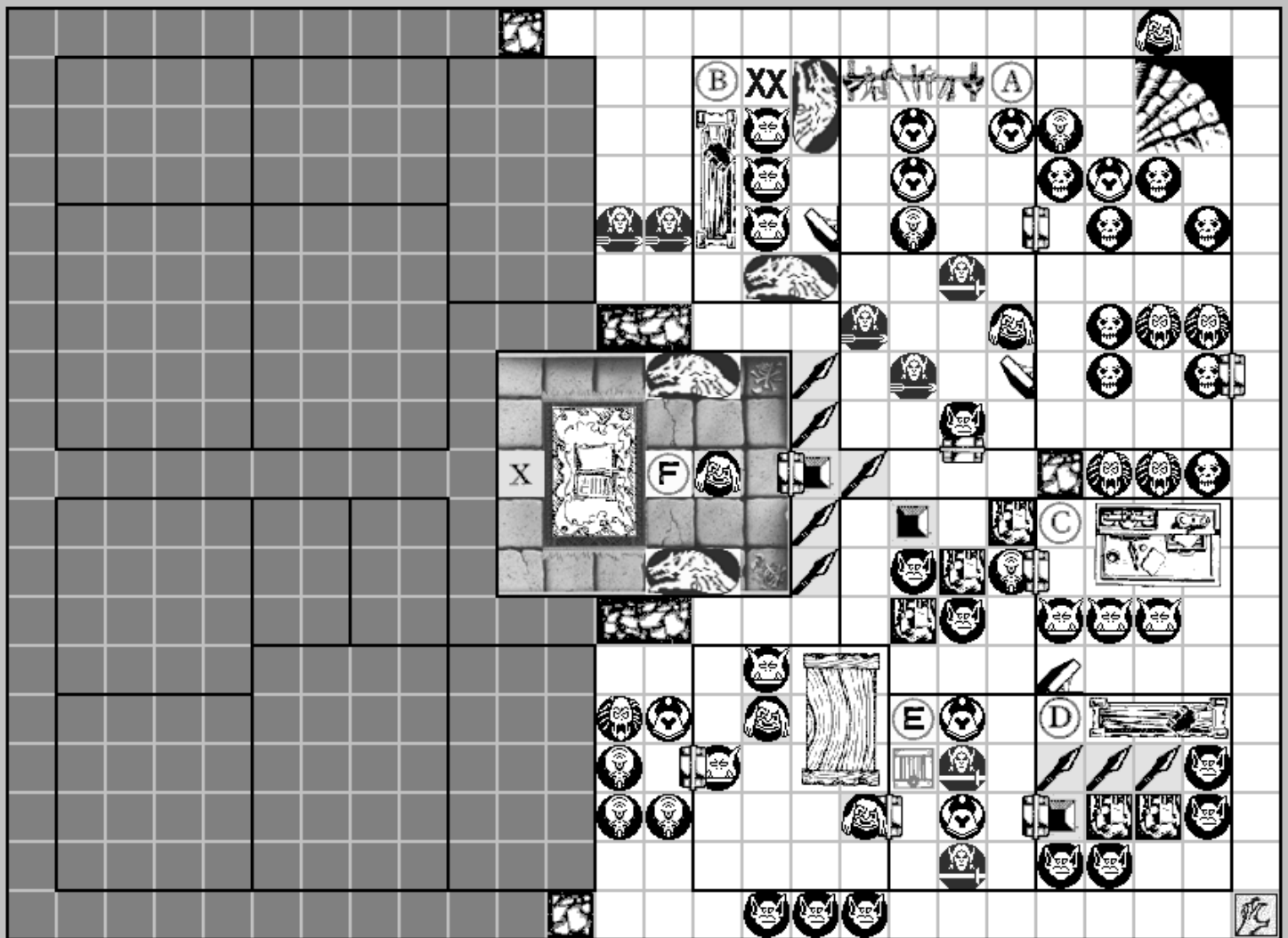
Sinestra connaît à présent votre mission. Elle rassemble ses maléfiques Serviteurs pour vous contrer. Vous devez vous hâter en dépit de ses efforts. Plus proches vous serez du niveau le plus bas du château, plus grand sera le danger pour Millandriell. La rapidité est votre seule alliée maintenant. De l'escalier en spirale qui vous a descendu du premier niveau, fouillez ce second niveau pour un autre escalier en spirale qui vous mènera encore plus bas.

