

REGLES Additionnelles

Maitres du Jeu, amis aventuriers¹, vous trouverez ci-dessous toutes les règles que nous n'avons pas réussi à caser ailleurs. Elles concernent le déplacement, l'armement, le désarmement et les armoires, pour ne citer que cela. Ces règles ont été conçues et mises au point par une équipe de chercheurs diplômés (en toute sorte de choses) afin de rendre le jeu plus réaliste, plus varié, plus interactif et, de là, plus intéressant.

Certaines peuvent cependant s'avérer un peu délicates à appréhender pour qui ne maîtriserait pas encore parfaitement le système de jeu classique ; nous vous invitons donc à vous exercer en premier lieu aux règles d'origine. Les habitués devraient les intégrer sans difficultés avec un peu de pratique.

Nous vous invitons à explorer dès maintenant tout un univers de nouvelles possibilités...

Règle n°1: " La parole du Maître du Jeu a force de Loi² et ne saurait être contestée. "
Premier des Onze Commandements, par Dieu³

INDEX :

I ACTIONS

Les actions constituent la base même du jeu, et doivent impérativement être connues par les héros avant leurs premiers pas dans le donjon.

II APTITUDES DES HÉROS

Ces aptitudes concernent uniquement les héros, et précisent les atouts propres à chaque race ; étudiez-les avant de choisir votre personnage.

III ART DE LA GUERRE

Dans cette partie sont présentées les règles de combat qui concernent aussi bien les monstres que les héros.

IV PIÈGES

Les pièges doivent être connus du MJ, et leurs effets sont ici décrits ; les héros quand à eux attendront pour les connaître de les avoir subis !

V RÈGLES MONSTRUEUSES

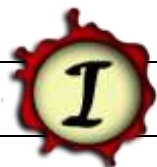
Ces règles décrivent les attaques et techniques utilisées par les monstres. Les héros peuvent en prendre connaissance, mais mieux vaut que le MJ les leurs fasse découvrir au cours de ses quêtes...

¹ J'emploie le masculin parce que, en toute franchise, je doute qu'il y ait beaucoup de filles dans le lot. Nous ne sommes en tout cas jamais parvenus à en convertir une seule. Si vous avez réussi, écrivez-nous vite pour nous dire comment vous vous y êtes pris.

² Nous parlons ici d'une vraie Loi, genre la Loi de gravitation universelle, et pas une de celles dont tout le monde se fiche.

³ Allez-y, essayez un peu de prouver le contraire, pour voir.





ACTIONS



ACTIONS & ACTIONS LIBRES

Les héros ont la possibilité à chaque tour de réaliser deux actions de leur choix parmi celles listées ci-dessous :

- Se déplacer ;
- Attaquer ou lancer un sort (elfe et enchanteur uniquement) ;
- Barricader une porte ;
- *Fouiller une pièce ou un mobilier ;*
- *Rechercher des pièges ou des passages secrets ;*
- Désamorcer un piège (nain uniquement, voir feuille d'aptitude).

Les héros ne pourront effectuer l'une de ces actions deux fois au cours d'un même tour (l'enchanteur n'est pas en mesure par exemple de lancer un sort puis attaquer). Les actions peuvent être opérées dans n'importe quel ordre (le guerrier pourra ainsi attaquer puis se déplacer, ou bien faire l'inverse).

Les actions en italique nécessitant une exploration complète du lieu, elles ne peuvent être accomplies que si aucun monstre n'est présent dans la pièce ou corridor.

Certaines actions, dites « libres », peuvent cependant être accomplies en supplément de celles évoquées précédemment :

- Ecouter aux portes (modalités spéciales pour l'elfe) ;
- Scruter un corridor (elfe uniquement, voir feuille d'aptitude) ;
- Détecter les lanceurs de sorts (mage uniquement, voir feuille d'aptitude) ;
- Convertir un Point d'Esprit en Point de Corps (mage uniquement, voir feuille d'aptitude) ;
- Boire une potion⁴ ;
- Désarmer un adversaire ;
- Changer d'arme.

Un héros peut accomplir autant d'action libres qu'il le souhaite durant son tour aussi longtemps qu'il n'exécute pas la même deux fois, dans le cas de figure l'action libre répétée deviendrait une action normale (soumise donc à la règle des deux actions par tour). Ainsi, le mage pourra convertir un Point d'Esprit en Point de Corps, chercher un lanceur de sort, boire une potion et désarmer un adversaire au cours de son tour, en plus de ses deux actions classiques.



DÉPLACEMENT

Le déplacement se fait au moyen de 2D6, sauf indication contraire. Les héros comme les monstres peuvent revenir sur leurs pas à n'importe quel moment durant un déplacement ; cependant, effectuer un demi-tour sur place compte pour un pas. L'ouverture d'une porte est induite dans le déplacement. La téléportation du mage compte comme un déplacement normal.

Exemple : Le mage obtient un 10 en lançant ses dés de mouvance. Il se déplace de 7 cases, ouvrant une porte au passage ; aperçoit douze ogres berserk de l'autre côté, se retourne précipitamment (+1) et avance encore de 2 cases : son déplacement est terminé.



ATTAQUE

Le niveau potentiel d'attaque d'un héros est fonction de son niveau d'attaque tel que mentionné dans la feuille des niveaux, mais également de la puissance de son arme ; un héros dont le niveau d'attaque est de 4 mais ne disposant que d'une arme attaquant avec 2 dés de combats ne pourra dépasser ce seuil, et attaquera donc avec 2 dés de combats seulement. En revanche, ce même héros ne pourra pas manier du tout une arme attaquant à 5 dés.

L'action se déroule de la façon suivante : le héros se positionne par rapport à sa cible, selon qu'il attaque à distance ou bien au corps à corps, en diagonale ou bien uniquement sur les cases qui lui sont adjacentes (cette spécificité de certaines armes est mentionnée dans l'Armurerie) ; il lance ensuite le

⁴ Nous partons du principe que même le barbare n'a pas besoin qu'on lui explique la marche à suivre.



nombre de dé de combat correspondant à l'arme qu'il utilise. La puissance de l'attaque portée correspond au nombre de crânes obtenu lors de son jet de dés.

(Le niveau d'attaque stipulé dans la feuille des niveaux indique également la force du héros, et par conséquent le nombre de dés de combats dont il dispose lorsqu'il attaque à mains nues ; dans ce cas de figure, cependant, il lui faut obtenir des boucliers noirs.)

Le monstre tente de parer l'attaque en lançant le nombre de dés de combat dont il dispose pour la défense (se reporter au Bestiaire). Chaque crânes non défendu par un bouclier blanc lui inflige la perte d'un point de Corps.

Les héros peuvent également attaquer d'autres héros, s'ils sont de mauvaise humeur où ont une affaire personnelle à régler.

Exemple : *Le barbare Varnish Attaque un zombie avec quatre dés de combat à l'aide de son épée Claymore : il obtient deux crânes, un bouclier blanc et un bouclier noir. Un zombie se défend avec trois dés de combat ; il les lance et obtient un bouclier blanc, un crâne et un bouclier noir. Le mort-vivant pare donc le premier crâne du barbare avec le bouclier blanc et encaisse le second. Ne possédant qu'un seul Point de Corps, il périt. C'est-à-dire, à nouveau.*

Ces règles de base sont simples. Il existe cependant de nombreux cas de figures dans lesquels des règles spéciales s'appliquent ; elles sont détaillées plus bas dans la partie « **Art de la Guerre** ».



