



EXPERT ÉDITION

Cette version non-officielle des règles du jeu HeroQuest ne bénéficie d'aucun droit sur l'utilisation du logo et du nom, ni des éléments du jeu. Il y sera fait usage d'éléments tirés d'autres jeux comme Warhammer Quest pour lesquels aucun droit n'a été accordé non plus.

LE JEU

Dans HeroQuest Expert Edition (HQEE), jusqu'à quatre joueurs incarnent des héros qui descendent dans un souterrain truffé de pièges et parcouru par des monstres féroces en quête de richesses et de gloire. Un autre joueur, appelé le maître du donjon (MD), prendra connaissance des éléments de scénario et jouera les monstres. Son objectif sera de faire échouer les héros dans leur quête.

LE PLATEAU

Le donjon est représenté par les différentes tuiles tirées du jeu Warhammer Quest. Il sera généré aléatoirement en cours de partie en tirant des cartes « Donjon ». Le MD agencera les tuiles

comme bon lui semble, en fonction de l'espace disponible et de la logique. Les tuiles sont reliées entre elles par des portes. On ne peut passer de l'une à l'autre qu'en franchissant une porte, sauf mention contraire.

LES JETONS

HQEE propose différents jetons pour représenter des éléments de décor, l'état de santé des héros et des monstres...



Flammes : peut servir pour illustrer un piège à base de feu ou l'effet d'un sort.



Eboulis : sert pour les éboulements de roches ou les obstacles sur le plateau.



Trou : sert pour représenter les pièges à trous.



Toile : représente l'effet des toiles d'araignées ou les effets des sorts de paralysie.



Magie : peut indiquer l'emplacement d'un portail ou la zone d'effet d'un sort.



Blessures : existe pour 1 et 5 points de Corps. On s'en sert pour indiquer l'état de santé d'un monstre ou d'un héros.

LES DÉS

HQEE utilise les dés « crânes » de HeroQuest et deux dés à six faces classiques.

LES CARTES

Il existe plusieurs types de cartes dans HQEE :

- Les cartes « Donjon » qui permettent de générer aléatoirement le plateau de jeu.
- Les cartes « Trésor » qui représentent les richesses et objets magiques ou non trouvés par les héros.
- Les cartes « Monstre » constituent le bestiaire du jeu et indiquent la valeur des monstres en combat.
- Les cartes « Événement » seront jouées par le MD pour contrecarrer les plans des héros.
- Les cartes « Faculté » représentent les pouvoirs spéciaux des héros, mais aussi des monstres.

LES FICHES DE HÉROS

Il y a sept fiches pour représenter chacun des héros et pour indiquer les valeurs de départ de ces personnages.

LES FIGURINES

Utilisez n'importe quelles figurines à l'échelle 25mm pour représenter les héros et les

monstres. Vous en aurez besoin en grand nombre.

LES RÈGLES

C'est le livret que vous tenez entre les mains et où on vous indique comment jouer à HQEE.

AVANT DE COMMENCER

Avant de jouer à HQEE, vous devez trouver des amis avec qui jouer et déterminer qui sera le MD. Son rôle est important, mais il prendra autant de plaisir que les autres, même s'il ne jouera pas de héros. Le joueur le plus expérimenté devrait de préférence jouer le MD.

Dégagez un espace suffisant pour jouer. Optez pour une grande table (le plateau prendra de la place). Préparez le matériel de jeu avant de commencer, de façon à le trouver facilement en cours de jeu pour gagner du temps.

COMBIEN DE JOUEURS ?

HQEE se joue idéalement à cinq (quatre joueurs et un maître du donjon). Si vous jouez à moins de cinq, la quête sera plus difficile. Si vous jouez à plus de cinq, elle sera plus facile. Le MD peut en tenir compte. S'ils le veulent, les joueurs peuvent jouer plus d'un héros afin de rééquilibrer le jeu.

CHOISIR UN HÉROS

Chaque joueur lancera 2D6. Celui qui obtient le total le plus élevé choisira son héros en premier, et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre. Il existe sept héros différents : le Barbare, l'Elfe, le Guerrier, le Halfling, le Magicien, le Nain et le Prêtre. Chacun a ses avantages et ses inconvénients, mais ils sont complémentaires.

