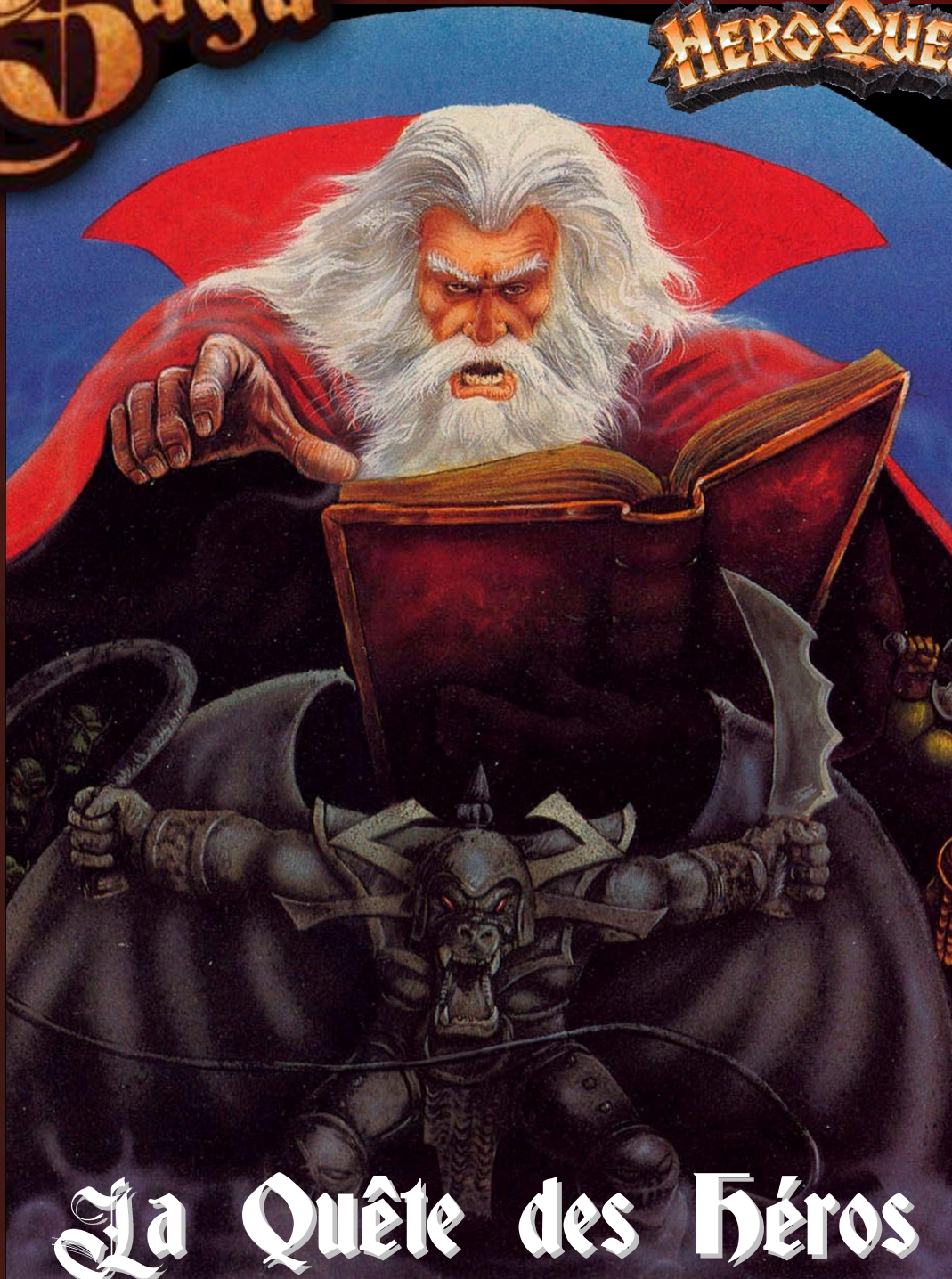


# Dungeon Saga

Livret  
de Règles  
basé sur

HEROQUEST



La Quête des Héros





yez la parole de Mentor, gardien de Loretome, et je vous parlerai d'un temps révolu et de jours sombres au cours desquels l'empire fut sauvé contre tout espoir. Car je redoute, en vérité, le retour imminent des ténèbres...

Les féroces légions de Morcar, seigneur du chaos, avaient tout balayé devant elles. Au spectacle de la bannière noire et des hordes massées du chaos, jusqu'aux plus braves des guerriers de l'empereur s'étaient enfuis à toutes jambes, livrant les terres aux ravages de l'ennemi et tous les hommes à un profond désespoir.

C'est alors que survint un guerrier redoutable, prince des régions limitrophes, qui répondait au nom de « Rogar le Barbare. » Comme avant lui les anciens rois de légendes, il arborait à son front un diamant scintillant appelé l'« Etoile de l'Ouest ». Ainsi l'espoir revint et les hommes sortirent de leurs refuges au sein des collines et des forêts pour se rallier à son étendard. Le rejoignirent également d'autres grands héros : Durgin, le brave guerrier nain des Montagnes du Bord du Monde... Ladril, l'elfe mage des lointaines contrées d'Athelorn... et

Telor, l'enchanteur dont les pouvoirs devaient sauver Rogar en maintes occasions.

Pendant de nombreuses années, Rogar forma son armée en prenant soin d'éviter toute confrontation directe avec le général de Morcar avant que tout ne fût fin prêt ; cela ne l'empêcha pas toutefois de harceler continuellement les troupes de



ravitaillement de l'envahisseur et d'éliminer ce faisant nombre d'orcs et de lutins.