BARRICADER UNE PORTE

Un héros peut utiliser une action pour barricader une porte en endommageant la serrure et ainsi ralentir ses adversaires, qui devront l'enfoncer pour passer – ce qui peut nécessiter plusieurs tours :

- Une créature mineure (gobelin) aura aux deux premiers tours une chance sur six d'enfoncer la porte : elle devra donc obtenir un six avec un D6. Néanmoins, elle parviendra automatiquement à l'ouvrir au troisième tour.
- Un monstre médium (sorcier du Chaos, ogre...) aura une chance sur six de succès au premier tour et une sur trois au second (il devra obtenir un cinq ou un six). Il réussira lui aussi automatiquement au troisième tour.
- Un monstre majeur à une chance sur trois d'enfoncer la porte au premier tour et une chance sur deux au second (obtention d'une étoile sur un dé étoile). Une fois encore, il réussira automatiquement au troisième tour.

Il est à noter que le nain ne compte pas comme une créature de petite taille⁵. Le héros qui aura barricadé la porte achèvera son déplacement juste derrière, face vers l'ouverture. Enfoncer la porte étant inclus dans le déplacement du monstre, celui qui vient de forcer le passage dès son premier tour peut immédiatement Attaquer le héros derrière. Pour connaître le statut d'un monstre (mineur, médium ou majeur), se reporter au bestiaire.



DÉTECTION DE MONSTRES DERRIÈRE UNE PORTE

Un héros peut écouter à une porte pour obtenir du Maître du jeu des indications sur le nombre de monstres situés derrière. Ce dernier répondra de la manière suivante :

- Une pincée (1 ou 2 monstres)
- Une poignée (entre 3 et 5 monstres)
- Une bande (entre 6 et 14 monstres)
- Une foule (15 monstres ou plus)

L'elfe, en raison de son ouï exceptionnelle, est capable de déterminer en sus toutes les races de monstres en présence, pour peu qu'il les connaisse. Il est également en mesure de percevoir leur nombre exact, *si et seulement si* leurs effectifs sont inférieurs à ceux d'une bande.

Cette décision reste cependant celle du Maître du Jeu. Libre à lui de se montrer retors en décidant les monstres particulièrement discrets ou la porte plus épaisse qu'il n'y paraissait...



FOUILLER UNE PIÈCE OU UN MEUBLE

⁵ Cela peut sembler surprenant de prime abord, mais les nains compensent leur désavantage sur le plan de la verticalité par une hargne vindicative (ils ne contiennent en fait pas plus d'agressivité qu'un être humain, mais disposent de moins de place pour la stocker, si bien qu'elle est plus concentrée). Et puis, soyons honnêtes, un mage ne peut pas être plus efficace à enfoncer les portes qu'un nain, ce serait ridicule.



Lorsqu'un héros se trouve dans une pièce dépourvue de monstres (qu'elle ait été vide depuis le départ ou que les monstres aient été vaincus), il peut effectuer une fouille complète de l'endroit. Le joueur ou le Maître du Jeu lance les deux dés fouille [voir document fouille] ; il est possible de trouver de l'or, des potions ou des substances rares à revendre, mais également de ne rien découvrir, de déclencher des pièges ou encore de voir débarquer des monstres errants. Une pièce ne peut être fouillée qu'une seule fois.

Certains mobiliers, cependant, peuvent être fouillés à part de la pièce : il s'agit des armoires, buffets, autels, bureaux ou tombes (et, éventuellement, des tables de torture, si le Maître du Jeu est d'humeur généreuse). Le héros doit alors se placer sur une case adjacente avant de déclarer l'action. Signalons que les Parchemins (voir fichier concerné) se trouvent généralement sur les autels. Les tables, trônes, cheminées, et cætera, ne peuvent être fouillés.

La fouille d'un râtelier permet la découverte d'une arme choisie aléatoirement par le Maître du Jeu parmi les classes 2 à 4. Le Maître du Jeu peut cependant choisir de se montrer particulièrement généreux ou particulièrement salaud.

Attention, gardez bien à l'esprit que ces fouilles sont des actions séparées qui ne pourront être effectuées par un même héros au cours de son tour.



RECHERCHER DES PIÈGES ET DE PASSAGES SECRETS

Un héros peut entreprendre de rechercher des pièges dans une salle ou un corridor. Pour cela, il lance le dé de recherche :

Par défaut, le héros trouve le piège le plus proche de lui (sous réserve qu'il soit facilement identifiable), le résultat du dé de fouille représente soit un bonus soit un malus :

- S'il obtient deux yeux, le Maître du Jeu lui révèle les deux pièges supplémentaires les plus proches du héros, pour un total de trois pièges dévoilés ;
- S'il obtient un œil, le Maître du Jeu lui révèle un piège supplémentaire, soit deux pièges dévoilés ;
- S'il n'obtient rien, il ne trouve aucun piège supplémentaire ;
- S'il obtient une main, le héros ne trouve aucun piège. Il est conscient de s'y être prit comme un manche, et sait que quelque chose peut avoir échappé à son attention.

Il peut bien sûr n'y avoir rien à révéler, tout comme il est possible que d'autres pièges soient dissimulés.

La recherche de passage secret étant bien moins dangereuse, elle est aussi plus simple : lorsqu'un héros entreprend de trouver un passage secret, il en trouve un et un seul ce tour-ci. Rien ne l'empêche cependant de rester dans la même pièce et d'en chercher un autre le tour prochain, mais cela représente généralement la perte d'un temps précieux.

Sachant qu'il n'est pas permis d'effectuer deux actions du même type lors du même tour, il est donc impossible pour un héros de chercher passage secret et pièges lors du même tour.

Rappelons également qu'en raison de leurs grandes connaissances en matière de mécanismes cachés, les recherches effectuées par des nains aboutissent systématiquement, révélant les trois pièges ou passages secrets les plus proches.



ACTIONS LIBRES

DÉSARMEMENT : Par cette action, un personnage peut tenter de désarmer un adversaire (se reporter alors aux règles du **Combat sans Armes**). Il devra pour cela l'affronter au corps à corps et se trouver en face de lui.

Cette action s'effectue obligatoirement avant l'attaque et compte comme une action libre, telle que déplacement. Il est donc possible d'attaquer immédiatement après avoir désarmé son adversaire.

L'attaquant et le défenseur lancent autant de D6 qu'ils ont en attaque ; si le score de l'attaquant est supérieur, il désarme son adversaire, dans le cas contraire l'attaquant perd son tour. En cas d'égalité, la tentative est échouée et le tour continue normalement.

***Exemple :** Le mage, d'humeur joueuse, décide de désarmer Mortimer le goblin Balafre. Il lance ses dés de mouvement et se place sur la case en face du goblin. Le mage possède un sceptre mineur assez minable qui attaque avec deux dés de combat ; il lance donc 2D6, et obtient un résultat de 9 ; Mortimer le Gobelin, de son côté, attaque d'ordinaire avec deux dés de combat, il lance donc également 2D6. Il obtient 8. Mortimer est donc désarmé, le mage peut attaquer s'il le souhaite.*

CHANGEMENT D'ARME : Un héros peut à tout moment changer d'arme, mais cela compte comme une action en présence d'ennemis ; autrement, c'est une action libre





Les Aptitudes des Héros

Chaque race de héros dans l'univers **HeroQuest : NextLevel** dispose d'aptitudes particulières, qui ont une influence majeure sur la manière dont il convient de les jouer. Plus tard au cours de leur évolution, les joueurs pourront faire le choix de spécialités qui donneront une nouvelle dimension à leur héros. Il est recommandé aux nouveaux joueurs de prendre bien connaissance de tous ces détails avant de faire le choix de leur personnage.

Dans les premiers temps du jeu, le guerrier est le personnage aux aptitudes les moins subtiles à maîtriser ; puis vient le nain, et l'elfe ensuite – le personnage du mage étant le plus complexe à appréhender. Par la suite, les spécialités permettront même au guerrier de choisir une voix plus sophistiquée, dans son cas en devenant Assassin.

LE HÉRO NIVEAU 1

A ses débuts le héros n'est guère différent d'un paysan en apparence, le potentiel caché du héros ne sera que par la suite ce qui fera de lui un véritable héros.

