



HEROQUEST

EXPERT EDITION

HEROQUEST

EXPERT EDITION

Ce livret contient toutes les règles utiles à une partie de HeroQuest Expert Edition. Cette version non officielle utilise tout ou partie des règles historiques du célèbre jeu de plateau en leur ajoutant quelques éléments issus d'autres jeux de dungeon crawling ou de ma propre imagination.

LE JEU

Dans HeroQuest Expert Edition (HQEE), jusqu'à sept héros vont explorer un labyrinthe afin d'y accomplir une quête et déjouer les plans d'un autre joueur, le maître du donjon (MD). Pour ce faire, ils devront coopérer, faire usage de leurs capacités spéciales et fouiller les moindres recoins du donjon afin de récolter un meilleur équipement. Mais attention ! Le maître du donjon dirige une véritable armée de monstres tous plus sanguinaires les uns que les autres et peut activer des pièges sournois sous les pieds des héros ou déclencher des événements qui leur compliqueront la tâche !

LE PLATEAU

Le labyrinthe est représenté par différentes tuiles représentant les pièces et les couloirs. Chaque

tuile est divisée en cases sur lesquelles les figurines se déplaceront. Les tuiles sont reliées entre elles par des portes. Sauf mention contraire, on ne peut passer d'une tuile à l'autre qu'en franchissant une porte.



LES MEUBLES ET LES JETONS

Le jeu utilise une grande quantité de décors sous la forme de modèles en plastique ou de jetons en 2D figurant les meubles et autres éléments visuels du donjon. Vous trouverez aussi de nombreux jetons pouvant représenter des pièges, des effets magiques ou servir de compteurs de points de vie pour vos monstres et héros.

LES DÉS

HQEE utilise les dés « crânes » de HeroQuest ainsi que deux dés à six faces classiques. Les dés « crânes » proposent trois faces différentes.

- Le **crâne** indique une « touche », autrement dit, un succès sur une attaque, quel que soit l'assaillant. Il y en a trois par dé.
- Le **bouclier des héros** indique une défense si c'est un héros qui lance le dé.

Il ne sert à rien si c'est le MD qui le lance. Il y a deux boucliers des héros sur le dé.

- Le **bouclier des monstres** indique une défense si c'est le MD qui lance le dé. Il ne sert à rien si c'est un héros qui le lance. Il y a un bouclier des monstres sur le dé.



LES CARTES

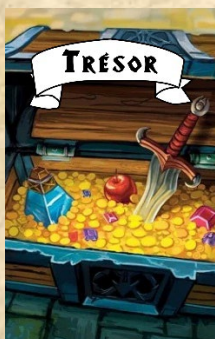
Il existe plusieurs cartes dans HQEE.

Les cartes « Donjon ».



Elles représentent des pièces ou des couloirs du donjon. Elles donnent une idée de la fonction de la tuile, de ses dimensions, de son contenu et de sa fréquentation.

Les cartes « Trésor »



Les cartes « Vie d'Aventures »



Elles servent à illustrer les richesses, les objets utiles ou magiques trouvés par les héros au fil de leur exploration du donjon.

Les cartes « Monstre »

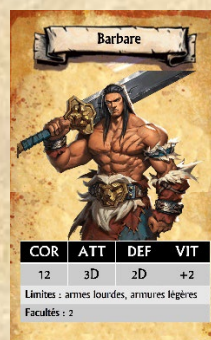


Elles constituent le bestiaire du jeu. Elles déterminent les monstres rencontrés en cours de partie et affichent la valeur de ces derniers en combat, ainsi que leurs éventuelles richesses ou facultés spéciales.

Les cartes « Événement »

Elles sont réservées au maître du donjon. Elles lui permettent de contrecarrer les plans des héros en leur tendant des pièges, en changeant les conditions de l'exploration ou en renforçant les monstres.

Les cartes « Personnage »



Elles représentent les sept personnages disponibles dans cette version du jeu avec leurs valeurs de base et toutes les données utiles les concernant.

Elles sont utilisées entre deux quêtes pour déterminer quels événements ont impacté la vie des héros.

Les cartes « Faculté »



Elles représentent les neuf facultés spéciales liées à chaque héros et les quinze facultés du Chaos réservées aux créatures du Maître du Donjon. Elles ont chacune un design différent rappelant le héros ou les monstres. Elles sont d'un format

légèrement plus petit que les autres cartes pour ne pas encombrer la surface de jeu.

LES FIGURINES

Les figurines utilisées peuvent être issues de différentes gammes ou jeux du commerce ou être imprimées en 3D. Elles représentent les héros et les monstres. Elles seront à l'échelle 25mm ou 28 mm.

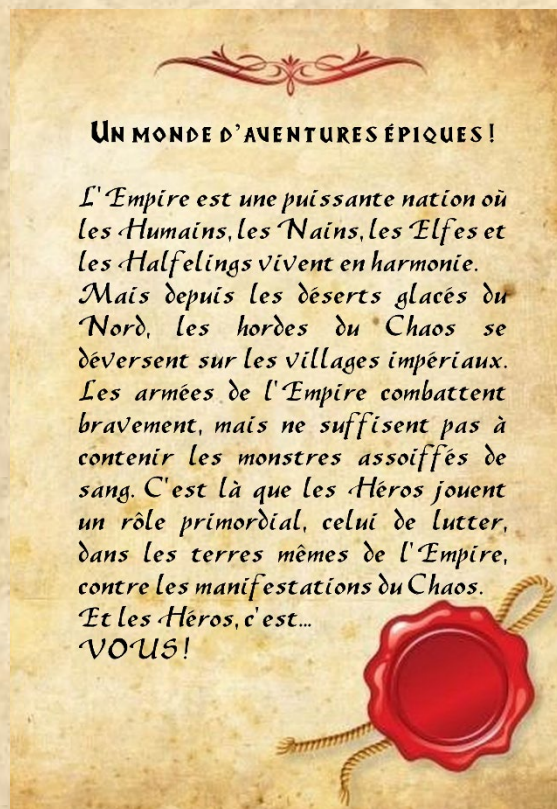
LES RÈGLES

Tout jeu a besoin de règles. Le livret que vous tenez entre les mains reprend toutes les règles utiles au bon déroulement d'une partie. Gardez-le sous la main en cours de jeu, car vous devrez souvent vous y référer.