- Le **Barbare** est un combattant brutal qui se soucie peu des coups qu'il prend. Il aime les grosses armes et n'est pas familier des choses magiques.
- L'**Elfe** est un combattant honorable, spécialisé dans le tir à l'arc et versé dans l'art de la magie, sans être un expert dans aucun domaine.
- Le **Guerrier** est un combattant réfléchi, maniant des armes moins lourdes que le barbare, mais se protégeant sous une armure de qualité.
- Le **Halfling** est une créature de petite taille agile et furtive, douée de ses doigts. Il se montre utile pour désamorcer les pièges.
- Le **Magicien** est un expert des arts magiques et ses sorts font souvent la différence dans un donjon.
- Le **Nain** est une machine à tuer, difficile à toucher, mais il est relativement lent.
- Le **Prêtre** est béni des dieux. Il sait se battre, mais son rôle principal est de

soigner ses alliés et de leur octroyer des avantages divins.

Les héros sont définis par quatre capacités :

- Le **Corps** indique la résistance physique et la force du héros. Ce sera l'indice de son état de santé. S'il tombe à zéro, il meurt.
- L'**Attaque** : c'est le nombre de dés que lancera le héros lorsqu'il combattra des monstres. Plus il en lance, plus fort il frappe.
- La **Défense** : c'est le nombre de dés que lancera le héros pour se défendre des attaques des monstres. Plus il en lance, meilleure est sa défense.
- La **Vitesse** : c'est le bonus au dé qu'ajoutera le héros lorsqu'il se déplacera sur le plateau de jeu.

Lorsque chacun a choisi son héros (on ne peut choisir deux héros d'un même type), prenez les cartes « Faculté » correspondantes. Choisissez autant de facultés que vous le permet votre fiche. Notez que tous les héros n'ont pas le même nombre de facultés. C'est normal. Ce choix vaudra pour la partie, mais libre à vous d'en faire un autre pour une prochaine expédition.

EQUIPEMENT DE DÉPART

Les héros entament leur vie aventureuse avec un équipement minimal : des armes et des armures

de mauvaise qualité. Ils auront l'occasion de trouver de meilleurs objets en cours de quête. Seul l'Elfe dispose d'un arc au début du jeu et peut donc frapper à distance. Les héros commencent sans un sou en poche.

PRÉPARATION DU MAÎTRE DU DONJON

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

- Un contexte : c'est l'histoire que vous allez proposer aux héros. La raison pour laquelle ils vont risquer leur vie.
- Un objectif : c'est ce que les héros vont chercher dans le donjon. Vont-ils tenter de sauver quelqu'un ? De récupérer une relique sacrée ? De tuer le chef des bandits ?
- Une clause de victoire : c'est ce que les héros doivent faire pour gagner. Gagneront-ils s'ils tuent un ennemi précis ? Dans ce cas, déterminez la valeur de cet ennemi. Doivent-ils répondre à une énigme ? Dans ce cas, concevez l'énigme...
- La profondeur du donjon : il existe des donjons de toutes les tailles. Dans HQEE on mesure la taille d'un donjon au nombre de cartes donjon qui le composeront. On y reviendra.

Avant de commencer, le MD prend deux cartes Événement qui constitueront sa main de départ. En cours de jeu, il pourra en prendre d'autres.

DÉMARRER LA PARTIE

Une fois que tout le monde est prêt, tirez la première carte « Donjon » et placez tous les éléments requis. Placez alors la tuile « escaliers » sur l'un des côtés et demandez aux héros d'y placer leurs figurines. A partir de là, suivez l'ordre normal du jeu.

L'ORDRE DE JEU

Dans l'ordre déterminé lors du choix des héros, les joueurs vont jouer leur héros. Ils joueront toujours avant les monstres, sauf mention contraire.