Qu'il soit guerrier humain, elfe, enchanteur ou bien nain, le héros niveau 1 se défend de 2. Il est vêtu d'une tunique qui ne le protège que la pudeur.

Equipés de bâtons sans valeur ou combattant à mains nues, leur niveau d'attaque sera du nombre de dés énoncés dans la feuille des niveaux mais seuls les boucliers noirs seront comptabilisés comme points de dégâts (le guerrier attaquera avec 3 dés de combats, son résultat optimal sera donc de 3 de dégât s'il obtient 3 boucliers noirs)

Les héros ne pourront transporter que 2 potions ainsi que 100 pièces d'or uniquement ils devront pour lever ces limites se procurer des équipements.

LE GUERRIER

La rage est une aptitude permanente et spécifique au guerrier. Quand il est armé et tue des adversaires, il bénéficie de bonus de rage lors de ces prochaines attaques, résultant de sa soif de combattre. Il bénéficie alors de dés de combats plus performants. A chaque nouvel ennemi tué, ses attaques deviennent plus puissantes, en fonction de son niveau.

Les dés de combats acquis par la rage sont tous supprimés lorsque le guerrier subit un Point de dégâts (de Corps ou d'Esprit).

LA RAGE

En tuant un ennemi, le guerrier remplace un de ses dés de combat classiques par un dé de combat Jaune.

Lorsqu'il a deux dés de combat Jaunes, il les remplace par un dé de combat Orange en tuant encore un monstre.
[Un dé Orange équivaut à deux dés Jaunes]

Lorsqu'il n'est plus possible d'ajouter de dés Jaunes et Oranges, tuer un ennemi lui permet de remplacer un dé Orange par un dé Rouge !

Si le maximum de dés Rouges est atteint et qu'un seul dé Jaune fait parti du combo, **deux ennemis tués** le remplaceront par un dé Orange.

Lorsqu'il n'est plus possible d'ajouter de dés de combat Rouges, le guerrier remplace un dé Rouge par un dé Violet en tuant trois monstres !

Si le maximum de dés Violets est atteint et qu'un seul dé Jaune fait parti du combo, **tuer trois ennemis** permettra de le remplacer par un dé de combat Rouge !



LE NAIN

Le nain peut utiliser l'arbalète, ainsi que les armes à feu tel que le pistolet à poudre noir ou le tromblon (ces trois armes nécessitent un tour de rechargement).



CONNAISSANCE DES PIÈGES - DÉSAMORÇAGE ET CRÉATION DE PIÈGES

Lorsque le nain tombe sur un piège, il lance son dé « piège », et parvient donc la plupart du temps à en éviter les effets (ainsi, il ne les subit qu'une fois sur six). S'il parvient à éviter une oubliette, il la dévoile sans toutefois passer la case.

Le nain n'a pas besoin de lancer de dés pour la recherche de pièges et trouve systématiquement, sur demande du joueur, les deux pièges qui sont les plus proches de lui. S'il s'agit d'une oubliette, le Maître du Jeu place un jeton « oubliette » sur sa position. Toutefois les éboulis de pierre peuvent être détectés.

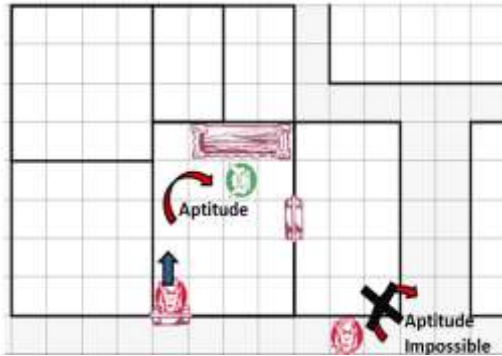
Le nain peut entreprendre de désamorcer une case piégée ; il se place alors à côté et lance le dé « piège ». S'il parvient à le désamorcer, il obtient un morceau de piège, dans le cas contraire le mécanisme se déclenche et il en subit les effets.

Avec trois morceaux de piège, le nain peut en créer un nouveau. Le piège du nain est alors placé sur une case ; le monstre qui le déclenchera subira 2 dés de combat imparables.

L'ELFE

L'elfe, adepte de la magie, pourra lancer autant de sorts que lui permettra son total de Points d'Esprit: 2 Points d'Esprit équivalent à 1 « Point de Sort ». Chaque classe de sort a un coup spécifique en Points de Sort, ses points de sorts lui seront restitués au début de chaque quête.

De plus, son agilité lui permet de remplacer un de ses dés de déplacement (D6) par un D8, de plus, il peut traverser les cases en diagonale pendant ses déplacements. Cela lui offre des capacités de mouvance qui peuvent s'avérer utiles, bien évidemment, l'elfe ne peut pas traverser en diagonale si une des cases à sa droite ou à sa gauche est occupée par un objet ou même un mur.

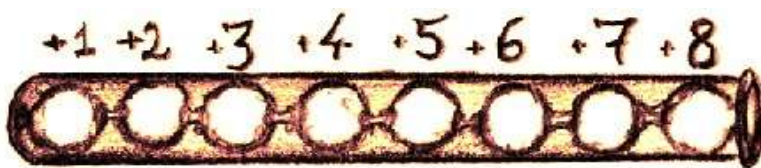


Il dispose en outre d'un avantage pour sauter par-dessus les oubliettes déjà révélées (chute s'il obtient un bouclier noir sur le lancer d'un dé de combat).

Les sens aiguisés de l'elfe lui permettent s'il en fait la demande de voir plus loin dans les couloirs (10cases au lieu de 5), ainsi que de connaître en écoutant à une porte le nombre approximatif et la nature des monstres présents, s'ils sont connus de l'elfe.

L'ENCHANTEUR

L'enchanteur possède une jauge de recharge destinée au lancement d'attaques magiques, la Mana. Le Maximum de la recharge augmente avec le niveau de l'enchanteur (se reporter à la feuille des niveaux). A chaque tour, la jauge augmente d'une unité jusqu'à son maximum (ex : 3 unités au niveau 4).



L'enchanteur peut alors lancer une attaque magique inférieure ou égale à trois dés de combat, et la jauge se vide d'autant.

L'enchanteur peut détecter s'il en fait la demande la présence de lanceurs de sorts dans une pièce ou un corridor non encore dévoilé.

L'enchanteur peut sacrifier un et un seul point d'esprit par tour de trois façons :

TÉLÉPORTATION L'enchanteur se téléporte sur une case du plateau de jeu qu'il a vu auparavant en ignorant murs et personnages, à condition que ses dés de déplacement le lui permettent.

GAIN DE VIE L'enchanteur blessé use de sa force mentale pour soigner ses blessures ; il peut récupérer un point de corps par tour. Cela ne compte pas comme une Action.

DESSEIN MORTEL Pour une attaque, l'enchanteur ajoute un dé de combat imparable à son jet d'attaque.





ART De La GUERRE

Les règles de base de l'attaque et du lancer de sort sont simples, nous partirons du principe qu'elles sont déjà maîtrisées. Il existe cependant de nombreux cas de figures dans lesquels des règles spéciales s'appliquent, offrant aux joueurs et aux Maîtres du Jeu de toutes nouvelles possibilités. Ces règles s'appliquent donc aussi bien aux montres qu'aux héros :



ACHÈVEMENT

Un personnage ne possédant plus qu'un seul Point de Corps – ou ne disposant naturellement que d'un Point de Corps, tel un orc – qui reçoit une Attaque supérieure ou égale à son nombre de dés de Défense (c'est-à-dire que son adversaire, en lançant ses dés de combat pour Attaquer, aura obtenu autant ou davantage de crânes que la cible ne possède de dés de Défense) meurt automatiquement. Cette règle n'est pas valable pour les monstres possédant moins de deux dés de Défense.