LE MONDE DU JEU

Le monde dans lequel se déroulent les aventures des héros est un univers médiéval fantastique plutôt classique, inspiré des grandes licences du genre. Il est dominé par quatre races cherchant à améliorer le monde et menacé par toute une série de créatures néfastes et nuisibles regroupées sous la bannière des forces du mal connue sous le nom de Chaos.

De puissantes nations, principalement humaines, étendent leur domination sur le continent principal du monde, notamment la plus puissante de toutes, l'Empire. Le parchemin ci-après vous en dira un peu plus sur le ton de cet univers épique.



AVANT DE COMMENCER

Vous devez d'abord rassembler quelques amis pour jouer à HeroQuest Expert Edition. Idéalement, quatre joueurs et un maître du donjon seront nécessaires, mais vous pouvez jouer avec moins de héros (pour une partie plus difficile) ou permettre aux joueurs présents de jouer plusieurs héros en même temps. Même si les héros s'opposent au MD, ce dernier n'est pas un joueur

moins important et il prendra autant de plaisir à jouer que les autres.

Prévoyez une assez grande surface pour jouer. Le labyrinthe va prendre de la place sur la table ou le sol, et vous aurez aussi besoin de place pour étendre votre matériel de jeu et les cartes utilisées durant la partie.

CHOISIR UN HÉROS

Chacun à son tour, les joueurs vont choisir une carte de héros pour indiquer quel sera leur « classe » au sein du groupe d'aventuriers. On ne peut choisir une classe déjà attribuée. Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord, lancez 2D6 pour les départager : le total le plus élevé choisira en premier.

HQEE propose sept héros différents.

- Le **Barbare** est un combattant brutal, sauvage, qui se soucie peu des coups qu'il prend, tant qu'il peut en donner plus. Il aime les armes lourdes et se méfie de la magie.
- L'**Elfe** est un être de magie, proche de la nature mais aussi un combattant agile et rapide. Il aime frapper à distance avec son arc et ses flèches.
- Le **Guerrier** est un soldat expérimenté, habitué des champs de bataille. C'est un combattant plus réfléchi que le Barbare.
- Le **Halfling** est un humanoïde de petite taille aux doigts agiles et à l'insatiable curiosité. Il se faufile partout et sait faire

usage de ses mains pour désamorcer les pièges.

- Le **Magicien** est un érudit qui a passé sa vie à étudier de vieux grimoires pour acquérir un précieux savoir et maîtriser des énergies magiques.
- Le **Nain** est un être puissant et endurant, fin connaisseur de la forge et prompt à déverser sa colère sur ses ennemis.
- Le **Prêtre** est un élu des dieux, réceptacle de leurs miracles et souvent sollicité pour guérir les blessures, ou pour en causer.

Les héros sont définis par quatre attributs :

- Le **Corps** est l'indice de la résistance physique et de la force du héros. Ce sera également la jauge de son état de santé. S'il tombe à zéro, le héros (ou le monstre) meurt.
- L'**Attaque** indique le nombre de dés que le joueur pourra lancer pour combattre ses ennemis. Plus il en lance, plus il a de chances de toucher sa cible et de lui occasionner des blessures.
- La **Défense** représente le nombre de dés que le joueur pourra lancer pour éviter une attaque adverse. C'est l'indicateur de son agilité pour éviter les coups ou de la qualité de son armure. Plus il en lance, plus il sera difficile à toucher en combat.
- La **Vitesse** indique le bonus que le joueur ajoutera lorsque son héros se déplacera sur le plateau de jeu.

FACULTÉS

Les cartes des héros indiquent combien de facultés ils peuvent choisir au sein de leur paquet de facultés respectif (un par classe). Par exemple, le Magicien peut choisir six facultés de Magicien et le Guerrier, trois facultés de Guerrier. Chaque paquet compte neuf cartes. Assurez-vous d'avoir bien compris la faculté avant de la choisir. Certaines facultés sont identiques d'une classe à l'autre. Essayez de choisir des facultés complémentaires.



ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Les héros entament leur périple souterrain avec le minimum vital. Leurs armes sont encore de piètre qualité et leurs vêtements élimés ne les protègent guère de leurs ennemis. En cours de jeu, ils auront l'occasion de trouver de meilleures armes, des armures rutilantes. Cela leur permettra d'améliorer leurs attributs.

Notez que l'Elfe débute avec un arc qui lui permet de frapper à distance.

Les héros démarrent également les poches vides puisqu'ils n'ont pas d'or sur eux.

PRÉPARATION DU MAÎTRE DU DONJON

Le MD doit imaginer la quête dans laquelle les héros vont se lancer. Cette quête comprend différents éléments :

- Un **contexte** : c'est l'histoire que vous racontez aux héros, la raison pour laquelle ils vont risquer leur vie.
- Un **objectif** : c'est ce que les héros vont chercher au cœur du donjon : un trésor, un adversaire à tuer, un allié à libérer...
- La **profondeur du donjon** : les labyrinthes sont plus ou moins étendus, plus ou moins profonds. Dans HQEE, on mesure la taille ou la profondeur d'un donjon par un nombre de cartes « Donjon », chacune représentant une tuile (salle ou couloir) que les héros pourront traverser. Plus il y a de cartes, plus éloignée sera la salle de quête que les héros devront atteindre et plus de dangers et de défis ils devront affronter.

GÉNÉRER LA PILE « DONJON »

Une fois la profondeur du donjon choisie, séparez la carte « salle de quête » des autres cartes « Donjon ». Sans les regarder, choisissez autant de cartes « Donjon » que la profondeur souhaitée (généralement entre 8 et 15). Retirez-en trois et intégrez la « salle de quête » à ces dernières. Mélangez-les. Placez ensuite ces quatre cartes en

bas de la pile des cartes « Donjon » choisies. De cette manière, la salle que les héros doivent atteindre sera forcément située parmi les quatre dernières tuiles du donjon.

ADAPTER LE BESTIAIRE

Le MD a le droit de retirer des cartes dans la pile des cartes « Monstre ». Il peut le faire pour deux raisons.