Enfin se leva le jour tant attendu par Rogar dont l'armée était maintenant forte et aguerrie. Posté au sommet des Monts, Ladril aperçut de loin les hôtes noirs et enjoignit Durgin de sonner du cor pour appeler chacun

aux armes. Les troupes de Rogar s'abattirent sur l'ennemi de toutes parts et le combat fit rage. Beaucoup de créatures viles et d'hommes braves périrent ce jour-là. Pourtant, à la lueur décroissante du jour, ce furent les ténèbres vaincues que l'on vit désertier le champ de bataille. La victoire, cependant, n'était pas absolue puisqu'il s'avéra que Morcar et son général avaient réussi à s'enfuir au-delà de la Mer des Claws d'où, maintenant encore, ils complotent leur revanche. Leurs plans seront bientôt prêts et l'empire devra se trouver un nouveau Rogar.

Mais où sont les héros aujourd'hui qui le valent ? Il vous faudra beaucoup apprendre si vous souhaitez marcher sur les pas de Rogar et de ses compagnons. Je vous y aiderai dans la mesure de mes pouvoirs. Ce livre qui m'accompagne – Loretome – fut écrit au début des temps et tout ce qui jamais fut et sera y est consigné sur ses pages innombrables.

Grâce à lui, je peux vous guider dans votre quête, mais je me dois de ne pas intervenir de crainte qu'un péril plus grand encore ne s'abatte sur le monde et que le seigneur du chaos triomphe à jamais.



# La Quête des Héros

## Le jeu

Cette campagne est prévue pour le jeu *Dungeon Saga*, en s'inspirant du jeu mythique *HeroQuest*.

Pour ces aventures, on utilisera le jeu de base de *Dungeon Saga*. Tous les pions, cartes, figurines et feuilles de référence dont vous aurez besoin pour jouer y sont inclus.

Vous pouvez jouer les aventures dans l'ordre, ou vous pouvez choisir celle que vous préférez.

Quand vous reliez les aventures entre elles pour raconter une histoire plus vaste, vous jouez ce qu'on appelle une campagne et le jeu prend une nouvelle dimension. Chaque aventure débute là où la précédente s'est arrêtée, avec des héros qui ont progressé et gagné un ou deux objets.

Si les héros échouent dans une aventure, ils la reprennent simplement depuis le début et réessaient. Pensez-y comme à un jeu vidéo que vous reprenez au dernier point de sauvegarde.

## Les héros

Dans cette campagne, les héros utilisés seront ceux de la « *Quête du Roi Nain* » : *Orlaf*, *Rordin*, *Danor* et *Madriga*.

Il vous est cependant loisible d'utiliser vos propres héros en vous servant du tableau ci-contre et des règles du « *Compagnon de l'Aventurier* ».

Les héros et les serviteurs du mal peuvent être représentés par les figurines de *Dungeon*

*Saga* ou toute autre figurine de votre choix. Si vous les avez, n'hésitez pas à utiliser celles d'*HeroQuest*. Vous verrez que faire évoluer ces anciennes figurines dans un autre univers est une expérience assez prodigieuse !



AVENTURE	TOTAL DES NIVEAUX
1	0
2	3
3	6
4	9
5	12
6	14
7	16
8	18
9	20
10	22
11	24
12	26
13	28
14	30

## Les tuiles et pions

Si vous possédez le jeu *HeroQuest*, vous pouvez utiliser son plateau de jeu. Sinon, des tuiles et des pions spécifiques sont fournis pour cette campagne (voir en fin de livret). Inspirés d'*HeroQuest*, ils sont à la

taille réelle, il vous suffira de les imprimer et de les découper. Pour un meilleur rendu, nous vous conseillons de les coller sur du papier cartonné.

## Les cartes

Chaque aventure indique le nombre de cartes d'ordre dont le maître du donjon dispose, comme précisé dans le livre de règles.

On utilise habituellement le paquet de cartes de la boîte de base. Mais pour certaines quêtes, il peut arriver qu'on doive y ajouter le paquet de cartes du *Nécromancien*. Dans tous les cas, mélangez les cartes pour constituer votre pioche de départ.

## La victoire

Pour les aventures de cette campagne on n'utilise pas les règles habituelles de « compte à rebours ». Lorsque le maître du donjon doit piocher une nouvelle carte et qu'il ne peut pas le faire, la partie ne s'arrête pas ! Le jeu se poursuit jusqu'à ce que les héros aient été mis hors de combat ou qu'un joueur survivant ait réussi à remplir la mission. Une partie peut donc parfois durer assez longtemps...

Pour qu'une aventure soit réussie, les héros doivent généralement se rendre sur les **escaliers**, de manière à sortir du donjon. Notez que les serviteurs du mal ne peuvent jamais être placés sur les escaliers.

Petit conseil : lisez toujours bien attentivement les *Conditions de victoire* de chaque aventure.



## Les recherches

Dans cette campagne, le don d'observation a été mis en exergue, pour éviter de choir dans des pièges fourbes et de passer en aveugle auprès d'un trésor caché ou d'une porte secrète dissimulée sur votre route.

Mis à part les actions habituelles (*Combat, Tir, Lancement de sort*), les héros peuvent choisir d'utiliser une autre option : *Les Recherches*.

Notez que cette action spéciale suit également les règles de base et doit donc toujours se faire après le mouvement.

Lorsque cela se produit, un héros ne peut explorer que la zone où il se trouve. On considère aussi qu'il fait des recherches dans l'entièreté de la salle ou de la partie de couloir qui lui est visible.