NOTES:

- A. Les Héros débutent la Quête sur cet **Escalier en Spirale**. Dès qu'ils le quittent, lisez-leur ceci : « *Alors que vous pénétrez dans ce niveau souterrain, vos pieds creusent légèrement dans le sol détrempé. Une odeur humide & moisie s'infiltré dans l'air.* »
- B. Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor trouve 1 *Baguette d'Os* (nouvel Artefact) & 500 po dans le Coffre.
- C. La **Gargouille** de cette Salle connaît les **Sorts du Chaos Domination & Tempête de Feu**. Une **Fosse de Sables Mouvants** divise cette Salle. Pour atteindre l'autre côté de la Fosse, 1 Héros doit s'y tenir Adjacent & tenter de Sauter par-dessus les Sables Mouvants en jetant 1 Dé de Combat : sur 1 Bouclier Noir, il atterrit avec succès sur la Case en face de l'autre côté. Tout autre résultat signifie que le Héros atterrit dans les Sables Mouvants & commence à s'enfoncer. **Pour éviter une Mort salissante**, dites-lui de défausser immédiatement 2 Objets (Armes, Armure, Potions, Parchemins, etc.) de son choix. Ceci achève son Tour. À son prochain Tour, le Héros parviendra à sortir des Sables Mouvants sur la Case qu'il « visait » en Sautant. Ceci achèvera son Tour.
Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor trouve 1 Gemme valant 900 po dans le Coffre.
- D. Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor trouve 1 *Breuvage Héroïque*.
- E. Cet **Escalier en Spirale** descend vers le niveau suivant.



Monstre Errant: 1 Guerrier du Chaos



Quête 9-Royaumes Cachés (Niveau 1)

Vous avez atteint les profondeurs de la forteresse de Sinestra. Cherchez un grand miroir. C'est l'accès au Royaume du Reflet où est emprisonnée Millandriell. Frottez la Lune d'Argent sur la surface du Miroir pour obtenir le passage. Puis entrez au Royaume du Reflet pour délivrer Millandriell. Occupez-vous aussi de Sinestra. Trouvez l'Arc Elfique Vindictif, une arme magique qui vous aidera à la détruire. Hâtez-vous hors de cet escalier en spirale.

NOTES:

- Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor trouve 1 **Clef d'Airain** sur le Râtelier d'Armes. Donnez-lui le Pion Clef d'Airain. (Cette Clef sert dans la Salle « G »).
- Placez le **Miroir** à l'image de Millandriell sur la Case « XX », son visage faisant face aux Héros. Quand le Héros avec la Lune d'Argent vient Adjacent au Miroir, ce dernier noircit. Tournez le Miroir (côté sombre face aux Héros). Dites aux Joueurs que n'importe quel Héros peut à présent franchir le Miroir vers le Royaume du Reflet. (1 Héros qui franchit le Miroir est placé sur la case « G » & peut poursuivre son Déplacement). Les Héros ne peuvent pas revenir à la Salle « B » via le Miroir.
- Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor trouve 1 *Potion de Vitesse Elfique* (p.24) sur l'Établi.
- Le premier Héros qui Cherche 1 Trésor trouve 1 *Potion de Vision* (p.24) dans la Bibliothèque.
- La **Trappe** est liée par 1 **Tunnel** à celle de la Salle « K ». (Voir la Note « A » de la Quête 1).
- C'est le **Sanctuaire Secret** de Sinestra. Installez la Salle & le Mur quand 1 Héros entre. Utilisez la Figurine d'Archimage pour **Sinestra** & placez-la sur la Case « X ». Elle connaît les **Sorts du Chaos** suivants : *Annulation de Sort, Tempête de Feu, Esprit Frappé, Miroir Magique, Réanimation, Guérison Chaotique, Évocation des Loups, & Malédiction du Loup-Garou*. Voici ses Caractéristiques : [Dépl. 8 / Att. 4 / Déf. 4 / Corps 4 / Esprit 4].