- **Diminuer la difficulté** : si le MD le désire, il peut rendre le jeu plus facile en retirant les cartes les plus dangereuses de cette pile.
- **Coller au contexte** : si le MD le désire, il peut sélectionner les cartes qui constituent cette pile pour mieux coller au contexte de la quête (par exemple, ne laisser que des morts-vivants pour l'exploration d'une nécropole hantée).

CONSTITUER LA MAIN DU MD

Le maître du donjon doit mélanger la pile des cartes « Événement » et la garder à portée de mains. **Il peut en prendre deux au début de la partie** et les regarder secrètement. Ce sera sa main de départ. En cours de jeu, il ne pourra en posséder plus de cinq en même temps.

DÉMARRER LA PARTIE

Une fois que tout le monde est prêt, le MD place une première tuile qui sera celle dans laquelle débiteront les héros. Il peut s'agir d'une tuile

spéciale contenant des escaliers ou d'une tuile classique où le MD déposera un jeton représentant des escaliers. Cette pièce sera généralement vide de tout ameublement et de tout monstre. Elle doit invariablement être dotée d'au moins une porte, à la discrétion du MD.

A partir de là, le jeu démarre normalement.



L'ORDRE DE JEU

Tant qu'il n'y a pas de monstres sur le plateau, les héros enchaînent les tours de jeu. Au sein d'un tour de jeu, les héros choisissent l'ordre dans lequel ils agissent. S'ils ne parviennent pas à se mettre d'accord, les héros au score de Vitesse le plus élevé joueront en premier. En cas d'égalité, lancez 1D6 pour départager les ex-aequo.

S'il y a des monstres sur le plateau, sauf mention contraire, les héros agiront toujours avant eux. Le MD choisira ensuite l'ordre dans lequel il active ses monstres.

LE TOUR DES HÉROS

Chacun à leur tour, les héros vont pouvoir se déplacer sur le plateau de jeu, effectuer des actions et combattre. Un héros peut se déplacer et agir, agir et se déplacer, mais ne peut pas interrompre son déplacement par une action (sauf faculté spéciale).

DÉPLACER SON HÉROS

Le plateau de jeu est divisé en cases. A son tour, un héros peut se déplacer d'un nombre de cases égal à sa **Vitesse +1D6**. On considère alors qu'il marche. Le déplacement n'est pas obligatoire. Il n'est pas obligatoire non plus de se déplacer du nombre maximum de cases.

On ne peut se déplacer que de manière orthogonale, c'est-à-dire vers l'avant, l'arrière, la gauche ou la droite. On ne peut pas se déplacer en diagonale.

On ne peut se déplacer par-dessus un adversaire, un meuble ou un autre élément de décor (sauf accord du MD). On ne peut s'arrêter sur une case occupée par un allié. Si on veut traverser une case occupée par un allié, on doit obtenir la permission du joueur de cet allié.

L'orientation de la figurine ne compte pas. Se retourner en restant sur la même case est une action gratuite.

COURIR

Un héros peut décider de courir pour se déplacer plus vite. **Il lance alors 2D6 en plus de sa Vitesse** pour connaître le nombre de cases qu'il peut traverser. Attention toutefois. Quand un personnage court, il peut toujours combattre, mais il ne peut effectuer aucune autre action (il ne peut pas fouiller, ouvrir une porte ou faire usage d'une faculté, sauf mention contraire).

On peut courir avec une armure lourde.

Courir est considéré comme un déplacement, pas comme une action.

SAUTER

Un héros peut sauter au-dessus de deux cases (et atterrir sur la troisième) pour franchir un obstacle (un piège visible, un précipice...).

Pour réussir un saut, le personnage doit lancer 1D6 et y ajouter sa Vitesse. **Sur un résultat de 4 ou +, le saut est réussi.** En cas d'échec, le héros termine son tour une case avant celle ciblée et subit potentiellement des dégâts de chute (déterminés par le piège ou par le scénario).

On ne peut pas sauter avec une armure lourde.

Sauter est considéré comme un déplacement, pas comme une action.

ROULADE

Un héros peut effectuer une roulade pour passer entre deux monstres ou deux obstacles en diagonale.

Pour réussir une roulade, le joueur doit lancer 1D6 et y ajouter sa Vitesse. **Sur un résultat de 3 ou +, la roulade est réussie.** En cas d'échec, le tour du héros s'arrête mais rien d'autre ne se passe.

On ne peut pas effectuer de roulade avec une armure lourde.

Effectuer une roulade est considéré comme un mouvement, pas comme une action.



ACTIONS

Les actions peuvent être de plusieurs sortes. Les actions d'exploration et les actions de combat.

Utiliser une faculté est également considéré comme une action.

ACTIONS D'EXPLORATION

S'il ne court pas, un héros peut entreprendre l'une des actions suivantes à son tour. Ces actions peuvent être réalisées à n'importe quel moment pendant le déplacement du héros (ou avant, ou après). Elles ne coûtent pas de point de déplacement. Un héros peut :

- Fouiller une tuile.
- Fouiller un meuble.
- Ouvrir une porte.
- Effectuer une action en lien avec la quête.

FOUILLER UNE TUILE

Une tuile (salle ou couloir) peut être fouillée une fois par partie. Un seul héros peut donc fouiller une tuile donnée, quel qu'en soit le résultat. Lorsqu'il fouille une tuile, le héros place un cube vert sur la tuile afin de rappeler à tous que cette dernière ne peut plus être fouillée.

Il lance ensuite 1D6. **Sur un résultat de 1, le MD peut prendre une carte Événement** et l'ajouter à sa main. **Sur un résultat de 6, le héros peut prendre une carte Trésor.** Rien ne se passe dans le cas d'un autre résultat sur le dé.

On ne peut pas fouiller une tuile où se tient encore au moins un monstre. Il est nécessaire de se trouver sur une tuile pour la fouiller.

FOUILLER UN MEUBLE

Pour fouiller un meuble, il faut se trouver sur une case faisant directement face et adjacente au meuble concerné. Lancez ensuite 2D6 sur la table du type de meuble.

On ne peut pas fouiller un meuble s'il y a encore un monstre sur la tuile.