Cependant, les joueurs doivent d'abord **préciser** au maître du donjon la nature de ce qu'ils cherchent :

- soit un **trésor** ;
- soit **des pièges** ou **des portes secrètes**.

Si l'objectif des recherches est un trésor, ni les portes secrètes ni les pièges ne seront divulgués, et vice-versa.

- S'il y a effectivement quelque-chose à trouver, le maître du donjon doit le **révéler** en se conformant au scénario de l'aventure.
- Par contre, s'il n'y a rien à découvrir, le joueur lance **2D6** (voir la règle spéciale *Les Recherches Aléatoires*).

Aucune recherche n'est possible si un serviteur du mal se trouve dans la même salle ou s'il est « *visible* ».

Remarque : Deux figurines sont « *visibles* » entre elles si une droite ininterrompue peut être tracée entre les deux.

Les serviteurs n'entreprennent jamais de recherches.

Les serviteurs ne peuvent pas déplacer des trésors, mais ils évitent les pièges.

Si un piège est découvert avant qu'il ne soit activé, il peut être désamorçé par un personnage s'il possède une *trousse à outils* (voir « *La Liste d'Équipement* »).

Lorsqu'un héros fait des recherches quelque part, on considère que l'endroit a été fouillé dans son intégralité. Si le même héros ou d'autres héros fouillent ensuite le même endroit, il n'y aura plus rien à découvrir.

Placez un marqueur approprié « *trésor* » ou « *pièges/portes secrètes* » lorsqu'un endroit a été fouillé (voir pions en fin de livret).



## Les pièges

Chaque fois qu'un personnage arrive sur une case piégée (ou ouvre un coffre piégé) sans avoir pu être désamorçé, le maître du donjon dévoile le piège et on applique ses effets immédiatement.

a) Oubliette : tout joueur qui tombe dans une oubliette doit lancer **1D6** : sur un résultat de **1-2** il subit automatiquement **1 blessure**. Placez le pion « *oubliette* » sur la case correspondante. Un personnage tombé dans une oubliette peut attaquer ou se défendre au combat, mais il lance **1 dé de moins** que normalement. Il ne peut pas entreprendre de recherche. A son prochain tour,

il parviendra à s'extirper et pourra se déplacer de nouveau normalement.

Une oubliette représente un obstacle. Un joueur peut tenter de **sauter par-dessus**. Il faut pour cela que son mouvement soit suffisamment long pour lui permettre d'arriver de l'autre côté. Il faut également que la case située de l'autre côté de l'oubliette soit libre. Tout joueur ou serviteur qui entreprend de sauter par-dessus une oubliette doit lancer **1D6** : sur un résultat de **1-2**, le malheureux tombe et subit **1 blessure** ; sur **3-6**, le saut est réussi et il peut continuer son mouvement. Les cases occupées par une oubliette comptent comme des cases normales pour tout déplacement.

b) Éboulis de pierres : Tout personnage qui traverse une telle case piégée déclenche une chute de pierres. Placez le pion « *éboulis de pierres* » sur la case correspondante. Tout serviteur ou héros qui se trouvait sur cette case doit lancer **1D6** : sur un résultat de **1-2** il subit **1 blessure**, puis va se placer sur une case adjacente non-occupée. S'il ne peut trouver refuge sur une case adjacente, il périt sous la masse de pierres !

Quand un piège « *éboulis de pierres* » a été révélé par des recherches, il peut être désamorçé et retiré du jeu.

c) Piège hérissé de lances : Tout joueur qui tombe sur un « *piège hérissé de lances* » doit lancer **1D6** : sur un résultat de **1-2** il subit **1 blessure**. Ce type de piège n'affecte que le premier joueur qui met le pied sur cette case.

Une fois découvert, un piège hérissé de lances est toujours désarmé et le pion peut être retiré du jeu.

## REGLE SPECIALE : LES RECHERCHES ALEATOIRES

Si un héros choisit une recherche dans la zone où il se trouve et qu'il n'a **rien trouvé**, un sentiment de colère mêlé de frustration l'envahit, et il doit lancer **2D6** :

### RECHERCHE DE TRESOR

- 2 « **Mince !** » : la pression d'un fil contre votre jambe vous avertit du danger et vous faites volte-face... Mais il est trop tard ! Le carreau d'une arbalète vous coûte **1 blessure**.
- 3 « **Embuscade** » : Alors que vous êtes occupé dans vos recherches, **2 monstres** font irruption. Le maître du donjon place les monstres errants (du type indiqué en résultat 4-5 dans cette aventure) sur deux cases adjacentes à la votre. Les monstres attaquent immédiatement, mais le héros a droit à riposter ensuite par une attaque gratuite.
- 4 « **Cage !** » : Sans avertissement, une cage tombe du plafond et vous emprisonne. Le héros qui a déclenché le piège est prisonnier de la cage, et devra se libérer avant de pouvoir effectuer un mouvement. Il comporte **1 verrou** ordinaire avec une valeur de 2 en crochetage, qui peut être désamorcé normalement. Le verrou a 3 dés de résistance au combat et une valeur de 3 en armure.
- 5 - 8 « **Rien** » : en dépit d'une fouille méticuleuse, **vous ne trouvez rien**
- 9 « **Potion de guérison** » : Vous découvrez un petit flacon enveloppé de vieux chiffons et en reconnaissez tout de suite le contenu : il s'agit d'une potion de guérison. Celle-ci peut être bue à tout moment. Le héros retire immédiatement **1 blessure** de sa fiche de héros. Usage unique.
- 10 « **Parchemin d'invisibilité** » : Dans une petite logette, vous trouvez un artefact particulier. En l'utilisant, **le héros disparaît à la vue de tous**. Pour le reste du round en cours, le personnage ignore les arcs des figurines ennemies, et aucune figurine ne peut l'attaquer ni lui porter d'attaque gratuite. L'effet se dissipe dès que le héros effectue une attaque. Usage unique.
- 11 « **Pierre précieuse !** » : Nichée au fond d'une vieille botte, vous découvrez une pierre précieuse valant **1 Or**.
- 12 « **Fabuleux trésor !** » : La chance est avec vous. Un petit coffre que vous trouvez dissimulé sous une vieille fourrure contient **2 Or**.