Exemple : Le mage (encore lui !) Attaque un zombie avec quatre dés de combat à l'aide de son sceptre : il obtient trois crânes et un bouclier noir. Le zombie se défendant avec trois dés de combat, il perd automatiquement son unique Point de Corps ; il est tué sans lancer ses dés de Défense.



ARMEMENT

ARMES À DISTANCE ET COMBAT RAPPROCHÉ : Si un personnage utilisant une arme à distance (arc, tromblon, arbalète...) est la cible d'une Attaque en combat rapproché, il ne pourra pas combattre de manière optimale.

Dans cette situation, le tireur ne pourra pas utiliser son arme à distance contre une cible adjacente qui l'affronte directement ; il se servira pour ce faire d'une dague. Dans ce cas de figure particulier, le changement d'arme est immédiat et ne compte pas comme une action, et les bonus supplémentaires liés aux armes à distance (poison, dons « tir multiple » ou « corde tendue »...) ne s'appliquent donc pas.

Cette règle n'entre en vigueur que si le monstre ciblé est engagé dans un combat rapproché avec le tireur. Dans le cas contraire, ce dernier Attaque normalement. Le malus s'applique en revanche dès que le monstre riposte.

Le tireur aura tout de même la possibilité d'Attaquer des créatures avec son arme à distance pendant un combat rapproché ; cependant, il se rendra alors vulnérable, et subira une Contre-attaque après avoir effectué son tir, sans possibilité de se défendre des crânes (et non pas des boucliers noirs habituels) obtenus : ils seront donc Imparables.

Cette règle touche en particulier l'elfe, susceptible d'utiliser un arc ; l'enchanteur n'est pas concerné car son bâton lui permet de parer efficacement les attaques.

COMBAT SANS ARMES : Un héros ne possédant pas d'arme Attaque avec le nombre de dés de combat inscrit sur sa carte. Combattant à mains nues, il doit pour toucher un ennemi obtenir un bouclier noir et non plus un crâne.

Les monstres désarmés attaquent avec le même nombre de dés qu'en temps normal mais doivent comme les héros obtenir des boucliers noirs (voir règle **Désarmement**).

S'il tue un monstre armé, un héros peut récupérer une arme de piètre qualité (l'équipement du vaincu étant endommagé, elle ne vaudra pas plus qu'un gourdin) lui permettant d'attaquer avec le même nombre de dés, mais en utilisant cette fois les crânes, comme habituellement.



BLESSURE D'UN ALLIÉ SUR UNE ATTAQUE À DISTANCE

Si un héros effectue une Attaque à distance alors qu'un ou plusieurs de ses alliés se trouvent dans sa ligne de mire et rate totalement son jet (c'est à dire n'obtient aucun crâne), il est possible qu'il blesse le plus proche d'entre eux (et seulement le plus proche d'entre eux), et ce même si un ennemi l'en sépare. La cible ayant été manquée, il n'y a pas de raison pour que le projectile n'atteigne pas un malchanceux derrière.

Si l'allié le plus proche dans la trajectoire du tir se trouve sur une case adjacente au tireur, il perdra autant de Points de Corps que de boucliers blancs auront été obtenus lors du lancer de dé.

Si l'allié le plus proche dans la trajectoire du tir ne se trouve pas sur une case adjacente, il perdra autant de Points de Corps que l'Attaquant a obtenu de boucliers noirs.

Cette règle ne concerne pas l'enchanteur, dont les attaques à distance épargnent magiquement ses coéquipiers (sauf indication contraire pour un sortilège).



Exemple : L'elfe Brovlosky tire une flèche sur un ogre, il lance donc quatre dés de combat (car disposant d'un arc sylvestre d'excellente facture) et obtient trois boucliers blancs et un bouclier noir. Deux alliés se trouvent hélas dans la trajectoire directe du tir, dont l'un sur une case adjacente à l'elfe ; il reçoit donc la flèche dans le sternum, perd trois Points de Corps (autant que de boucliers blancs) et décède dans d'atroces souffrances. Si Brovlosky avait obtenu des boucliers noirs uniquement, le tir n'aurait touché personne, car seul le héros le plus proche est menacé.

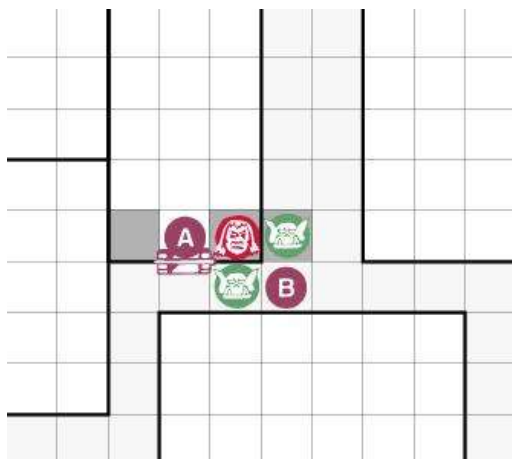
Brovlosky n'étant pas elfe à se décourager, il réitère au tour suivant malgré la présence du survivant dans sa ligne de mire, derrière l'ogre. Etant manifestement une tanche, il obtient cette fois-ci trois boucliers noirs et un bouclier blanc. L'allié se trouvant à plusieurs cases de distance, la flèche lui perce l'épaule et il encaisse lui aussi la perte de trois Points de Corps (autant que de boucliers noirs).

Les compagnons de Brovlosky, las de recevoir des flèches dans le dos, le lynchent sous le regard perplexe des ogres. Si Brovlosky avait obtenu un seul crâne dans l'un de ses deux lancers, aucun de ses alliés n'aurait rien risqué.



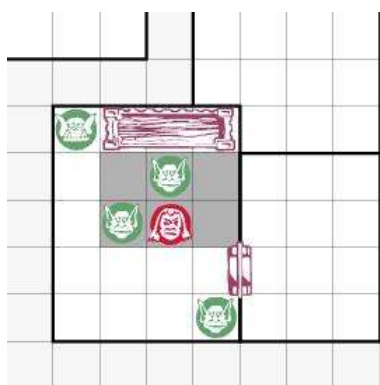
EMBUSCADE

Lorsqu'un personnage, héros ou monstre, a aperçu son adversaire, il a la possibilité de s'en éloigner en franchissant une porte ou le coin d'un couloir puis de se placer en embuscade derrière. Il affrontera automatiquement le premier personnage qui passera devant lui, allié ou ennemi⁶. Ayant l'initiative, il pourra attaquer durant le tour de l'adversaire. Le tour du défenseur continue normalement. Cette technique est particulièrement utile au Maître du Jeu, qui a connaissance de la position de monstres invisibles aux héros ; il devra cependant s'assurer que les monstres ont bien connaissance de la présence des aventuriers. Si une bataille a lieu dans un corridor par exemple, on considérera le grabuge suffisant pour alerter les monstres des environs.



Lorsqu'un héros se place en embuscade, il doit l'annoncer. Un Maître du Jeu honnête ne tiendra pas compte de cette information en gérant ses monstres, qui ne peuvent logiquement avoir connaissance de ce qui risque de leur tomber sur le coin du groin.

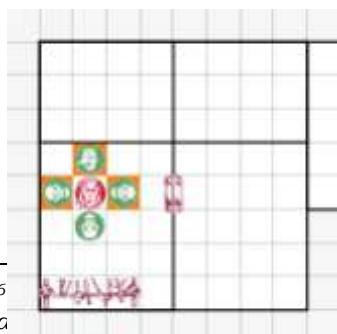
Exemple : L'elfe Brovlosky s'engage dans un corridor et aperçoit deux gobelours. L'elfe étant une fouine, il fait demi-tour, repasse la porte et se place sur le côté en annonçant une embuscade. Le Maître du Jeu, de bonne foi pour changer, fait franchir la porte à l'un des monstres, qui reçoit automatiquement une flèche dans le cou (en A). L'attaque étant redoutable, il trépasse. L'elfe ressort, constate la disparition du second gobelours et avance jusqu'au coin du couloir, en B. Il reçoit immédiatement un coup de massue sur la nuque de la part de la créature qui l'attendait dans l'ombre, en embuscade à son tour.