On ne peut fouiller un meuble qu'une seule fois.

ARMOIRE

2D6	Contenu de l'armoire
2	Piège ! Un dard rouillé pique la main du héros. Il perd un point de Corps.
3	Alarme ! Un dispositif active une petite clochette dans une salle voisine. Le MD peut prendre une carte Evénement et l'ajouter à sa main.
4-9	L'armoire est remplie d'objets sans intérêt.
10-12	Tirez une carte Trésor

ÂTRE

2D6	Contenu de l'âtre
2	Aïe ! Le héros se brûle en jouant avec le feu. Il perd un point de Corps.
3	Alarme ! Un dispositif active une petite clochette dans une salle voisine. Le MD peut prendre une carte Evénement et l'ajouter à sa main.
4-10	L'âtre ne présente aucun intérêt.

11	Le héros retire une vieille carte à moitié calcinée des cendres de l'âtre. C'est un plan partiel du donjon. Le héros peut regarder les deux prochaines cartes Donjon et les remettre ensuite en place.
12	Un objet brille sur le rebord de l'âtre. Tirez une carte Trésor.

AUTEL

2D6	Contenu de l'autel
2-3	Malédiction ! L'autel, consacré aux dieux du Chaos, est chargé d'une énergie négative. Tous les héros présents sur la tuile de l'autel perdent 1D6 points de Corps !
4-7	Vous ne trouvez rien d'intéressant.
8-9	Tirez une carte Trésor
10-11	Tirez deux cartes Trésor
12	L'autel est consacré aux dieux du Bien et est chargé d'énergie positive. Tous les héros présents sur la tuile de l'autel récupèrent 1D6 point de Corps.

BIBLIOTHÈQUE

2D6	Contenu de la bibliothèque
2	Piège ! Le héros active un dispositif magique qui lui brûle la main. Il perd 1 point de Corps.
3-7	Rien d'intéressant parmi les volumes classés.

8-9	En ouvrant un livre récent, vous laissez tomber une carte où est dessinée une partie du donjon. Retournez les trois prochaines cartes Donjon puis replacez-les dans le sens que vous voulez.
10-11	Tirez une carte Trésor
12	Vous trouvez un parchemin qui indique comment lancer un sort. Choisissez une faculté de Magicien laissée libre. Le héros qui lit le parchemin pourra s'en servir comme s'il était Magicien avant de la défausser.

BUREAU

2D6	Contenu du bureau
2	Piège ! Dans un tiroir, une lame de rasoir habilement dissimulée fait perdre 1 point de Corps au héros.
3	Alarme ! Un dispositif active une petite clochette dans une salle voisine. Le MD peut prendre une carte Evénement et l'ajouter à sa main.
4-9	Le bureau est rempli d'objets sans intérêt.
10-11	Dans un tiroir, vous trouvez une carte où est dessinée une partie du donjon. Retournez les deux prochaines cartes Donjon puis replacez-les dans le sens que vous voulez.
12	Tirez une carte Trésor.

CERCLE MAGIQUE

2D6	Effet du cercle magique
2	Le cercle magique est relié à une dimension chaotique. Le héros qui se tient dessus est traversé par un vent démoniaque qui le brûle ! Il perd 1D6 points de Corps.
3	Le cercle magique a servi à un horrible rituel. Le héros qui se tient dessus est assailli par des visions épouvantables. Il est paralysé pendant un tour.
4	Une vive douleur assaille le héros qui perd 1 point de Corps.
5	Prison magique ! Le héros est pris au piège ! Pour échapper au sort, à chaque tour, le héros doit lancer 1D6 et y ajouter sa Vitesse. Sur un total de 6 ou +, il réussit à sortir. Il ne peut tenter sa chance qu'une fois par tour.
6	Invocation ! Tirez une carte Monstre. Les créatures apparaissent à l'intérieur du cercle, repoussant le héros.
7	Téléportation ! Le héros est téléporté sur la première tuile du donjon.
8	Le cercle est inactif. Rien ne se passe.
9	Guérison ! Le héros récupère 1 point de Corps perdu.
10	Bénédiction ! Le héros est béni des dieux. Lors de son prochain combat, il lancera 1D d'Attaque et de Défense en plus.
11	Guérison suprême : le héros qui se tient sur le cercle récupère tous ses points de Corps perdus.

12	Un objet apparaît devant le héros. Tirez une carte Trésor.
----	--

CHEVALET DE TORTURE

2D6	Contenu du chevalet de torture
2	Maladroit ! Le héros se coupe sur un instrument de torture et perd 1 point de Corps.
3-8	Le héros ne trouve rien d'intéressant.
9-10	Une potion de guérison est cachée sous le chevalet, sans doute pour réanimer une victime du bourreau. Cherchez une potion de guérison dans la pile des cartes Trésor puis remélangez le paquet.
11-12	Quelqu'un a dissimulé quelque-chose dans une cache sous le chevalet. Tirez une carte Trésor.



COFFRE

2D6	Contenu du coffre
2	Mimique ! Le coffre est un monstre doté d'une mâchoire puissante qui se referme sur la main du héros. Il perd 1 point de Corps.
3-6	Le héros ne trouve rien d'intéressant.
7-10	Tirez une carte Trésor.
11	Tirez deux cartes Trésor.
12	Tirez trois cartes Trésor.

CREVASSE

2D6	Détail de la crevasse
2-4	Il n'y a pas de pont. Il faut sauter par-dessus la crevasse pour passer de l'autre-côté.
5-8	Il y a bien un pont, mais il est en mauvais état. A chaque passage, lancez 1D6 et ajoutez votre Vitesse. Sur un résultat de 2 ou -, le pont cède et vous vous noyez en contrebas. La crevasse est alors dépourvue de pont.
8-9	Il y a un pont, mais il est gardé ! Ajoutez une carte Monstre.
10-12	Il y a un pont solide qui enjambe la crevasse.

ÉTABLI D'ALCHIMISTE

2D6	Contenu de l'établi d'alchimiste
2-3	Maladroit ! Le héros renverse une potion bouillonnante et provoque

	une explosion. Toute figurine située à deux cases ou moins de l'établi perd 1D6 points de Corps.
4-7	Le héros ne trouve rien d'intéressant.
8-11	Tirez une carte Trésor jusqu'à ce qu'il s'agisse d'une potion. Conservez-là. Remélangez le reste du paquet.
12	Tirez une carte Trésor.