### RECHERCHE DE PIEGES ET DE PORTES SECRETES

- 2 « **Aïe !** » : Une dalle cède sous votre pied, et vous vous rendez compte qu'il s'agit d'un piège qui vous a échappé. Vous tombez dans une fosse et vous subissez **1 blessure**. Une fois que vous êtes sorti, la fosse se referme.
- 3 « **Fléchettes** » : Soudain, une pluie de fléchettes en acier s'abat sur vous. Le héros qui a déclenché le piège subit immédiatement **1 attaque magique à 4 dés**.
- 4 « **Monstre errant** » : Alors que vous êtes occupé dans vos recherches, **1 monstre** fait irruption. Le maître du donjon place le monstre errant (du type indiqué en résultat 6 dans cette aventure) sur l'une des cases adjacentes à la votre. Le monstre attaque immédiatement, mais le héros a droit à riposter ensuite par une attaque gratuite.
- 5 - 8 « **Rien** » : en dépit d'une fouille méticuleuse, **vous ne trouvez rien**
- 9 « **Potion de hâte** » : Vous repérez un flacon poussiéreux. En le nettoyant, vous vous rendez compte qu'il s'agit d'une potion de hâte. Une fois que le héros a fini son tour, il **peut immédiatement effectuer un autre mouvement**. Les règles de mouvement s'appliquent normalement. Usage unique.
- 10 « **Potion de bataille** » : Un sac de cuir accroché au mur contient une potion. Il s'agit d'un breuvage héroïque. Celui-ci peut être pris juste avant de livrer combat. Le héros qui absorbe cette potion dispose de **+ 2 dés pour sa prochaine attaque en combat**, avec un maximum de 6 dés. Usage unique.
- 11 « **De l'Or !** » : Vous avez repéré une pierre descellée derrière laquelle se trouve dissimulée une petite bourse en cuir, enveloppée d'un vieux chiffon. Celle-ci contient **1 Or**.
- 12 « **Bijoux !** » : Vous trouvez un petit coffre de bois d'apparence ordinaire et plutôt vieux. Mais à l'intérieur, sur une doublure de velours, reposent des bijoux d'une valeur de **2 Or**.



## Les portes secrètes

Les pions représentant les portes secrètes seront placés sur le plateau de jeu quand un héros les aura découvertes au cours de ses recherches.

Une fois découvertes, les portes secrètes restent ouvertes durant toute la partie.

## Les autres portes

Dans ce donjon, au départ les portes sont fermées mais elles n'ont jamais de verrou ni de protection magique.

Pour ouvrir une porte, il suffit au héros de venir se placer sur la **case devant** celle-ci, sans que cela ne compte pour une action. Si son mouvement n'est pas fini, il pourra le terminer une fois la porte ouverte. Un héros n'est jamais obligé d'ouvrir une porte.

Mais dès qu'une porte est ouverte, on accorde un laps de temps suffisant au maître du donjon pour qu'il place dans la salle ou le passage concerné tous les éléments indiqués sur le plan (excepté les pièges et les

portes secrètes). Lorsqu'une porte est ouverte, elle le reste durant toute la partie.

Les serveurs ne peuvent pas ouvrir les portes.

## Les verrous

Sauf exception, les différents accessoires n'ont **pas de verrou** dans cette campagne.

## Les monstres errants

Quelquefois, vous risquez de faire de mauvaises rencontres ou de vous faire surprendre par des ennemis inattendus.

À partir du 3<sup>ème</sup> round et au début de son tour, le maître du donjon peut dépenser un de ses ordres pour essayer de faire apparaître un ou plusieurs monstres errants. Il lance alors **1D6** et se rapporte au descriptif de l'aventure. En cas de succès, le maître du donjon peut alors choisir l'endroit où placer le(s) monstre(s), en fonction de trois critères :

- la zone choisie doit déjà avoir été révélée ;

- les cases choisies doivent être vides ;
- aucun monstre ne peut être placé à moins d'une « courte portée » d'un des héros (sauf exception).

Si un de ces trois critères n'est pas respecté, aucun monstre errant ne peut apparaître.

On considère qu'un monstre qui apparaît a effectué son action, il ne peut donc rien faire d'autre ce tour-ci.

## Laissez-moi passer !

Les passages des donjons sont parfois fort étroits... Dans cette campagne, les héros et les serveurs du mal peuvent **traverser une case occupée** si le joueur qui s'y trouve est un ami et qu'il n'est pas engagé dans un combat. On considère alors qu'il se met de côté pour laisser passer son compagnon.

Mais il ne leur est pas permis de terminer leur mouvement sur une case déjà occupée par une autre figurine ou un accessoire, comme indiqué dans les règles de base.

