



EXPERT EDITION

F.A.Q.

- **Un personnage qui vient de tomber dans un piège peut-il attaquer/être attaqué ?**

Un personnage qui vient de tomber dans un piège est au fond du trou. Il perd 1 point de Corps. Son tour est terminé. Il sortira normalement du trou au tour suivant. Il ne peut attaquer et ne peut être attaqué avant le tour où il sortira du trou.

- **Un monstre ou un héros frappant à distance peut-il frapper à bout portant ?**

Oui, même s'il s'agit d'un monstre archer, il lui est toujours possible de frapper à bout portant, sans modificateur.

- **Je dois tirer deux cartes Monstre. L'une d'elles est un chef et l'autre est un séide. Dois-je tirer une carte en plus pour accompagner le chef ?**

Non, le chef est accompagné par la seconde carte. Par contre, si vous tirez deux chefs, vous devez tirer deux cartes Monstre de séides pour les accompagner.

- **La construction aléatoire du donjon mène à un cul de sac et il n'y a pas d'autre issue sur le plateau de jeu. Que dois-je faire ?**

N'oubliez pas que le Maître du Donjon a toute liberté pour modifier les informations contenues sur les cartes Donjon. Il doit modifier en priorité la dernière pièce placée afin de permettre aux héros de continuer leur quête, en ajoutant autant de portes que nécessaire.

GÉNÉRATEUR DE QUÊTES

Si vous n'avez pas le temps de vous lancer dans une campagne de plusieurs scénarios, voici un outil qui pourra vous être utile : un générateur aléatoire de quêtes pour HeroQuest Expert Edition.

Une quête se crée en trois étapes. Il faut définir son but, la taille du donjon et la pièce de quête. Si un ennemi doit y être affronté, il s'agira toujours d'un « chef » dont vous aurez augmenté les caractéristiques de la manière suivante : Corps +5, Attaque +2D, Défense +2D, Vitesse +1. Dotez également ce chef d'une faculté du Chaos supplémentaire.

LE BUT

Chaque quête a un but. Lancez 2D6 dans le tableau ci-dessous.

2D6	But de la quête
2	Tuer un monstre féroce (dragonnet ou démon) qui dévore les troupeaux.
3	Tuer un redoutable bandit (n'importe quel chef) dont les monstres terrorisent la

	région.
4	Retrouver et libérer un otage (l'otage sera joué par un joueur une fois retrouvé). Ses caractéristiques seront les suivantes : Corps 5, Attaque – (ne combat pas), Défense 2D, Vitesse : 0.
5	Retrouver un artefact sacré (dans un coffre de la pièce de quête) volé au temple.
6	Explorer un donjon pour le compte d'un seigneur local (le cartographe).
7	Apaiser l'âme des défunts : un nécromant a pris possession d'un mausolée dont les propriétaires aimeraient profiter à leur mort. Ne retenez que les monstres morts-vivants.
8	Carte au trésor ! Une carte a mené les héros à l'entrée d'un donjon. Ils ne savent pas ce qu'ils vont y trouver, mais une rumeur parle d'un trésor légendaire...
9	Un groupe de héros a voué son existence au mal. Ce groupe doit être détruit. Prenez tous les héros non joués : ils seront joués par le MD et devront être vaincus.
10	Les héros ont été drogués et capturés. Ils se retrouvent au fond d'un donjon et doivent s'échapper !
11	La source souterraine d'une rivière passant par un village a été empoisonnée. Il faut aller voir ce qui a causé ce terrible fléau (une machine infernale génère et rejette une poudre empoisonnée depuis la salle de quête).
12	Tirez deux buts : les deux devront être accomplis (dans une même salle de quête).

Improvisez pour créer une histoire crédible, vous êtes le Maître du Donjon ! Libre à vous de gérer le paquet de cartes Monstre comme vous l'entendez en enlevant certaines créatures.

LE DONJON

De quelle taille sera le donjon ? Lancez 1D6 dans le tableau ci-dessous.

1D6	Taille du donjon
1-2	8
3-4	10
5	12
6	15

Référez-vous au livret de règles pour voir ce que cela implique.

LA PIÈCE DE QUÊTE

Le contenu de la pièce de quête est laissé à votre appréciation, aussi bien en termes de mobilier que de monstres. Veillez cependant à y insérer tous les éléments requis par la quête. Si ces éléments ne font pas partie du mobilier habituel de HeroQuest Expert Edition, indiquez aux joueurs que vous utilisez un meuble pour en représenter un autre (et décrivez cet « autre »). Dans le cadre d'un double but (12 aux dés dans la sélection du but), il peut s'agir d'une seule et même pièce de quête, ou d'une pièce 8x4 voisine et accessible par une porte, à votre convenance.