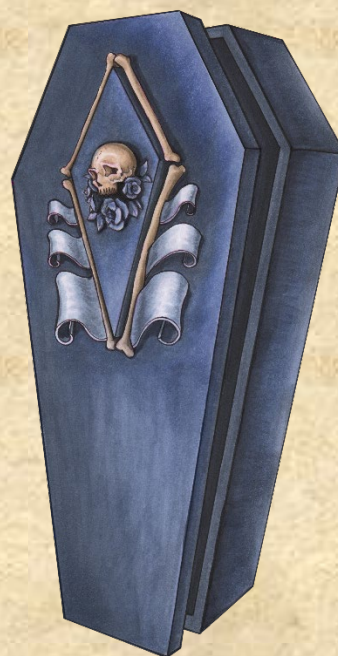
FONTAINE

2D6	Effet de la fontaine
2-3	Poison ! L'eau de la fontaine est empoisonnée. Le héros perd 1D6 points de Corps.
4-8	Il s'agit d'eau potable. Cela n'a aucun effet sur le héros.
9-10	Eau curative ! Le héros récupère 1 point de Corps perdu après avoir bu cette eau.
11	Quelques pièces d'or brillent au fond de l'eau. Lancez 2D6. Vous trouvez autant de pièces.
12	Quelque-chose brille au fond du bassin. Tirez une carte Trésor.

RÂTELIER D'ARMES

2D6	Contenu du râtelier
2	Maladroit ! Le héros se coupe avec une des lames rouillées du râtelier. Il perd 1 point de Corps.
3	Alarme ! En manipulant les armes factices du râtelier, le héros fait tinter

	une clochette ! Tirez une carte Monstre. Les créatures débouchent de la porte fermée la plus proche.
4-7	Les armes disposées sur le râtelier son vieilles et rouillées.
8-10	Tirez une carte Trésor. Continuez de piocher jusqu'à ce que vous tombiez sur une arme, des munitions ou une armure. Remélangez ensuite le paquet.
12	Tirez deux cartes Trésor. Agissez comme à l'étape précédente pour les deux cartes.



SARCOPHAGE

2D6	Contenu du sarcophage
2-4	Malédiction ! Une antique magie protégeait la sépulture ! Le héros est maudit ! Lors de son prochain combat, il lancera seulement 1D pour attaquer et se défendre.
5-6	Un mort-vivant occupe la tombe ! Tirez une carte Monstre jusqu'à ce que vous tombiez sur un mort-vivant. Le monstre attaquera en premier car il surprend les héros.
7-10	Le couvercle résiste ! Lancez 1D6 et ajoutez-y votre total actuel de Corps. Si vous égalez ou dépassez 10, il s'ouvre. Tirez une carte Trésor.
11	Le couvercle résiste ! Lancez 1D6 et ajoutez-y votre total actuel de Corps. Si vous égalez ou dépassez 10, il s'ouvre. Tirez deux cartes Trésor.
12	Le sarcophage abrite le corps d'un ancien héros. Tirez deux cartes Trésor.

STATUE

2D6	Contenu de la statue
2-3	La statue est vivante ! Cherchez une carte « Troll » dans la pile des cartes Monstre. La créature attaquera en priorité le héros qui l'a réveillée.
4-8	La statue est purement décorative et présente peu d'intérêt.

9-10	L'un des bras de la statue s'abaisse, révélant un passage secret dans un mur de la tuile choisi par le MD.
11	Les yeux de la statue sont des pierres précieuses valant en tout 100 PO.
12	La statue tient quelque-chose dans ses mains. Tirez une carte Trésor.

TABLE

2D6	Contenu de la table
2	Le héros avale une cuisse de poulet à moitié rongée. Mais elle était empoisonnée ! Il perd 1 point de Corps.
3-10	Rien d'intéressant.
11-12	Tirez une carte Trésor.

TRÔNE

2D6	Contenu du trône
2	Alarme ! En s'asseyant sur le trône, le héros fait tinter une clochette. Tirez une carte Monstre. Les créatures débouchent de la porte fermée la plus proche.
3	Piège ! Le héros s'assoit sur une épine rouillée. Il perd 1 point de Corps.
4-8	Le trône n'a rien de spécial.
9-10	Un mécanisme secret permet d'ouvrir un passage secret dans un mur de la tuile désigné par le MD.

11	Une cache s'ouvre dans l'un des accoudoirs du trône. Le héros y trouve 100 PO.
12	Une petite cache se trouve derrière le trône. Tirez une carte Trésor.

OUVRIR UNE PORTE

Pour ouvrir une porte, il faut se trouver sur une case adjacente et faisant directement face à cette porte. **Lorsqu'une porte est ouverte, le MD pioche immédiatement une carte Evénement et peut l'ajouter à sa main.** Il tire ensuite la prochaine carte Donjon pour disposer la tuile et tous les éléments requis à sa guise au-delà de cette porte. Le héros peut alors poursuivre son tour normalement.

Sauf mention contraire, les portes du donjon ne sont pas verrouillées. Si elles le sont à la suite de l'activation d'une carte Evénement, les règles pour l'ouvrir seront indiquées sur la carte. Si la quête prévoit qu'une porte ne peut être ouverte qu'avec la bonne clé, la quête indiquera comment procéder.

Ouvrir une porte est une action.

UTILISER UNE FACULTÉ

A son tour, un héros peut faire usage d'une faculté parmi celles en sa possession. On ne peut activer qu'une faculté par tour et on ne peut activer une faculté qu'à son tour (sauf mention contraire). Les facultés peuvent être utilisées en combat. Si elles impliquent une attaque, elles remplacent l'attaque

normale du héros. Les facultés d'un même héros ne se cumulent pas. Une faculté peut être activée en réaction à un jet de dés ou à une action du MD si et seulement si aucune autre faculté n'a été jouée à ce tour par le héros.