LE TOUR DES HÉROS

Chacun à leur tour, les héros vont pouvoir se déplacer sur le plateau, effectuer des actions et combattre. Un héros peut combattre et se déplacer, se déplacer et combattre, mais il ne peut interrompre son mouvement par un combat.

DÉPLACER SON HÉROS

Le plateau de jeu est divisé en cases. Un héros peut se déplacer par tour d'un nombre de cases déterminé par le résultat d'1D6 auquel on ajoute sa valeur de Vitesse. 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 peut se déplacer diagonalement ou orthogonalement. On peut couper un coin de mur. On peut passer par-dessus un allié, mais on ne peut s'arrêter sur une case occupée par un allié. On ne peut pas passer par-dessus un monstre, ni s'arrêter sur une case occupée par un monstre. L'orientation de la figurine ne compte pas. On ne peut traverser les murs ni sauter par-dessus un meuble (même bas).

On ne peut se déplacer diagonalement entre deux obstacles (mur, meuble ou adversaire), il faut qu'au moins une des cases soit libre.

COURIR

Un héros peut décider de courir plutôt que de marcher. Dans ce cas, il lance 2D6 (mais n'applique qu'une fois son bonus de Vitesse) au lieu d'un. Lorsqu'il court, le héros ne peut fouiller la tuile, ni un meuble, ni ouvrir une porte, ni faire usage d'une faculté (sans mention contraire).

ACTIONS D'EXPLORATION

S'il ne combat pas, un héros peut entreprendre l'une des actions suivantes à son tour de jeu. Ces actions peuvent être menées à n'importe quel moment pendant le déplacement du héros (ou

avant, ou après). Elles ne coûtent pas de point de déplacement.

- Fouiller une tuile.
- Fouiller un meuble.
- Ouvrir une porte.

FOUILLER UNE TUILE

Une tuile (salle ou couloir) peut être fouillée une fois pour toutes. Un seul héros peut donc fouiller une tuile, quel qu'en soit le résultat. Lorsqu'il fouille la tuile, le héros place un cube vert dessus pour rappeler qu'elle a été fouillée. Il lance ensuite 1D6. Sur un résultat de 1, le MD prend une nouvelle carte Événement. Sur un résultat de 6, le héros pioche une carte Trésor. Rien ne se passe dans le cas d'un autre résultat. Il faut se trouver sur la tuile pour pouvoir la fouiller.

FOUILLER UN MEUBLE

Pour fouiller un meuble, il faut se trouver sur une case faisant directement face et adjacente au meuble concerné. Chaque type de meuble (ou d'élément de décor) dispose de sa propre table sur laquelle il faudra lancer 2D6.

ARMOIRE

2D6	Contenu de l'armoire
2	Piège ! Un dard rouillé mord la main de l'aventurier, causant la perte d'1 point de Corps.
3-9	L'armoire est remplie d'objets sans

	intérêt.
10-12	Tirez une carte Trésor

ÂTRE

2D6	Contenu de l'âtre
2-7	Rien d'intéressant.
8-11	Vous pouvez vous fabriquer une torche avec le bois brûlant dans l'âtre.
12	Tirez une carte Trésor.

AUTEL

2D6	Contenu de l'autel
2-3	Au contact de l'autel, vous ressentez une vive douleur et vous êtes assailli par des visions d'horreur. Tous les héros perdent 1 point de Corps pour s'être moqués des dieux du Mal.
4-7	Vous ne trouvez rien d'intéressant.
8-10	Tirez une carte Trésor
11-12	Tirez deux cartes Trésor

BIBLIOTHÈQUE

2D6	Contenu de la bibliothèque
2-6	Rien d'intéressant parmi les volumes présentés.
7-8	Dans un vieux grimoire se trouve un parchemin où a été dessinée une partie du donjon. Retournez les trois prochaines cartes « Donjon », regardez-les, puis reposez-les dans le

	sens que vous voulez.
9-10	Un petit grimoire contient toutes les informations relatives au lancement d'un sort. Choisissez l'une des facultés magiques encore libres. Le sort ne peut être lancé qu'une fois.
11-12	Tirez une carte Trésor

BUREAU

2D6	Contenu du bureau
2-6	Vous ne trouvez rien de spécial parmi les feuillets épars.
7-9	Dans un vieux grimoire se trouve un parchemin où a été dessinée une partie du donjon. Retournez les trois prochaines cartes « Donjon », regardez-les, puis reposez-les dans le sens que vous voulez.
10-11	Un petit grimoire contient toutes les informations relatives au lancement d'un sort. Choisissez l'une des facultés magiques encore libres. Le sort ne peut être lancé qu'une fois.
12	Tirez une carte Trésor.