RENVERSEMENT

Monstres ou héros placés sur le côté d'une armoire ou d'une bibliothèque peuvent la renverser. Le mobilier s'abat alors sur une zone de 2x3 cases infligeant 3 dés de combat Imparables à toutes les créatures en dessous. Les gobelins ne peuvent faire basculer les armoires ou bibliothèques qu'en montant dessus et en se balançant, dans leur chute ils reçoivent un dé de combat imparable.

Procéder à cette action avant une fouille détruira cependant tout le contenu du meuble, rendant impossible toute recherche de trésors ultérieure.



SUBMERSION

Un personnage est submergé s'il est entouré d'ennemis de toute part (avant, arrière, à gauche et à droite). Dans ce cas, les assaillants combinent leurs Attaques et la cible ne peut se Défendre que des crânes obtenus par

⁶branquignol pour franchir une porte derrière laquelle un allié est en embuscade, il mérite un coup de hache.



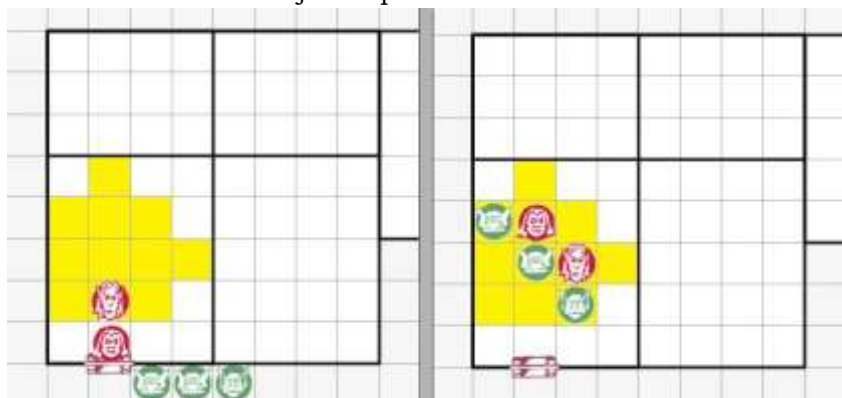
l'ennemi qu'il choisira de défendre avant l'attaque pour peu qu'il ne soit pas derrière lui, les autres sont donc Imparables. Aucune Contre-attaque n'est possible ensuite (voir plus bas).



MOUVEMENT DE FOULE

Plusieurs personnages peuvent repousser des ennemis, si leur déplacement le permet, en les bousculant suivant ces principes :

- Un monstre majeur équivaut à 3 monstres mineurs ou mediums (ces statuts étant équivalents) ;
 - En cas d'égalité dans les statuts, les assaillants doivent être en supériorité numérique ;
 - Les cibles sont déplacées vers une case libre (ou précédemment occupée par un autre personnage) ;
 - Les cibles peuvent être déplacées d'un maximum de trois cases.
- Le personnage à la tête de l'assaut s'expose à une Contre-attaque de la part du premier héros déplacé. Il est possible de pousser un adversaire dans une oubliette ou sur un piège.



***Exemple :** Dans le cas de figure représenté ci-contre, les cases jaunes indiquent la distance maximale sur laquelle les héros peuvent être repoussés. Le premier orc s'expose à une Contre-attaque de la part du guerrier.*

Les monstres étant en supériorité numérique, trois gobelins auraient pu agir de même, malgré leur statut mineur.



TACTIQUE : ATTAQUE PAR DERRIÈRE

Un héros ou un monstre peut difficilement se défendre d'une Attaque portée dans son dos. L'attaquant lance donc un D20 :

- De 1 à 15 : le défenseur, surpris, perd un dé de défense ;
- De 16 à 19 : le défenseur, extrêmement surpris, ne se défend pas ;
- 20 : le défenseur, surpris au-delà des mots, ne se défend pas et l'attaquant lui inflige une Attaque parfaite.



PRISE EN TENAILLES

Un héros peut bénéficier des avantages de l'attaque par derrière si sa cible est déjà occupée au corps à corps avec un autre héros. Se référer aux règles de l'attaque par derrière.



TACTIQUE : CONTRE-ATTAQUE

Lors d'un affrontement, les joueurs peuvent exploiter les erreurs de leur adversaire. Si celui-ci rate son attaque, il est susceptible d'essuyer une contre-attaque ; il s'agit d'une attaque gratuite qui a lieu pendant le tour de l'adversaire. Il existe deux cas de figure pouvant entraîner une contre-attaque :

ÉCHEC CRITIQUE : L'attaquant rate totalement son jet d'attaque (il n'obtient aucun crâne) ; dans ce cas, le défenseur lance ses dés d'attaque (les dés spéciaux étant remplacés par des dés de combat classiques), chaque bouclier noir obtenu est convertit en point de dégâts à défendre de la manière expliquée plus bas (Parer une contre-attaque).

DÉFENSE PARFAITE : Le défenseur pare totalement une attaque ; s'il a obtenu des boucliers noirs, ils sont aussitôt convertis en points de dégâts dont l'attaquant doit se défendre de la manière expliquée plus bas (Parer une contre-attaque).

Les deux conditions pour une Contre-attaque sont donc que le défenseur ne perde aucun Point de Corps et qu'il ait obtenu au moins un bouclier noir sur son jet.



PARER UNE CONTRE-ATTAQUE : Pour se défendre d'une contre-attaque, il faut lancer autant de dés de combat que de points de dégâts reçus (c'est à dire de boucliers noirs obtenus par l'adversaire), et obtenir des boucliers blancs. Cependant, on ne peut se défendre en utilisant plus de dés de combat que l'on en possède en Défense. Ainsi, un orc qui subit une contre-attaque de 3 ne lancera que 2 dés pour se défendre.

Il faut également savoir qu'un ennemi attaqué de dos ne pourra pas contre-attaquer.

Exemple : Un fimir attaque Valek le nain d'un coup de queue. Le monstre lance donc quatre dés de combat, et enregistre un échec critique : il n'obtient aucun crâne. Valek contre-attaque aussitôt. Etant équipé d'une hache attaquant à cinq, il lance cinq dés de combat. Il obtient deux crânes, un bouclier blanc et deux boucliers noirs. Le fimir lance deux dés de combat (autant que de boucliers noirs dans le jet de Valek), mais son jet ne comporte qu'un bouclier blanc : il perd donc un Point de Corps et décède.



TACTIQUE : ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ

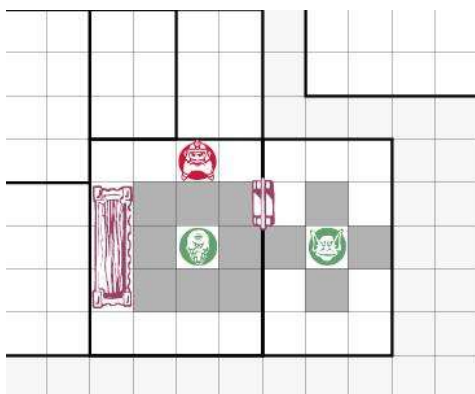
Chaque personnage possède une « zone de contrôle », il s'agit ni plus ni moins de toutes les cases sur lesquelles il peut attaquer au corps à corps. Le nain couvre donc les 4 cases qui lui sont adjacentes et le guerrier les 8 qui l'entourent (car étant capable de frapper sur les diagonales) ; l'elfe ou l'enchanteur ne peuvent pas porter d'attaque d'opportunité à distance.