Certaines facultés durent un certain temps, par exemple « jusqu'au terme du combat ». Cela signifie qu'elles restent actives jusqu'à ce que la condition soit remplie et empêchent donc d'en jouer de nouvelles en attendant puisque l'on ne peut pas en jouer deux en même temps.

UTILISER UN OBJET

Certains objets comme les potions, les objets magiques, les parchemins (...) doivent être utilisés (les autres font effet s'ils sont équipés ou simplement portés). Le héros doit simplement annoncer qu'il les utilise. C'est une action gratuite. Il ne peut le faire, sauf mention contraire, qu'à son tour.

USAGE UNIQUE

Certains objets comme les potions, les parchemins (...) sont à usage unique. Une fois utilisés, ils sont défaussés. Il n'est pas possible de se partager une potion et une potion doit être bue entièrement pour faire effet.

ENCOMBREMENT ET PASSAGE D'OBJETS

Un héros ne peut porter plus de cinq cartes Trésor. S'il en prend une sixième, il doit se débarrasser de la carte excédentaire de son choix. Un héros ne peut posséder qu'une seule carte

Trésor représentant une armure. S'il possède plusieurs armes, il doit spécifier avant chaque combat quelle arme il utilise et ne peut en changer tant que dure le combat.

Soyez attentif aux capacités des héros à s'équiper d'armes ou d'armures trop lourdes. Il y a des armes et des armures légères, intermédiaires ou lourdes. Si un personnage ne peut pas s'équiper d'une arme ou d'une armure trop lourde pour lui, il peut toutefois la transporter sans en faire usage et sans pénalité.

Si un personnage doit transporter un objet lié à la quête, l'objet ne compte pas dans la limite des cartes Trésor.

Les cartes Trésor excédentaires ou dont le héros veut se débarrasser sont laissées sur une case adjacente au héros (un pion peut servir de marqueur). Tout héros qui passe sur cette case peut les ramasser (à condition de respecter sa limite).

Si un héros le souhaite, à son tour, il peut faire don d'autant de cartes Trésor en sa possession qu'il désire à un allié situé sur une case adjacente (en respectant là aussi la limite de ce dernier).

Ramasser un objet au sol est une action gratuite, mais ne peut être effectuée en courant.

EN RÉSUMÉ

En résumé, les héros peuvent entreprendre plusieurs choses à leur tour.

- Se déplacer (en marchant ou en courant).
- S'ils courent, ils ne peuvent que combattre (et utiliser des facultés de combat) ou réaliser des actions liées au déplacement (roulade, saut...).
- S'ils marchent, ils peuvent ouvrir une porte, fouiller des tuiles ou des meubles et faire usage de facultés non liées au combat, mais ils peuvent aussi combattre ou réaliser des actions de déplacement.
- Un personnage ne peut réaliser qu'une action à son tour. En gros, s'il combat, il ne peut pas ouvrir de porte, s'il ouvre une porte, il ne peut pas combattre dans la foulée. S'il utilise une faculté (par exemple, un soin de prêtre), il ne peut ni combattre, ni ouvrir de porte, ni fouiller.
- Les facultés qui impliquent une action (comme le combat, la fouille, etc.) autorisent toujours cette action dans le même tour.

LE TOUR DU MAÎTRE DU DONJON

Lorsque tous les héros ont joué, s'il reste des monstres sur le plateau, le MD peut déplacer ses monstres et les faire combattre, mais le MD peut aussi intervenir durant le tour des héros grâce aux cartes Événement.

APPARITION DES MONSTRES

Il y a deux catégories de monstres. Les « chefs » et les « sbires ». **Si la carte Monstre que vous tirez est un sbire** (la mention « Chef » est

absente), regardez ce qui est écrit sous le #. Il peut s'agir d'un groupe (1D6 ou 1D3 – 1D6 divisé par deux) ou d'un individu (1). Si besoin, lancez le dé pour déterminer combien de créatures composent le groupe. **Si vous tirez un chef**, il doit être accompagné par des sbires. Piochez une nouvelle carte Monstre jusqu'à ce que vous tombiez sur un sbire, puis, remélangez le paquet.

Les monstres sont placés par le MD sur la tuile où ils sont sensés apparaître. De préférence, ils se situeront au plus loin des héros, en fonction de la disposition des lieux et de leur nombre, mais le MD peut tout aussi bien les masser devant la porte d'entrée s'il le souhaite.

Dans certains cas, il sera demandé de placer les monstres près de la porte fermée la plus proche.

DÉPLACEMENT DES MONSTRES

Les monstres ne courent pas. Ils ne lancent donc qu'1D6 auquel on ajoute leur Vitesse pour se déplacer. Les mêmes règles s'appliquent pour les héros et les monstres. Notez que les monstres, sauf si la quête l'indique, ne font rien d'autre dans le donjon que se déplacer et attaquer. Ils peuvent choisir leur cible en fonction de la tactique du MD. Les monstres qui peuvent attaquer à distance (les archers ou les jeteurs de sorts) peuvent éviter le contact avec les héros.

Les monstres n'ouvrent pas de portes. Sauf mention contraire (pour faire leur apparition). Si une porte est ouverte lors de l'apparition d'un

monstre, le contenu de la nouvelle tuile est automatiquement placé par le MD.

FACULTÉS DES MONSTRES

Si la carte Monstre l'indique, une créature peut piocher une faculté de la classe « Chaos ». Le MD ne choisit pas la carte mais la tire au hasard. Une fois utilisée, une carte est replacée dans la pile et cette dernière est remélangée.

TRÉSORS DES MONSTRES

Au terme d'un combat, si la carte Monstre indique que les créatures disposaient d'un trésor, **piochez une carte Trésor par créature apparue** (si 3 drows sont générés par une carte, piochez trois cartes Trésor). Les monstres n'utilisent pas les trésors portés (c'est pourquoi on les tire après le combat). Les héros choisissent comment répartir le butin.

Certaines cartes Monstre indiquent qu'il faut tirer plusieurs cartes Trésor.