CERCLE MAGIQUE

2D6	Effet du cercle magique
2-3	Rien ne se passe.
4-5	L'aventurier est téléporté dans la première zone du donjon (de ce niveau du moins).
6-7	Le cercle restitue les points de Corps perdus. L'aventurier revient à son

	maximum de Corps.
8	Une vive douleur assaille le héros qui perd 1 point de Corps.
9	C'est un cercle d'invocation. Tirez une carte Monstre !
10	L'aventurier est prisonnier du cercle magique ! Lancez 1D6 et ajoutez-en le résultat à votre Vitesse. Si le total égale ou dépasse 6, vous vous libérez. Retentez votre chance au prochain tour en cas d'échec.
11	L'aventurier se sent plus fort. Lors de son prochain combat, il lancera 1D de plus pour attaquer et se défendre.
12	Un objet apparaît soudain devant l'aventurier. Tirez une carte Trésor.

CHEVALET DE TORTURE

2D6	Contenu du chevalet
2	Maladroit ! Vous vous coupez contre l'un des instruments de torture et vous perdez 1 point de Corps.
3-8	Vous ne trouvez rien de spécial.
9-10	Une potion de guérison (1D6) est placée dans une cache spéciale, servant sans doute à soigner les victimes du bourreau pour les torturer ensuite de plus belle.
11-12	Quelqu'un a dissimulé quelque chose sous le chevalet. Tirez une carte Trésor.

COFFRE

2D6	Contenu du coffre
2	Piège ! Un dard rouillé mord la main de l'aventurier, causant la perte d'1 point de corps.
3-6	Le coffre est rempli d'objets sans intérêt.
7-10	Tirez une carte Trésor
11-12	Tirez deux cartes Trésor

CREVASSE

2D6	Détail de la crevasse
2-4	Il n'y a pas de pont ! Lancez 2D6 et ajoutez votre Vitesse. Si vous totalisez 9 ou +, vous passez de l'autre côté. En cas d'échec, vous tombez au fond du gouffre et vous vous noyez !
5-8	Il y a un pont, mais il est en mauvais état ! A chaque passage, lancez 2D6 et ajoutez votre Vitesse. Si vous totalisez 6 ou plus, tout se passe bien. Sinon, le pont s'effondre et vous vous noyez en contrebas (la crevasse est désormais dépourvue de pont).
9-10	Il y a un pont, mais il est gardé ! Tirez une carte Monstre.
11-12	Il y a un pont que vous pouvez traverser.

ÉTABLI D'ALCHIMISTE

2D6	Contenu de l'établi
2-3	Maladroit ! Vous venez de renverser une fiole orangée et vous provoquez une explosion. Toute figurine à deux

	cases ou moins de l'établi subit la perte d'1 point de Corps.
4-7	Vous ne trouvez rien d'intéressant parmi ce fatras glougloutant.
8-10	Une potion de guérison (1D6) est facilement identifiable. Vous l'empochez.
11-12	Tirez une carte Trésor

FONTAINE

2D6	Contenu de la fontaine
2-6	Il s'agit seulement d'eau de pluie issue du ruissellement du plafond.
7-8	L'eau a mauvais goût. Et pour cause : elle est empoisonnée ! Le héros perd 1 point de Corps par tour jusqu'à ce qu'il boive une potion de guérison ou qu'il soit soigné par magie.
9-10	L'eau est enchantée... Elle agit comme une potion de guérison (1D6) mais son pouvoir est limité. Chaque héros peut y puiser une fois. Notez qu'il est possible de se constituer une potion de guérison sans la boire dans l'immédiat.
11	Au fond de l'eau brillent quelques pièces. Lancez 2D6 et récoltez ce montant en PO.
12	Un objet brille au fond du bassin. Tirez une carte Trésor.