## Tableau du sorcier maléfique Morcar

					Niv	Notes
 LUTIN	7	2	1	1	Blessures (2)	
 ORC	6	3	2	2	Vert de rage	
 FIMIR	5	4	3	5	Percussion, Pilonnage	
 SQUELETTE	4	2	2	1	Squelettique	
 ZOMBI	4	2	1	1	Horde, Zombifié	
 MOMIE	4	4	3	5	Blessures (2)	
 GUERRIER DU CHAOS	4	4	4	6	Blessures (2)	
 GARGOUILLE	4	4	5	7	Grand, Blessures (3), Endurant, Vol plané	

### CAPACITE : BLESSURES (X)

Chaque touche infligée à la figurine compte comme une *Blessure*. Placez un marqueur adéquat sur le socle de la figurine pour chaque *Blessure* qu'elle subit. La figurine est détruite dès qu'il y a X marqueurs *Blessure* sur son socle en même temps. La figurine n'est jamais considérée comme blessée.

### CAPACITE : PERCUSSION

Quand une figurine possédant cette capacité est dans le rôle de l'attaquant, elle peut choisir d'effectuer une *Percussion* à la place d'une attaque de *Combat* normale. Elle n'inflige aucun dégât. Au lieu de cela, le défenseur est poussé dans l'une des trois cases directement en face de l'attaquant, si l'une d'elle est inoccupée. L'orientation du défenseur ne change pas. L'attaquant ne se déplace pas.

### CAPACITE : SQUELETTIQUE

Une figurine squelettique n'est faite que d'os, et continue à combattre malgré les blessures qui anéantiraient une créature vivante. Elle ignore la première *Touche* qu'elle subit à chaque fois qu'elle est attaquée. La deuxième *Touche* reçue lors d'une même attaque la réduit en tas d'os. Remplacez-la par un marqueur. Ce n'est qu'à la troisième *Touche* reçue d'une même attaque que la figurine squelettique est détruite et retirée du plateau.

### CAPACITE : VOL PLANE

La figurine peut planer sur de petites distances. Résolez son mouvement comme si elle ne touchait pas le sol. Cela signifie qu'elle peut passer au dessus de pièges sans les déclencher. Elle peut aussi se déplacer au dessus de la lave, de l'eau ou des accessoires au dessus desquels une figurine peut tirer. Elle ne peut pas terminer son mouvement sur une case qui est normalement interdite.

### CAPACITE : VERT DE RAGE

La première fois qu'une figurine dotée de cette capacité subit une blessure, elle entre dans une rage profonde. Cela se produit quel que soit le nombre de blessures reçues, et signifie qu'elle ne peut pas être tuée par une seule attaque.

Vert de rage donne à la figurine +1 dé et +2 *Mouvement*, tandis qu'elle détruit tout sur son passage.

Une fois qu'une figurine est devenue Vert de rage, toute nouvelle touche peut la tuer.

### CAPACITE : PILONNAGE

Lorsqu'une figurine dotée de cette capacité utilise une attaque de combat, considérez la valeur d'*Armure* de la cible comme réduite de 1 en plus des autres modificateurs.

### CAPACITE : HORDE

Lorsqu'une figurine dotée de cette capacité attaque, elle lance un dé supplémentaire pour chaque autre figurine qui a le défenseur dans son arc avant. Par exemple, si un zombie attaque un héros qui se trouve dans l'arc avant de 2 autres zombies, il gagne 2 dés supplémentaires pour attaquer, ce qui lui donne un total de 4 dés.

### CAPACITE : ZOMBIFIE

La figurine a été transformée en zombie décérébré, et combat malgré toutes les blessures ou les membres manquants ! Elle ignore les deux premières *Touches* qu'elle subit à chaque fois qu'elle est attaquée. Ce n'est qu'à la troisième *Touche* reçue d'une même attaque que la figurine zombifiée sera détruite et retirée du plateau.

### CAPACITE : ENDURANT

Lancez un unique dé à la fin de chaque round. Sur un résultat de 6, la figurine guérit d'une *Blessure*.



## REGLE SPECIALE : LA LISTE D'EQUIPEMENT

Vous trouverez ci-dessous la liste d'équipement que vous pouvez vous procurer durant cette campagne. Entre deux quêtes, chaque héros a la possibilité d'**acheter** de l'équipement et des armes. Pour cela, il suffit de choisir le matériel et d'en payer le prix avec son **or**. Notez ensuite sur votre fiche les avantages que cet objet lui procure, sans oublier d'en déduire le montant de votre réserve d'or !

Un héros peut aussi **revendre** de l'équipement lorsqu'il en achète d'autres. La valeur de l'équipement de seconde main n'est cependant pas très importante, à cause de l'usure causée par les combats. Le matériel peut être revendu **pour la moitié du prix** indiqué (en arrondissant à l'unité inférieure si nécessaire).

Un héros peut aussi **garder** son équipement sur lui ou dans sa besace pour un usage ultérieur. Il peut également le transmettre à un autre héros, ou faire des échanges.