Monstres Errants: 2 Guerriers du Chaos



Conclusion

"Courageux Héros, une grande célébration va être organisée en votre honneur. La Reine Terrellia désire vous remercier d'avoir secouru la Princesse des Elfes d'un horrible destin.

"Grâce à vos vaillants efforts, la paix & l'ordre sont revenus dans le Royaume. Vous avez mis fin à une terrible menace envers le Peuple Elfique, & ce, à vos propres risques & périls. Vous avez livré une terrible bataille contre les forces du Chaos & en êtes sortis victorieux.

"La Reine Terrellia a décrété que vos noms seront inscrits dans l'ancien Livre des Héros Elfiques, car vos exploits méritent de figurer parmi les plus célèbres dans leur longue histoire. Vos noms deviendront synonymes d'héroïsme & de justice. Légendes & Ballades chanteront vos louanges aussi longtemps que les Elfes auront une voix pour conter vos exploits.

"La Reine vous est aussi reconnaissante d'avoir rapporté le sacré Arc Elfique Vindictif. En témoignage de sa royale gratitude, elle m'a demandé de vous donner cet ancien coffre. À l'intérieur, vous trouverez 2.000 pièces d'or à vous partager.

"Allez, à présent, rejoindre la célébration. Jusqu'à notre prochaine rencontre, prenez soin de vous, mes amis."

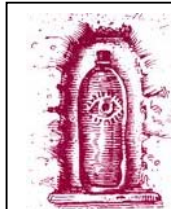
Mentor





Potion de Rappel (400 po)

Un Elfe qui boit cette mixture verdâtre récupère 1 Sort qui fut lancé plus tôt durant la Quête courante. Choisissez judicieusement le Sort à rappeler !



Potion de Vision (500 po)

Boire le contenu de cette fiole claire permet à l'Elfe de voir toutes les Portes Secrètes & les **Pièges détectables** se trouvant dans sa ligne de vue. Cet effet perdure jusqu'à ce que l'Elfe subisse la perte d'au moins 1 Point de Corps.



Potion de Vitesse Elfique (500 po)

Quand un Elfe boit ce sirupeux breuvage, il peut se Déplacer jusqu'à 12 cases par Tour au lieu de lancer les Dés. L'Elfe obtient aussi 2 Attaques par Tour. Ces effets se dissipent dès que l'Elfe subit la perte d'au moins 1 Point de Corps.



Potion de Rétablissement (800 po)

Ce rafraîchissant breuvage restitue tous les Points de Corps & d'Esprit d'un Héros à leur niveau initial. Cette potion peut aussi servir à guérir un Héros atteint de **Lycanthropie**.

**3 de ces Potions ne peuvent être utilisées que par 1 Elfe.
D'autres Potions peuvent aussi être achetées à la Boutique
de l'Alchimiste dans d'autres Packs de Quêtes.**

Traduction-Adaptation de la version américaine :

CYRILLE GUYONVARC'H
CYRUNICORN © 2002

Tableau des Monstres

Monstre	Symbol	Déplacement	Attaque	Défense	Corps	Esprit
Elfe Archer *		6	4(1)	2	3	2
Elfe Guerrier		6	4	3	3	2
Ogre		4	6	4	10	2
Loup Géant		9	6	3	5	1

* Les Archers Elfiques ont 4 Dés d'Attaque à Distance, mais 1 seul contre les Cibles Adjacentes.

Les **Archers Elfes** peuvent Attaquer avec 4 Dés de Combat contre toute Cible Non Adjacente dans leur ligne de vue.

Ils Attaquent avec seulement 1 Dé de Combat si la Cible est Adjacente.

Si l'**Arc** d'un Archer Elfe devient inutilisable (à cause du Sort « Bois Tordu » par exemple), il jette seulement 1 Dé de Combat pour Attaquer.

Les **Loups Géants** sont considérés comme des **Loups-Garous** uniquement dans la Quête 7.

Ils ont les mêmes Caractéristiques, mais transmettent la **Lycanthropie** (voir la Page 10 de ce Livre pour les détails)