RÂTELIER D'ARMES

2D6	Contenu du râtelier
2	Piège ! Une petite clochette tinte

	quelque part dans la pièce ! Tirez une carte Monstres !
3-6	Les armes sur le râtelier ne présentent aucun intérêt.
7-10	Tirez une carte Trésor. Continuez de piocher jusqu'à ce qu'il s'agisse d'une arme, de munitions ou d'une armure. Mélangez ensuite les cartes restantes.
11-12	Tirez deux cartes Trésor. Continuez de piocher jusqu'à ce qu'il s'agisse d'armes, de munitions ou d'armures. Mélangez ensuite les cartes restantes.

SARCOPHAGE

2D6	Contenu du sarcophage
2-4	Malédiction ! Une vieille magie protégeait la sépulture ! Le héros qui a touché le sarcophage lancera 1D de moins pour attaquer et se défendre jusqu'à la fin de la partie.
5-7	Il n'y a rien d'autre à l'intérieur qu'une vieille momie décomposée.
8-10	Il n'y a rien d'autre à l'intérieur qu'une vieille momie... Mais attendez... La momie se relève ! Placez une figurine de momie à côté du sarcophage. Elle attaquera d'abord le personnage qui l'a tirée de son sommeil.
11	Le couvercle résiste ! Lancez 1D6 et ajoutez le résultat à votre Corps actuel. Si vous totalisez 10 ou plus, ça s'ouvre. Tirez une carte Trésor.
12	Le couvercle résiste ! Lancez 1D6 et ajoutez le résultat à votre Corps actuel. Si vous totalisez 10 ou plus, ça s'ouvre.

	Si c'est un succès, tirez deux cartes Trésor.
--	---

STATUE

2D6	Contenu de la statue
2-6	La statue semble purement décorative.
7-8	La statue est vivante ! Elle s'attaque d'abord au héros qui l'a touchée. Jouez-là comme un troll.
9-10	L'un des bras de la statue s'abaisse, révélant un passage secret dans l'une des parois latérales.
11	Les yeux de la statue sont des pierres précieuses d'une valeur totale de 100 PO.
12	Tirez une carte Trésor.

TABLE

2D6	Contenu de la table
2-10	Rien d'intéressant.
11-12	Tirez une carte Trésor

TRÔNE

2D6	Contenu du trône
2-8	Le trône ne présente rien de spécial.
9-10	Un mécanisme dissimulé permet d'ouvrir un passage secret juste derrière le trône.
11	Une petite cache s'ouvre sur le côté du trône. Elle contient 15 PO.

12	Une petite cache s'ouvre sur le côté du 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 la porte. Lorsqu'une porte est ouverte, le MD pioche une nouvelle carte Donjon et installe les éléments de jeu indiqués. Le MD pioche ensuite une nouvelle carte Événement. Le héros peut alors poursuivre son tour normalement.

UTILISER UNE FACULTÉ

A son tour, un héros peut faire usage d'une faculté (les cartes Faculté choisies). On ne peut activer qu'une faculté par tour et on ne peut jouer 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.

UTILISER UN OBJET

Certains objets doivent être utilisés, comme les potions ou les parchemins. Un héros peut les utiliser quand bon lui semble, à son tour, en combat ou non. Cela ne compte pas comme une action.

ENCOMBREMENT ET PASSAGE D'OBJETS

Un héros ne peut posséder plus de cinq cartes Trésor. S'il en prend une sixième, il doit se séparer d'une autre carte Trésor. Un héros ne peut s'équiper de plus d'une arme, d'une armure ou d'un collier à la fois... Il peut par contre porter plusieurs anneaux. Le MD tranchera en cas de litige. A son tour, un héros peut aussi donner un objet à un héros adjacent. Cela ne compte pas comme une action (et n'empêche donc pas le combat). Un héros peut donc prendre un sixième Trésor et en faire don à un allié adjacent dans le même tour. Il peut aussi le déposer par terre. Un autre héros le ramassera en passant sur la case (marquez-là) sans que cela soit considéré comme une action.