LES CARTES ÉVÉNEMENT

Les cartes Événement sont l'arme secrète du MD. Elles peuvent représenter des pièges, des conditions spéciales, des monstres errants, des capacités spéciales pour les monstres... Les aléas de l'exploration d'un donjon. Le MD peut en faire usage quand bon lui semble, même pendant le tour d'un héros (pour un piège, par exemple). Il peut en jouer autant qu'il le désire en une fois. La seule exception est liée aux cases. Si la carte

présente un piège sur une case précise, un autre piège ne peut être joué sur la même case.



Certaines capacités de héros (celles du Halfling) et certains objets peuvent influencer le jeu des cartes Événement.

Le MD ne peut posséder que cinq cartes Événement dans sa main. Il ne doit pas les révéler aux joueurs avant d'en faire usage mais il a bien sûr le droit d'en prendre connaissance.

S'il tire une sixième carte, il doit défausser celle de son choix pour n'en conserver que cinq. Certaines cartes Événement sont des leurres et le MD doit les défausser dès le tirage.

Le MD débute la partie avec deux cartes Événement. Il en récupère en fonction des moments suivants :

- A chaque fois qu'un héros ouvre une nouvelle porte.
- Lorsqu'un héros fouille une tuile et obtient 1 sur le D6.

- Lorsqu'un héros fouille un meuble et que le résultat l'indique.

LE COMBAT

Sauf mention contraire, les héros attaqueront toujours en premier, dans l'ordre qu'ils choisissent.

Un combattant à mains nues ou équipé d'une arme de mêlée (hache, épée, masse...) doit se trouver sur une case adjacente à sa cible pour la frapper (on peut frapper en diagonale). Un combattant armé d'un arc ou d'une autre arme à distance ou capable de lancer un sort offensif peut viser une cible se trouvant dans sa ligne de vue.

LA LIGNE DE VUE

La ligne de vue est une ligne imaginaire qui sépare un assaillant à distance de sa cible potentielle. Elle ne peut être interrompue ni par un allié, ni par un adversaire, ni par un meuble (même un meuble bas), ni par un mur. En cas de doute, tracez une droite imaginaire entre un des coins de la case de l'assaillant vers un des coins de la case de la cible. Si cette ligne n'est interrompue à aucun moment, alors la cible est bien dans la ligne de vue de l'assaillant.

Notez qu'il n'y a aucune limite au nombre de cases qu'une attaque à distance peut franchir (les distances ne sont de toute façon pas énormes dans un donjon).

L'ATTAQUE

Lorsqu'il a choisi une cible valide, l'assaillant lance autant de dés crânes que son score d'Attaque. On y ajoute éventuellement les dés issus de son équipement ou de ses facultés ou celles de ses alliés et on retranche éventuellement les dés issus d'effets négatifs. Chaque crâne obtenu vaut pour une « touche ».

LA DÉFENSE

Si l'assaillant a obtenu des « touches », la cible peut tenter de se défendre (parer, esquiver, résister...). La cible lance autant de dés crânes que son score de Défense. On y ajoute éventuellement les dés issus de son équipement ou de ses facultés ou celles de ses alliés et on retranche éventuellement les dés issus d'effets négatifs.

Les héros, pour se défendre, doivent obtenir des boucliers de héros. Les monstres, pour se défendre, doivent obtenir des boucliers de monstres. Chaque bouclier adapté obtenu annule une « touche ».

LES DÉGÂTS

Après soustraction des boucliers, s'il reste des « touches », la cible prend des dégâts. Elle perd autant de points de Corps qu'il reste de « touches ». Imaginons qu'un héros lance 3D pour son attaque et obtient 2 crânes. Sa cible lance 2D pour sa défense et obtient un bouclier de monstre. Il reste une « touche ». Le monstre perd 1 point de Corps.

Si un héros ou un monstre perd son dernier point de Corps, il meurt. Sa figurine est retirée du jeu.

Pour tenir le compte de l'état de santé d'un monstre ou d'un héros, utilisez les jetons de vie. Ces jetons représentent les points de Corps restants.



LA MORT

Si un monstre meurt, il est retiré du jeu. Si un héros meurt, il est également retiré du jeu. Son équipement pourra être récupéré au terme du combat par les héros survivants.

Un héros mort n'est pas remplacé en cours de jeu. Le joueur assistera impuissant au terme de la partie. Mais si vous jouez en campagne, un héros similaire pourra revenir à la prochaine partie.

CONSTRUIRE LE DONJON

Le maître du donjon a toute liberté pour interpréter les cartes Donjon utilisées pour constituer le labyrinthe. Il doit, si possible,

appliquer les indications des cartes mais peut ne pas en tenir compte dans certains cas.

Si une tuile est trop grande pour tenir là où elle devrait être placée, il peut en prendre une plus petite. Il peut ajouter une porte s'il estime qu'il doit y en avoir une. Il peut disposer les décors et ameublements de façon à présenter un défi aux héros mais pas de façon à les empêcher de passer (en plaçant une armoire devant une porte, par exemple).

Au besoin, vous pouvez aussi considérer que la nouvelle tuile se situe un niveau au-dessus ou en-dessous de la précédente et que l'on y accède par quelques marches. Placez alors la tuile plus loin (mais souvenez-vous de la porte ou des portes qui y mène(nt)).

LA SALLE DE QUÊTE

Cette carte Donjon révèle la salle que les héros doivent atteindre pour réaliser l'objectif de leur quête. Si le MD l'a prévu, elle peut donner accès à un petit donjon dont le plan aura été dessiné au préalable. Dans tous les cas, cette salle peut être librement créée par le MD en fonction de besoins de sa quête (mais idéalement, elle aura été définie clairement dans le scénario).

Outre ses monstres et son ameublement, cette salle peut nécessiter certaines actions de la part des héros. Sauf mention contraire, ils ne peuvent réaliser aucune action tant que des monstres s'y trouvent.

GÉNÉRATEUR DE QUÊTES

Si vous manquez d'imagination pour créer une quête sur le pouce, ce petit outil devrait vous faciliter la vie. Il tient en trois étapes. La première vous donne le contexte et un objectif, la deuxième la profondeur du donjon. La troisième phase vous donne quelques conseils pour la salle de quête.

CONTEXTE ET OBJECTIF

Lancez 2D6 dans le tableau ci-dessous.