<b>ARMES</b>	<b>Prix</b>	<b>Description</b>
- <b>Dague</b>	<b>1 or</b>	Permet de lancer <b>+ 1 dé</b> pour <b>attaquer</b> . Ne peut être utilisée par un lanceur de sort.
- <b>Glaive</b>	<b>2 or</b>	Permet de lancer <b>+ 1 dé</b> pour <b>attaquer</b> et se <b>défendre</b> . Ne peut être utilisé par un lanceur de sort.
- <b>Gourdin</b>	<b>1 or</b>	Permet de <b>relancer 1 dé</b> pour <b>attaquer</b> .
- <b>Hache d'armes</b>	<b>2 or</b>	Permet de lancer <b>+ 2 dés</b> pour <b>attaquer</b> . Vous ne pouvez pas utiliser de bouclier en même temps que l'arme. Ne peut être utilisée par un lanceur de sorts.
- <b>Hachette</b>	<b>1 or</b>	Permet de <b>relancer 1 dé</b> pour <b>attaquer</b> . Si vous possédez une capacité de tir, vous pouvez également la lancer, mais dans ce cas vous la perdez. Ne peut être utilisée par un lanceur de sorts.
- <b>Lance</b>	<b>1 or</b>	Permet de <b>relancer 1 dé</b> pour <b>attaquer</b> . Si vous possédez une capacité de tir, vous pouvez également la lancer, mais dans ce cas vous la perdez. Ne peut être utilisée par un lanceur de sorts.
- <b>Arbalète (Tir)</b>	<b>2 or</b>	Permet de lancer <b>+ 2 dés</b> pour <b>attaquer</b> à distance si vous possédez une capacité de tir. Vous ne pouvez pas utiliser de bouclier en même temps que l'arme. Ne peut être utilisée par un lanceur de sorts.

### **ARMURES**

- <b>Armure</b>	<b>4 or</b>	Permet de lancer <b>+ 2 dés</b> pour <b>défendre</b> . Toutefois, lorsque vous la portez, vous ne pouvez avancer que de 3 cases maximum pour votre <b>déplacement</b> . Ne peut être utilisée par un lanceur de sorts.
- <b>Bouclier</b>	<b>1 or</b>	Permet de lancer <b>+ 1 dé</b> pour <b>défendre</b> . Ne peut être utilisé par un lanceur de sorts ni avec une arme de tir.
- <b>Casque</b>	<b>1 or</b>	Permet de <b>relancer 1 dé</b> pour <b>défendre</b> . Ne peut être utilisé par un lanceur de sorts.
- <b>Cotte de mailles</b>	<b>2 or</b>	Permet de <b>relancer 1 dé</b> pour <b>défendre</b> . Ne peut être utilisée par un lanceur de sorts.

### **OBJETS DIVERS**

- <b>Trousse à outils</b>	<b>1 or</b>	Permet de retirer tout <b>piège</b> rencontré. Lancez <b>1D6</b> : sur un <b>résultat de 1</b> , le piège se déclenche et vous subissez <b>1 blessure</b> . Une fois le dé lancé, le piège est retiré.
---------------------------	-------------	--



## Les Trésors de Quête

Les *Trésors de Quête* sont des objets rares que les héros peuvent trouver dans les différentes aventures. Certains objets sont confiés aux aventuriers pour leur permettre d'accomplir une quête spécifique. Ils en découvrent d'autres en fouillant les profondeurs des donjons.

En terme de jeu, il s'agit chaque fois d'un objet magique représenté par une carte qui détaille les règles spéciales ou les restrictions s'appliquant à celui qui l'utilise.

Dans cette campagne, il existe cinq cartes « *Trésor de Quête* ».

(cartes à imprimer en couleur, à découper et à coller sur du carton épais)





### LE FLÉAU DES ORCS



Cette épée dénommée Fléau de Orcs vous permet de lancer **+ 1 dé** pour **attaquer**. S'il s'agit d'un combat contre les **Orcs**, vous pouvez **attaquer 2 FOIS** pendant votre tour. Dans ce cas, l'autre figurine peut aussi défendre deux fois.



ARME



OBJET

### LE SCEPTRE DU RAPPEL



Le Sceptre du Rappel vous permet de lancer **+1 sort** lorsque c'est votre tour de jouer



OBJET

### LE TALISMAN DE LORE



Tant que vous l'avez en votre possession, ce talisman vous permet de retirer **- 1 marqueur Blessure** de votre fiche de héros

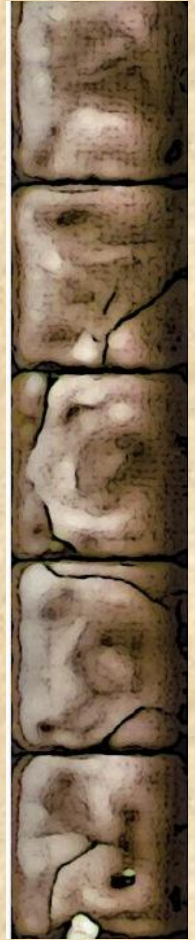


OBJET



# Tuiles et pions de la campagne

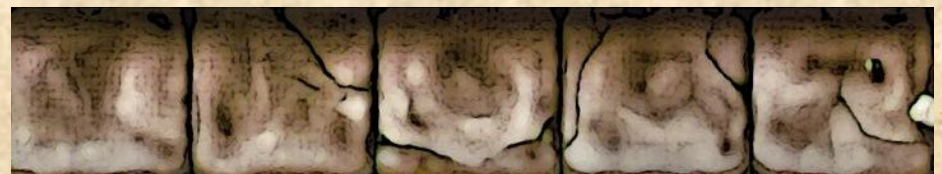
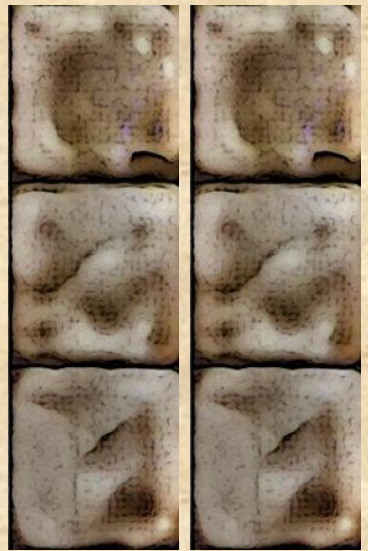
(à imprimer en couleur, à découper et à coller sur du carton épais)