OR, POTIONS, OBJETS...

L'or ou les bijoux récoltés par les héros peuvent être notés à part et les cartes replacées sous la pile des cartes Trésor. Les objets à usage unique utilisés (potions, parchemins...) sont immédiatement défaussés. Les objets conservés par le héros à la fin de la partie peuvent éventuellement être revendus pour la somme indiquée sur la carte Trésor.

LE TOUR DU MAÎTRE DU DONJON

Lorsque tous les héros ont joué, c'est au tour du MD. A son tour, le MD peut déplacer ses monstres et les faire combattre, mais le MD peut aussi intervenir pendant le tour des héros grâce aux cartes Événement.

DÉPLACEMENT DES MONSTRES

Dans HQEE, les monstres ne courent pas. Ils ne lancent qu'1D6 auquel on ajoute leur Vitesse. Les mêmes règles de déplacement que celles des héros s'appliquent. Notez que les monstres ne fouillent pas le donjon. Les monstres se déplaceront toujours de façon à entrer en contact avec les héros pour les frapper (sauf s'ils peuvent les atteindre à distance). C'est le MD qui choisit comment se déplaceront les monstres et qui ils frapperont en priorité.

MONSTRES ET PORTES

Les monstres n'ouvrent pas les portes dans HQEE, sauf mention contraire.

FACULTÉS DES MONSTRES

Certains monstres seront dotés de facultés. Le MD choisit librement quand et comment ils en feront usage, au mieux de leurs possibilités.

CARTES ÉVÉNEMENT

Les cartes Événement sont l'arme secrète du MD. Elles peuvent représenter des pièges, des conditions spéciales, les aléas de l'exploration d'un souterrain dangereux. Le MD peut en faire usage quand bon lui semble, même pendant le tour d'un héros. Il ne peut en jouer qu'une à la fois, mais il peut en jouer autant qu'il le désire pendant un tour de jeu (le sien ou celui d'un

héros). Exemple : il peut déclencher un piège lorsqu'un héros se pose sur une case, puis un autre sur la case voisine, mais pas deux sur la même case. Notez que certaines facultés des héros ou certains objets peuvent être joués contre les cartes Événement du MD.

Le MD ne peut posséder plus de trois cartes Événement en même temps. S'il doit en prendre une quatrième, il la prend, choisit les trois qu'il garde, puis défausse celle qu'il rejette. Il commence la partie avec deux cartes et en prend une nouvelle à différents moments :

- Lorsqu'un héros fouille une tuile et fait 1 sur 1D6.
- Lorsqu'un héros fouille un meuble et déclenche cet effet.
- Lorsqu'un héros ouvre une porte.

COMBAT

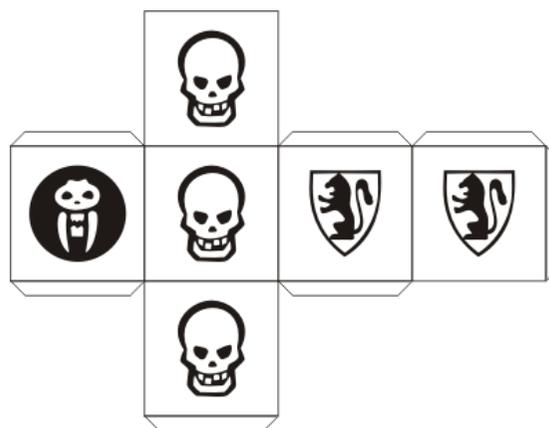
Le combat se déroule en deux phases : l'attaque et la défense. Pour combattre, on utilise les dés spéciaux. Un combattant à mains nues ou armé d'une arme de mêlée (épée, hache...) doit se trouver sur une case adjacente (orthogonalement ou diagonalement) à sa cible pour la frapper. Un combattant armé d'un arc ou capable de lancer un sort peut viser une cible se trouvant dans son champ de vision, conformément à la règle de la ligne de vue.