2D6	Contexte et objectif
2	Un monstre féroce dévore les troupeaux d'un village. Les héros doivent le trouver dans son antre et le tuer. Le monstre peut être un troll, un minotaure, un ogre ou un dragonnet.
3	Un redoutable bandit lance ses sbires sur les villages de la région. Les héros doivent trouver le chef des bandits dans son repaire et le tuer. Il doit s'agir d'un « chef ».
4	Un personnage important a été enlevé et un bandit demande une rançon. Les héros doivent pénétrer l'antre des bandits et retrouver la victime. Celle-ci doit sortir vivante du donjon. Elle a 5 points de Corps, une ATT et une DEF de 1D et une Vitesse de 0.
5	Un artefact sacré a été dérobé dans le temple d'un petit village. Sans lui, la population est condamnée. Les

	héros doivent retrouver l'artefact avant qu'il soit détruit dans un rituel.
6	En creusant une nouvelle galerie dans une mine, des villageois ont découvert un ancien réseau de tunnels. Les héros doivent le cartographier et en exterminer les habitants hostiles. La salle de quête renferme un monstre terrifiant.
7	Un nécromant a élu domicile dans les catacombes d'une grande cité. Depuis, les morts de relèvent et attaquent les passants, la nuit. Les héros doivent trouver le nécromant et le tuer. Tous les monstres du donjon sont des morts-vivants.
8	Carte au trésor! Les héros sont entrés en possession d'une carte les menant à l'entrée d'un donjon. En son centre, dit-on, se trouve un artefact magique légendaire.
9	D'anciens héros ont tourné le dos à la couronne et ont voué leur existence au mal. Leur groupe sera composé des héros non joués (avec leurs facultés). Ils attendent les héros dans leur repaire.
10	Les héros ont été drogués et capturés afin d'être sacrifiés à un dieu du Chaos. Ils viennent de tuer leur gardien et de sortir de leur cellule au cœur d'un complexe souterrain. Ils doivent trouver la sortie, située dans la salle de quête.
11	La source souterraine qui permet à tout un village de boire a été empoisonnée. Des créatures hostiles

	y mènent des expériences magiques et doivent être éliminées, puis une Pierre de Purification jetée dans la source.
12	Un sorcier cherche à faire sauter le palais du Prince et a pénétré les souterrains sous le château. Les héros doivent le retrouver avant qu'il ait terminé son rituel.

LA PROFONDEUR DU DONJON

Lancez 1D6 dans le tableau ci-dessous.

1D6	Profondeur du donjon
1	8 tuiles.
2	9 tuiles.
3	10 tuiles.
4	12 tuiles.
5	14 tuiles.
6	15 tuiles.

LA SALLE DE QUÊTE

Veillez à meubler la pièce de quête en fonction des besoins du scénario. Décrivez les lieux lorsque les héros y parviennent et indiquez clairement ce qu'ils doivent y faire. Si les héros doivent tuer un adversaire important, n'oubliez pas de lui octroyer d'éventuelle facultés du Chaos.

SORTIR DU DONJON

Les héros, sauf mention contraire, sont libres de ressortir du donjon tant qu'ils peuvent en

rejoindre l'entrée librement. S'ils sortent du donjon, il faudra reprendre la quête à zéro plus tard, sauf en ce qui concerne la disposition des salles et des couloirs, qui peut être mémorisée, cartographiée ou photographiée. Les portes auront été refermées (les MD pourra donc prendre une carte Événement à leur ouverture) et les monstres auront pu repeupler le donjon.

APRÈS LA PARTIE

Les héros sortis vivants du donjon auront sans doute accumulé de l'or et de l'équipement. Plusieurs choses se passent après la partie.

- Le héros se soigne et récupère tous les points de Corps perdus.
- Le héros peut revendre son équipement excédentaire (faites le total en fonction de la valeur indiquée sur les cartes Trésor vendues).
- Le héros peut acheter de l'équipement en utilisant de l'or. Par tranche de 500 PO dépensée, le héros peut, avant sa prochaine partie, piocher une carte Trésor. Si une carte lui convient, il peut la garder. Si elle ne lui convient pas et qu'il ne veut pas la donner à un allié, il peut la revendre au prix indiqué sur la carte.
- S'il le souhaite, le héros peut modifier les facultés qu'il avait choisies lors de sa quête précédente.
- Optionnellement, chaque héros peut tirer une carte « Vie d'Aventures » et en appliquer les résultats.

Attention. Dans certains cas, les héros qui terminent une quête ne sortent pas du donjon, ils ne font que s'y enfoncer plus profondément.

Dans ce cas, bien sûr, ils ne peuvent profiter des bienfaits de la vie en plein air.

CARTES VIE D'AVENTURES

C'est une règle optionnelle. Si un joueur le désire, il peut tirer une carte de ce paquet et doit alors en appliquer les résultats.

Il est aussi possible de décider que l'on ne tire qu'une seule carte pour le groupe et que ses effets s'appliquent alors à tous les héros du groupe.

Les cartes Vie d'Aventures simulent ce qui peut se passer dans la vie des héros lorsqu'ils ne sont pas dans un donjon. Ce sont des événements positifs ou négatifs qui affecteront l'état ou l'équipement des héros au moment de débiter la quête suivante.

Une même carte ne peut être tirée deux fois entre deux quêtes. Si plusieurs héros choisissent de faire usage de ces cartes, ils conserveront la carte tirée à leur tour pour éviter qu'elle soit tirée une deuxième fois.

JOUER EN SOLO

Il est possible de jouer à HeroQuest Expert Edition en solo, c'est-à-dire en jouant les héros tout en assumant soi-même la fonction de Maître du Donjon. Suivez simplement les étapes une par une, mais ne constituez aucune main de départ

pour le MD (il ne prend pas de carte Événement au début de la partie). A chaque fois que le MD peut piocher une carte Événement, piochez-là et jouez-là immédiatement si c'est possible ou dès que vous le pouvez dans le cas contraire. L'effet affectera toujours le héros responsable de la prise de la carte (ouverture de porte, fouille...).

Les facultés du Chaos seront toujours jouées au premier tour des monstres. S'il y en a plusieurs, piochez-les une par une pendant les premiers tours des monstres et appliquez-en les effets immédiatement.