Si un ennemi bouge d'une case dans cette zone de contrôle, il subit une Attaque d'opportunité de la part du personnage, les règles de la Contre-attaque s'appliquent alors (à savoir que l'attaquant lance ses dés d'attaque et retient les boucliers noirs, tandis que le défenseur se défend avec autant de dés que de points de dégâts subis, de la même manière qu'une contre-attaque). Il s'agit donc là encore d'une attaque gratuite qui a lieu pendant le tour de l'adversaire.

Cette règle ne s'applique pas si l'ennemi concerné est déjà engagé dans un combat au corps à corps, cet affrontement retenant déjà toute son attention.

Le risque d'être blessé étant faible, un personnage peut sciemment décider de risquer une attaque d'opportunité s'il estime que cela en vaut le coup.

Exemple : Valek le nain se trouve dans la même pièce qu'un fimir sur le point de lancer un sort détonnant. S'il tente de quitter la salle, cependant, il subira une attaque d'opportunité de la part de la créature, car la porte se trouve dans sa zone de contrôle. Il décidera cependant de tenter sa chance, parce que les sorts des fimirs, ça fait pas du bien.

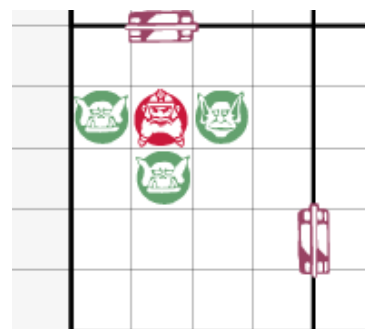


ASSISTANCE

Si un personnage se jette au milieu d'un groupe d'ennemis pour en attaquer un, il risque de recevoir une attaque d'opportunité des adversaires qui lui sont désormais adjacents.

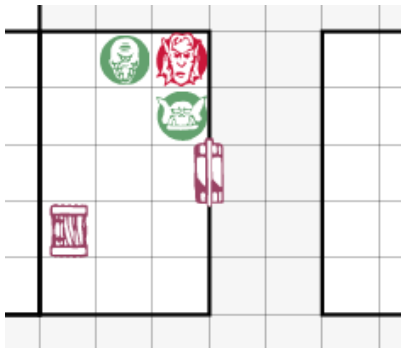
Il attaque d'abord normalement sa cible ; les règles classiques d'engagement s'appliquent, la victime meurt ou bien se défend et Contre-attaque si elle le peut.

Les personnages adjacents à l'assaillant lancent alors leurs dés d'attaque. Les crânes obtenus seront retenus comme points de dégâts à défendre, et l'agresseur ne pourra contre attaquer ensuite. Il est donc important de ne pas se jeter sans réfléchir au cœur d'une mêlée.



Dans la configuration de l'exemple : Valek le nain porte une attaque à un orc, obtient 3 crânes, et le tue donc d'un coup critique. Les compagnons du monstre profitent alors de l'aubaine pour tenter de le blesser, ils lancent chacun leurs dés d'attaque : ils obtiennent à eux deux 2 crânes, 2 boucliers blancs et 1 bouclier noir. Le nain doit donc se défendre de 3 crânes (2crânes + 1 bouclier noir) et ne pourra effectuer de contre-attaque.





ACCULÉ

Lorsque des personnages (au moins deux) attaquent une cible ayant un espace de mouvance réduit au point qu'il n'ait aucune possibilité de déplacement, tel que le coin d'une pièce, ils attaqueront leur cible avec un bonus d'un crâne supplémentaire chacun en plus des crânes habituels.



TACTIQUE : ATTAQUE DE GROUPE

Cette règle s'applique lorsqu'un personnage doit se défendre de plusieurs assauts en même temps. Plutôt que d'attaquer chacun leur tour et de laisser l'adversaire parer les Attaques les unes après les autres (ce qui franchement n'est pas logique quand trois guerriers du Chaos se farcissent un elfe), les assaillants combineront toutes leurs frappes en une seule (correspondant à la somme de tous leurs dés d'attaque), dont le défenseur devra se défendre une seule fois. Il est possible de combiner une attaque au corps à corps et une attaque à distance.

Les points d'expérience peuvent être partagés équitablement ou bien en fonction des Points de Corps retirés par chaque joueur.

***Exemple :** Alors que Valek le nain, l'elfe Broflovsky et le mage Skay Arkad Eda pillent joyeusement la chambre du maître du donjon, un pauvre goblin solitaire pénètre dans la pièce (pour l'anecdote, signalons qu'il apportait le thé de quatre heures). Les aventuriers étant de toute manière à la sortie du donjon, ils décident d'effectuer une Attaque de groupe : ils encerclent le monstre en ricanant.*

Le nain tranche à l'aide d'une hache attaquant à cinq ; ayant été enchantée par le mage, elle inflige en sus des dégâts de pure mana correspondant à deux dés violets. Etant chanceux, il inflige onze points de dégât.

Le mage lance son invocation du Golem, et se change en un géant de pierre de quatre mètres de haut. Il abat ses deux poings sur le goblin, infligeant huit points de dégât (plus un obtenu en grillant un de ses Points d'Esprit et un autre par l'utilisation du don Augmentation d'Intensité).

L'elfe utilise le don Tir Héroïque et inflige au goblin cinq points de dégât.

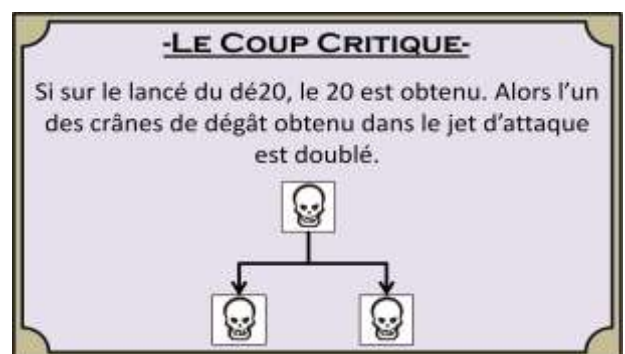
Le goblin tremblant et suppliant encaisse donc vingt-six points de dégâts, dont il se défend avec son unique dé de combat. Il obtient un bouclier noir et est changé en une sorte de brume sanguine qui se répand dans les couloirs sur plus de deux cent mètres. Les points d'expérience sont partagés équitablement.



LE COUP CRITIQUE

Dans une attaque, il est possible qu'un combattant effectue à sa cible un coup critique ainsi, les points de dégâts qui lui seront infligés seront plus élevés, et il est même possible que son attaque maximale soit surpassée.

Pour cela, lors de chaque attaque le personnage lance un dé20 parmi ses dés d'attaque.





L'ESQUIVE

L'esquive est nécessaire pour maîtriser l'attaque. Certains personnages ont plus de chances de parvenir à esquiver les attaques plutôt que d'encaisser ou contrecarrer les coups ; c'est notamment de l'elfe et surtout de l'assassin.

Lorsque des capacités d'esquives accrues sont maîtrisées par un héros, viennent s'ajouter à son jet de défense le lancé de **Deux dés 20**.

Le résultat de ces deux dés confèrent certaines conditions des bonus de défenses.

Un Bonus d'esquive permet d'ajouter +1 à la valeur d'un bouclier blanc déjà obtenu dans le jet de défense. Evidemment si aucun bouclier n'est obtenu dans le jet de défense les deux dés 20 d'esquive n'auront aucun impact sur la défense.

Si l'elfe bénéficie de l'esquive se sont ses boucliers noirs qui seront dupliqués s'il est attaqué en corps à corps.

Les différents niveaux d'esquive sont résumés ci-dessous :

ESQUIVE INSTINCTIVE

Possible uniquement pour un personnage ne portant aucune armure type : casque, armure de plates. Et aussi aucune arme lourde Type : épée longue, hache de guerre.