LIGNE DE VUE

Lorsqu'il veut tirer sur une cible (ou lui lancer un sort), le combattant doit être à même de la voir. Pour s'assurer qu'il existe bien une ligne de vue entre l'attaquant et sa cible, tracez une ligne imaginaire entre l'un des coins de la case où se trouve l'attaquant et l'un des coins de la case où se trouve la cible. Si cette ligne n'est interrompue par aucun obstacle (meuble haut, figurine, porte fermée, coin de mur...), l'attaque est validée. Dans le cas contraire, elle est impossible. La seule exception est celle des alliés : on peut tirer « à travers » un allié. Pour les meubles et certaines figurines, il sera indiqué s'ils bloquent oui ou non la ligne de vue. Une armoire bloque la ligne de vue, mais ce n'est pas le cas d'une table. De même, un minotaure bloque la ligne de vue, mais ce n'est pas le cas d'un gobelin. Une exception à cette règle est que les figurines ne bloquant pas la ligne de vue bloquent effectivement cette ligne si une créature de taille identique à la leur est ciblée (un gobelin peut en cacher un autre).

L'ATTAQUE

Lorsqu'il a choisi une cible valide, l'attaquant lance autant de dés spéciaux que son score en Attaque (majoré de tous les bonus d'équipement ou de magie valides). Pour obtenir des « touches », il doit obtenir des crânes sur les dés spéciaux. Une touche par crâne. Plus il en a, mieux c'est.



LA DÉFENSE

Si l'attaquant a obtenu au moins une touche (un crâne), la cible de l'attaque lancera autant de dés spéciaux que son score en Défense (majoré de tous les bonus d'équipement ou de magie valides). La cible doit obtenir des boucliers. Les dés spéciaux présentent deux types de boucliers : les blancs et les noirs. Un héros, pour se défendre, doit obtenir des boucliers blancs. Un monstre, pour se défendre, doit obtenir des boucliers noirs. Plus il y aura de bouclier, mieux ce sera pour la cible.

LES DÉGÂTS

Si l'attaquant a obtenu plus de touches (crânes) que de boucliers valides, la différence représente le nombre de points de Corps que la cible perdra. *Imaginons qu'un héros frappe un monstre. Le*

héros lance 3D et obtient deux crânes. Le monstre lance 2D et obtient 1 bouclier noir. Au total, le monstre perdra 1 point de Corps. Lorsqu'une figurine perd son dernier point de Corps, elle meurt et est retirée du jeu. Si c'est un monstre, le joueur du héros qui a porté le coup fatal peut prendre une carte trésor, si la carte du monstre le précise.

LA MORT

Si un monstre meurt, il est retiré de la partie. Mais les monstres sont des anonymes (sauf les personnages spéciaux, en fonction du scénario). Si un héros meurt, il est retiré de la partie, mais il pourra revenir lors de la prochaine partie (dépourvu de tous les objets et de tout l'or qu'il a pu accumuler jusque-là). Il peut aussi bien être remplacé par un autre héros si le joueur le désire.

LES PIÈGES

Lorsqu'un piège est déclenché (via une carte Événement), le MD pose le jeton correspondant sur le plateau de jeu. La case demeurera piégée tant que le piège n'aura pas été désamorcé. Un piège désamorcé est retiré du jeu. Un piège visible mais non désamorcé constitue toujours un danger pour les héros. Il constitue un obstacle sur le plateau. Pour passer par-dessus un piège, il faut lancer 1D6 auquel on ajoute sa Vitesse. Si le score est supérieur ou égal à 6, le piège est évité. Notez que cela n'est possible qu'après

l'apparition du piège. Lorsqu'un piège entre en jeu, il est considéré comme invisible.

LES MONSTRES

Il existe deux types de monstres : les séides et les chefs. Lorsqu'une carte Monstre est tirée, s'il s'agit d'un séide, placez le nombre indiqué de monstres sur le plateau de jeu. S'il s'agit d'un chef, tirez une nouvelle carte Monstre jusqu'à ce que vous tiriez un séide. Placez alors l'ensemble des figurines (chef + séide(s)) indiquées.