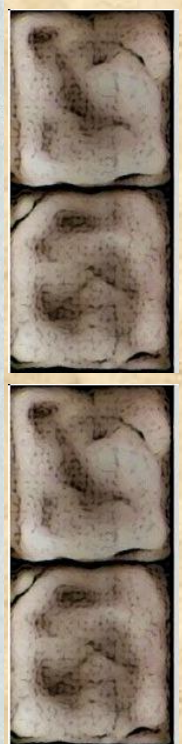
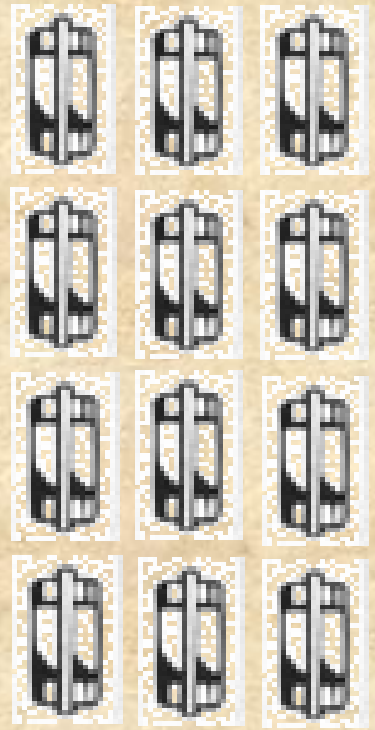
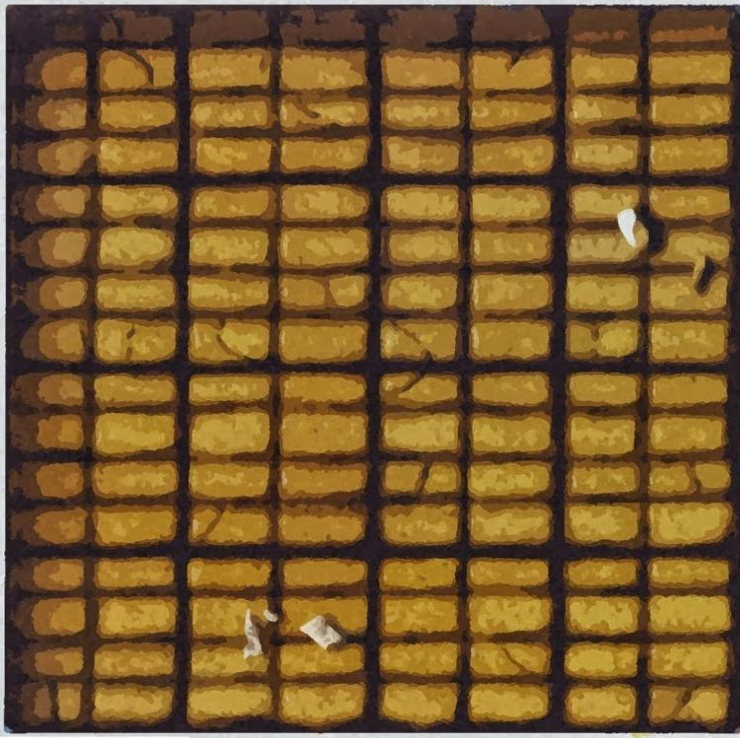




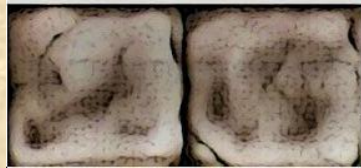












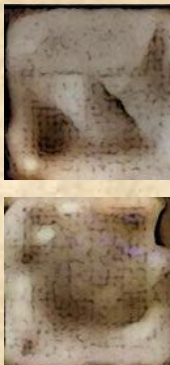
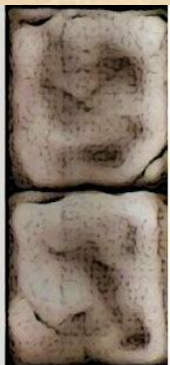
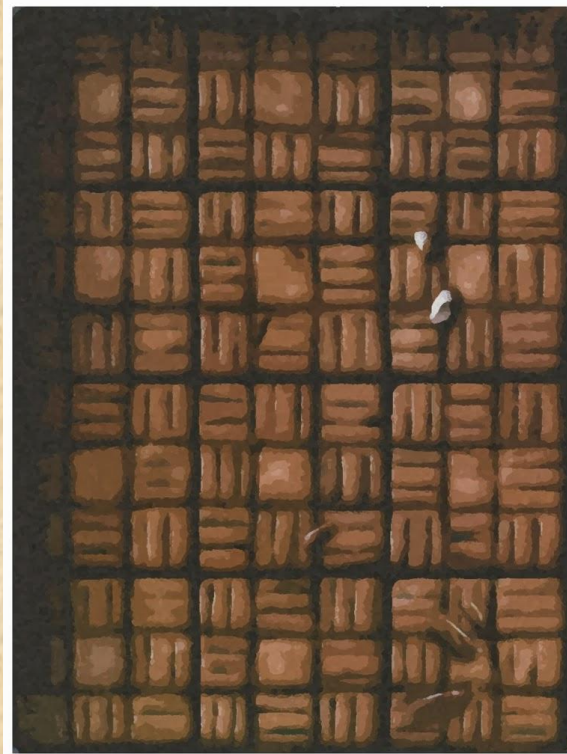
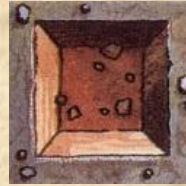
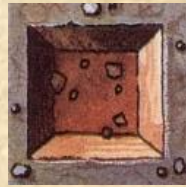
**MARQUEURS DE RECHERCHE  
DE TRESOR**