- Si la somme des Deux dés 20 est supérieure à 21 **[BONUS +1]**
- Si un 20 est obtenu sur l'un des dés **[BONUS +1]**
- Si le résultat est un double 20 (20&20) **[BONUS +2]**

Les Bonus Sont Cumulables

ESQUIVE AVANCÉE

Possible uniquement pour un personnage ne portant aucune armure lourde type : bouclier, casque, armure de plates. Et aussi aucune arme lourde Type : épée longue, hache de guerre.

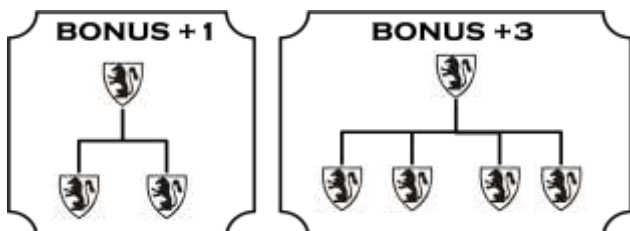
- Si la somme des deux dés donne un nombre impair (3, 7, 25...) **[BONUS +1]**
 - Si le résultat obtenu est un double (2&2 ; 27&27 ; ...) **[BONUS +2]**
 - Si la somme des Deux dés 20 est un multiple de 5 (5, 10, 25, 30, 40...) **[BONUS +1]**
- Les bonus de l'esquive avancée se cumulent avec ceux de l'esquive instinctive.*

ESQUIVE EXTRAORDINAIRE

Possible uniquement pour un personnage ne portant aucune armure lourde type : bouclier, casque, armure de plates. Et aussi aucune arme lourde Type : épée longue, hache de guerre.

- **[BONUS +1] IMMEDIAT**
 - Un nombre Delta fixé au choix du personnage (ou nombre fétiche) compris entre 1 et 20 (exemples : 2, 5, 14, 18...)
 - si le nombre fétiche est obtenu (delta) sur un des dés 20 **[BONUS +1]**
- Les bonus de l'esquive **extraordinaire** se cumulent avec l'esquive avancée.*

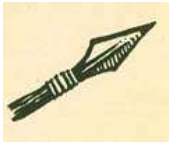
Exemples de bonus :





Les Pièges

Il n'y a rien de plus déplaisant pour un héros (ou de plus jouissif pour un Maître du Jeu) que d'entendre soudain le déclic discret d'un piège fraîchement activé. C'est pourtant là que le plus intéressant commence : découvrir, l'excitation au creux du ventre, à quelle saleté on va avoir à faire. Ces quelques ajouts que nous vous invitons à découvrir devraient porter le suspens à son comble...



PIÈGE HÉRISSÉ DE LANCES : Le premier héros marchant sur la case subit 1DDC Imparable. Ce piège ne fonctionne qu'une seule fois.



OUBLIETTES : Si un héros marche sur une case oubliette non révélée, il fait une chute inévitable et perd 1 Point de Corps. Son tour prend alors fin ; il pourra sortir de l'oubliette au suivant et poursuivre ensuite son déplacement. Après cela, l'oubliette est dite révélée. Les autres héros auront une chance sur deux de tomber en tentant de la traverser, si toutefois elle n'excède pas une case de largeur.

Ils peuvent cependant utiliser un grappin (en vente en magasin) pour éviter de courir ce risque. Rappelons que l'elfe possède des facilités pour traverser les oubliettes (se référer à sa feuille d'aptitude).

OUBLIETTES PROFONDES : Ce piège fonctionne comme une oubliette classique, si ce n'est que l'intensité des dégâts peut varier en fonction de l'armure portée par la victime :

- Protection légère (cotte de maille en myhril, tunique...) : -1 PV⁷
- Armure intermédiaire (cotte de maille) : -1 PV¹ + 1DDC Imparable ;
- Armure lourde (armure de plate) : -1 PV¹ + 2DDC Imparables.



ÉBOULIS DE PIERRE : Les éboulis sont indétectables ; ils résistent même aux fouilles réalisées par les nains. Quand un héros marche sur une case ébouli, des pierres tombent du plafond sans même qu'il ait le temps de s'en rendre compte. Il n'est pas enseveli mais subit 3DDC et sera déplacé sur une case adjacente libre, au choix du Maître du Jeu. La case piégée est ensuite obstruée.



FLÉCHETTES EMPOISONNÉES : Ce mécanisme fonctionne de la même manière que le piège hérissé de lances. De minces dards jaillissent des murs et infligent 2DDC Imparables à la cible.

TRANCHOIR : Quand ce piège est déclenché, une lame acérée descend du plafond et décrit un arc de cercle dans les airs sur une ligne droite de cinq cases (plus ou moins selon la décision du Maître du Jeu) prédéfinie. Elle inflige 2DDC Imparables.



SPHÈRE DE GRANIT : Quand ce piège est déclenché, une immense sphère de granit jaillit d'un mur ou du fond d'un couloir et avance en ligne droite, infligeant aux personnages situés sur sa route 3DDC Imparables. La pierre se déplace de dix cases par tour, sauf particularité décidé antérieurement par le Maître du Jeu. Il peut également décider de lui faire former un ébouli en fin de course.

MÂCHOIRE D'ACIER : Quand ce piège est déclenché, une mâchoire d'acier acérée se referme sur la jambe du personnage, lui infligeant 1DDC et 1DD Imparable. Le joueur, immobilisé, devra pour se libérer obtenir un 6 sur 1D6 ou bénéficier d'une action d'aide de la part d'un autre joueur.

NUAGE DE FEU : Quand ce piège est déclenché, chaque créature présente dans la pièce ou corridor subit 3DDC Imparables de dégâts de feu.

GAZ ASPHYXIANT : Les effets de ce piège s'étendent à toute une pièce ou corridor. Tout personnage exposé subit la perte d'1 dé « crâne » Imparable.

⁷ Il s'agit du Point de Corps retiré par une oubliette classique.



Et plus si affinités... : Les Maîtres du Jeu ne doivent pas hésiter à inventer des pièges tous plus sournois les uns que les autres ou modifier ceux existant pour prendre leurs aventuriers au dépourvu. Vive la diversité...



REGLES MONSTRUEUSES

Quelques techniques supplémentaires ne peuvent être employées que par les monstres, en raison de leurs aptitudes particulières. Ces compétences sont détaillées ci-dessous.

La première de ces règles concerne leur défense élémentaire : elle ne se fait plus avec les boucliers noirs mais, à l'instar des héros, avec les boucliers blancs (parce que franchement, sans cela, ils tombent comme des mouches).



TECHNIQUES

BOUCLIER VIVANT : Lorsqu'un monstre subit une attaque, il peut se servir d'un autre monstre de statut inférieur qui lui est adjacent pour encaisser le coup à sa place. Admettons qu'un orc subisse 2 crânes : il se défend, obtient 1 bouclier et se sert d'un goblin pour parer le second point de dégât. Le goblin à sa gauche ou à sa droite est alors considéré comme mort et est retiré du plateau de jeu. Cette technique n'est pas cumulative.

ATTAQUE ASSURÉE : Si le Maître du Jeu souhaite corser particulièrement un donjon, les monstres ont la possibilité de remplacer 4 dés de combat par un dé violet lors d'une attaque.

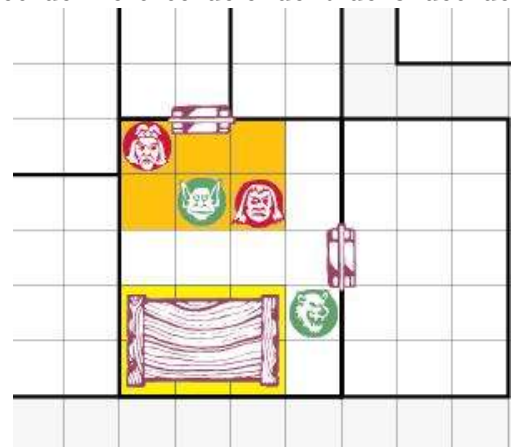
FRAPPE DE GRANDE AMPLITUDE : Les créatures majeures, en raison de l'amplitude de leurs mouvements, peuvent répartir les dégâts de leurs attaques entre les monstres situés sur les cinq cases qui leur font face (c'est-à-dire devant, sur les côtés et sur les diagonales). Les personnages situés sur les trois cases dans leur dos demeurent intouchables.