Les monstres apparaissent au plus loin des héros, sur la tuile où ils doivent apparaître. Le MD peut décider de les placer autrement, pour respecter la logique ou les besoins de la quête.

Si la carte du monstre l'indique, il faut piocher des facultés du Chaos (l'équivalent pour les monstres des facultés des héros). Le MD s'en sert comme le feraient les héros.

LE DONJON

Le MD place les tuiles révélées par les cartes Donjon ainsi que leur contenu comme bon lui semble, en fonction de la place disponible et de la logique. S'il n'y a pas la place nécessaire pour poser une nouvelle tuile, choisissez une tuile plus petite ou considérez que la nouvelle tuile se situe au-dessus ou en-dessous (via une pente douce ou quelques marches). Placez alors la tuile à part, mais rappelez-vous quelle porte y mène.

Si une tuile peut être placée de façon à correspondre à plusieurs portes, vous pouvez la placer à cet endroit. Les portes indiquées sur la carte Donjon sont considérées comme de nouvelles portes. Le mobilier sera placé de telle sorte qu'il restera accessible aux héros (sauf si c'est le propos de la tuile).

Dans HeroQuest Expert Edition, le donjon est généré aléatoirement, mais cela demande un minimum de préparation. Il convient tout d'abord d'imaginer une quête avec un contexte et un objectif. Il faut également prévoir une salle de quête, qui sera l'endroit du donjon que les héros doivent trouver. Le MD prévoira son mobilier, les monstres qui l'occupent et les actions à y réaliser pour réussir la quête.

Un donjon est constitué en moyenne de 10 tuiles. Les donjons plus courts seront plus faciles. Les donjons plus longs, plus difficiles. Séparez les cartes Donjon par genre (couloir, salle 4x4, salle 8x4) et mettez la « salle de quête » de côté. Dans Warhammer Quest, vous disposez de :

- Un couloir à angle droit (C).
- Huit couloirs droits (C).
- Trois croisements (C).
- Six salles 4x4 (S4x4).
- Cinq salles 8x4 (S8x4).

Le tableau ci-dessous reprend le nombre de tuile de chaque type en fonction de la taille du donjon.

Taille du Donjon	C	S4x4	S8x4
8	2	4	2
10	4	4	2
12	5	4	3
15	5	6	4

En fonction de la taille du donjon, tirez aléatoirement le nombre de cartes du type indiqué et mélangez-les. Retirez sans les regarder les trois dernières cartes de votre paquet et insérez-y la carte « salle de quête ». Mélangez-les, puis replacez-les dans le fond de votre paquet. La salle de quête fera donc partie des quatre dernières cartes. La salle de quête ne compte pas dans la taille du donjon.

LA SALLE DE QUÊTE

C'est la tuile que cherchent les héros. La quête prévoira son contenu en mobilier, les monstres qui la gardent et les éventuelles règles spéciales qui la concernent. Parfois, atteindre cette salle sera l'objectif de la mission. Parfois, il faudra y réaliser quelque chose (activer un mécanisme, tuer un ennemi...). Parfois, il faudra encore sortir du donjon après avoir fait ce que l'on devait faire dans cette salle.

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 (ou avant la partie suivante).

- Le héros se soigne et ses points de Corps remontent à leur total initial.
- Le héros peut revendre l'équipement excédentaire (à la moitié du prix indiqué sur la carte).
- Le héros peut acheter de l'équipement (au prix indiqué sur la carte).
- Le héros pourra changer de facultés avant de retourner dans un donjon s'il le souhaite.

AMÉLIORER SON HÉROS

Un héros améliorera ses capacités en acquérant ou en trouvant de l'équipement. Il est toutefois possible de s'inscrire dans de grandes académies pour améliorer ses capacités. Cela ne fonctionne qu'une fois par chaque capacité (Corps, Attaque, Défense, Vitesse). Chaque augmentation de 1 (point ou dé) coûte 5.000 pièces d'or. Cela ne peut se faire qu'après la partie ou avant la prochaine partie.