**MARQUEURS DE RECHERCHE  
DE PIEGES ou PORTES  
SECRETES**



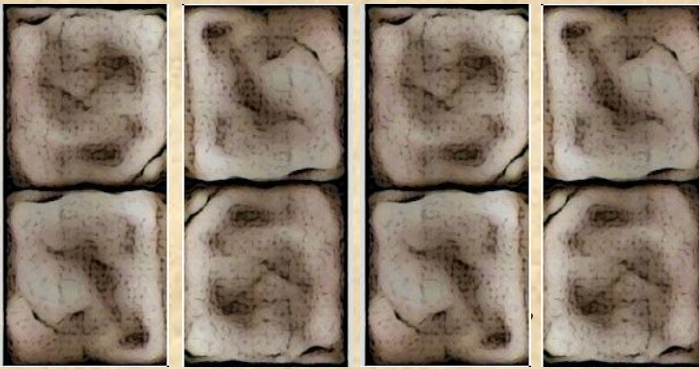
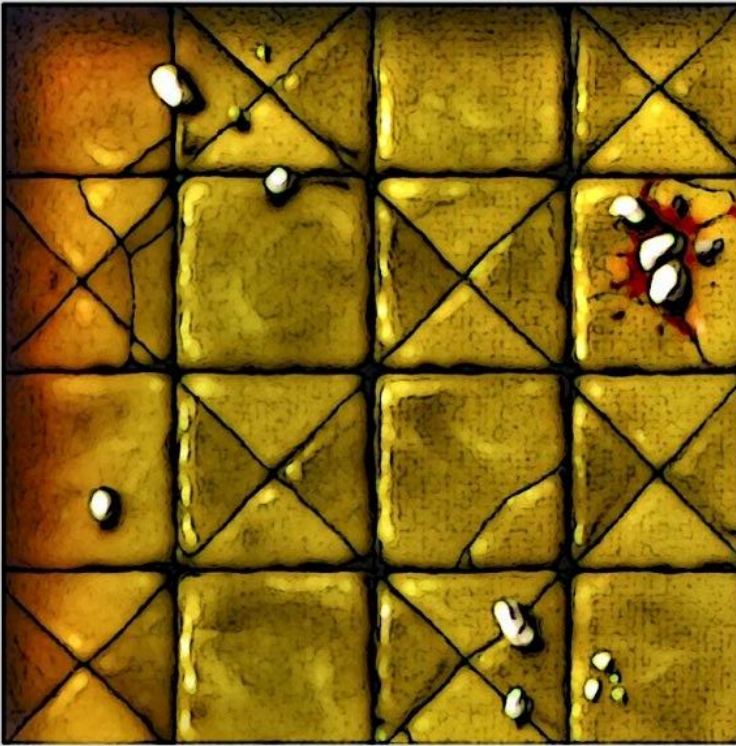




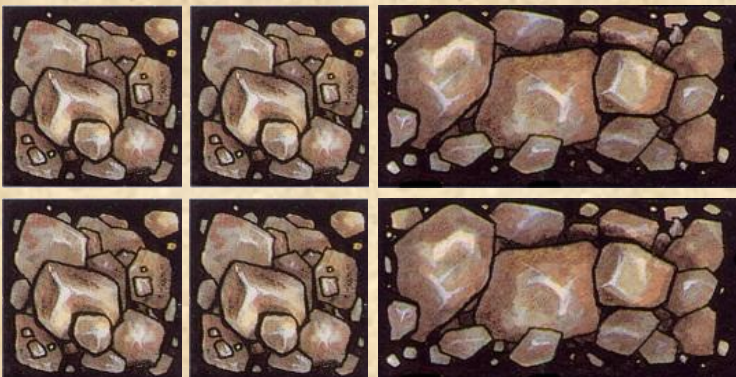














# La Quête des Héros

---

Relevez le défi de la Quête des Héros et pénétrez dans le royaume souterrain du sorcier Morcar. Dans ce jeu d'aventures magiques, vous pourrez gagner d'immenses trésors, mais il vous faudra aussi affronter de redoutables monstres.

Chaque partie est une aventure en soi qui se déroule dans une forteresse souterraine différente. Explorez-en les couloirs sombres et risquez-vous dans les salles mal éclairées. Restez cependant sur vos gardes, car les serviteurs de Morcar sont tapis dans l'ombre et vous attendent. Les imprudents n'échapperont pas aux pièges mortels. Seuls les vrais champions sortiront vivants du domaine du chaos.

Survivrez-vous dans le monde de la Quête des Héros et en sortirez-vous avec le statut de champion ? Ou bien comme tant d'autres, sombrerez-vous à jamais ?

La Quête du Donjon vous propose désormais un nouveau défi et de nouveaux ennemis.



---

## Crédits

05/2020

CONCEPTION : Philippe Forbras

ILLUSTRATIONS : Les Edwards, HeroQuest Revival, Mantic Games & Hasbro International Inc.

REMERCIEMENTS : Mantic Games, Hasbro International Inc, Games Workshop, Ye Olde Inn & toute la communauté Facebook de Dungeon Saga France  
([www.facebook.com/groups/dungeon.saga.france](http://www.facebook.com/groups/dungeon.saga.france))