PROJECTILE MASTOC : Un monstre majeur peut (en tant qu'attaque) soulever un mobilier (tel que : table, armoire, table de torture, coffre et trône) et le jeter sur un ou plusieurs héros (suivant le nombre de cases qu'occupe le mobilier) et ce à un maximum de 3 cases. Ces derniers se défendent de 5 dés de combat et reçoivent en plus 3 dés imparables.

Exemple : Le gobelours soulève une table au-dessus de sa tête, lance une insulte très blessante concernant la mère de l'enchanteur et projette la table sur les deux héros ainsi que sur l'infortuné goblin qui les affrontait (voir ci-contre).

GRANDES ENJAMBÉES : Tout monstre de statut majeur peut lors de son déplacement enjambrer oubliettes et gouffres profonds ne faisant pas plus d'une case de largeur.

DESTRUCTION DE MOBILIER « MÉNAGE DE PRINTEMPS » : Deux monstres peuvent durant un déplacement faire voler en éclats une table en la piétinant sans ménagement. Cette dernière est alors retirée du plateau.



ESCALADE : Jusqu'à deux gobelins peuvent monter sur une même pièce de mobilier (tel que : table, bureau d'alchimiste, tombe, table de sorcier) et agir librement comme sur des cases normales. Pour les meubles tels que les armoires ou les bibliothèques, se reporter à la règle qui suit dite « Prise de Hauteur ».

PRISE DE HAUTEUR : Les gobelins peuvent escalader les armoires ou les bibliothèques, et se placer ainsi à l'abri des Attaques en corps à corps. Si ces pièces de mobilier sont renversées, le goblin subira un dé de combat imparable.

CONNAISSANCE DU DONJON : La connaissance du donjon, notamment en ce qui concerne l'emplacement des pièges, permet aux monstres de passer sur des cases piégées non découvertes par les héros sans en subir les effets. De même, si une case piégée telle qu'une oubliette est révélée, le monstre pourra tenter de sauter par-dessus en lançant un dé étoile. S'il n'y parvient pas, il chute.

Deux monstres peuvent s'entraider pour franchir un gouffre sans risques. Cela leur prendra deux tours s'ils sont sur le même bord ; en revanche, si l'un d'eux se trouve de l'autre côté, il assurera la



traversée de ses semblables et le passage ne prendra qu'un tour. Cela n'est cependant pas possible si le monstre assureur est attaqué.



APTITUDES SPÉCIALES DES MONSTRES

Certains monstres, tels que le guerrier du Chaos, le fimir, le zombie ou encore la gargouille, disposent d'aptitudes spéciales liées à leur nature profonde. Ces particularités sont décrites ci-dessous :

GARGOUILLE

La Gargouille bénéficie d'une caractéristique particulière appelée « Résistance Monstrueuse », qui s'ajoute à sa Défense normale :



RÉSISTANCE MONSTRUEUSE

Si un bouclier noir apparaît dans son jet de Défense, la gargouille est insensible à l'Attaque, quelle que soit sa nature.

Malgré tout, son armure impénétrable peut-être minée :

Dès que sa Résistance Monstrueuse lui a épargné au total la perte de 8 Points de Corps (c'est-à-dire de 8 crânes qui lui auraient été infligés normalement), elle se défendra avec un dé de moins dans son jet de Défense, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elle ne se défende plus que de 2 dés.

FIMIR

Le Fimir dispose de plusieurs possibilités d'action en plus du déplacement normal :



[Sur un D8] *En gardant à l'esprit que « qui peut le plus, peut le moins »...*

[1 ; 5] **Attaque** le Fimir attaque avec 4 dés de combat et peut frapper en diagonale.

[6 - 8] **Les Sortilèges** : Consulter la liste ci-dessous.



SORTILÈGES DU FIMIR

❖ **LUMIÈRES DES MARAIS** Des lumières scintillantes dansent autour des têtes des héros dans la même salle ou corridor que le Fimir. Chacun doit jeter 1D6. Tout héros obtenant 1 à 4 est hypnotisé par les lumières et perdra son prochain tour.

❖ **VASE** Une vase gluante engloutit les pieds d'un héros (au choix du Maître du Jeu), l'immobilisant jusqu'à ce qu'il obtienne un 6 sur 1D6. Il peut cependant Attaquer & se Défendre normalement.

❖ **GAZ DES MARAIS** Un brouillard blanc malodorant commence à se former autour du Fimir. Au prochain tour du Maître, il éclatera en flammes. Tout non-Fimir dans la salle subira la perte de 3 dés de combats Imparables.

❖ **BOURBIER ASPHYXIANT** Quand ce sort est jeté contre un héros, le sol au-dessous de ses pieds devient humide et marécageux, et il commence à s'enfoncer. Il doit immédiatement lancer 2 dés de combat. S'il obtient un bouclier noir, il saute de justesse & évite le sort. Sinon, il s'y enfonce jusqu'au cou & perd 5 dés de combats Imparables avant de pouvoir creuser sa sortie.

❖ **BRUME NOIRE** Une brume sombre pareille à un brouillard jaillit de la main tendue du Fimir, remplissant la salle ou corridor et réduisant la visibilité pour chaque créature non-Fimir s'y trouvant. Aucune créature autre que le Fimir ne peut tirer de projectiles ou jeter de sorts à distance - les Attaques sont limitées aux cases adjacentes. Le sort est permanent pour ce secteur, et perdure même après la mort du Fimir.

ZOMBIE



MORSURE DE ZOMBIE

Au choix du Maître du Jeu, le zombie peut dans son attaque porter un coup normale ou bien une morsure.

Si le zombie attaque avec une morsure il lance autant de dé d'attaque que pour un coup normal et si le héros ne l'a pas parée entièrement (c'est-à-dire qu'il perd au moins un point de vie) il perd un point d'esprit et contracte une maladie qui durera 2 tours à effet immédiat durant lesquelles il perdra 1 DDC jaune de point de vie par tour.



GUERRIER DU CHAOS

COMBAT SUR LA DÉFENSIVE

Initialement, le guerrier du Chaos attaque à 4 dés de combats et se défend également à 4. Il peut cependant employer la tactique « combat sur la défensive » durant le tour du héros s'il subit une attaque, c'est-à-dire utiliser un ou deux dés supplémentaires pour la défense, en les prélevant des dés d'attaques.

Dans ce cas il attaquera lors de son tour avec une puissance moindre, comme dans l'exemple.



Le guerrier du Chaos se défend à 6 lors du tour des héros et attaquera à 2 lors de son prochain tour d'action.

ATTAQUE EN PUISSANCE

Si le guerrier du chaos n'a pas utilisé « combat sur la défensive » durant le tour des héros, il peut utiliser sa capacité « attaque en puissance » lors de son tour, c'est-à-dire sacrifier un ou deux dés de combats consacrés à la défense pour augmenter sa capacité offensive, et cela uniquement s'il s'est précédemment défendu à 4.

Au prochain tour des héros, sa défense sera en revanche moins efficace, comme dans l'exemple



Le guerrier du Chaos attaque à 5 lors de son tour et devra donc se défendre avec 3 dés de défense lors du tour des héros.

Le guerrier du Chaos peut réorganiser ses dés de la sorte à chaque tour.

*Voici donc toutes les nouvelles règles de Héro Quest : Next Level.
Il ne vous reste plus qu'à pousser la porte du donjon, mes amis.*



Bon Jeu!

