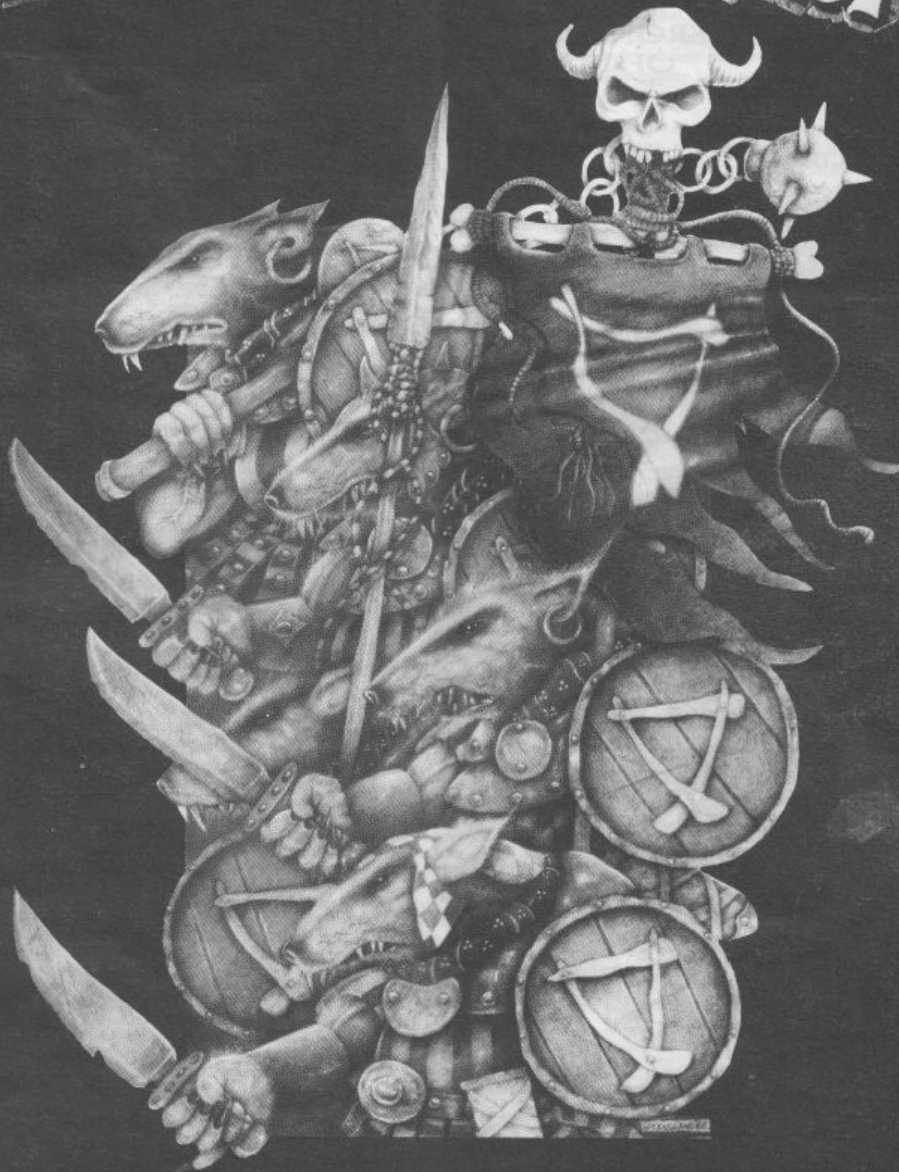


ADVANCED HEROQUEST™



RULES FOR HEROIC ROLEPLAY

Copyright Games Workshop, 1989, tous droits réservés.

Traduction des règles d'Advanced Heroquest

Traduction française d'Usagi3, septembre 2006

Ce jeu n'ayant jamais été distribué en France, il n'existe pas de traduction française des règles. Voici la mienne, ce qui représente un travail colossal pour un amateur comme moi ! A terme, vous devriez trouver dans ce document la traduction des règles de base, des articles de White Dwarf concernant Advanced Heroquest, des créations (matrices de monstres en particulier)...

ATTENTION : Il n'est pas prévu de traduire la Quête de l'Amulette Brisée (jeu de base) ou les Quêtes proposées dans White Dwarf. Seules les règles seront traduites ! Les éléments de ces quêtes utiles au jeu (comme les collèges de magie, les nouveaux monstres ou les sorts des protagonistes) seront traduits pour que vous puissiez les intégrer dans vos parties.

Vos remarques, encouragements, critiques constructives, sont les bienvenus ! N'hésitez pas à m'écrire :

Usagi3@wandoo.fr

Table des matières

1) INTRODUCTION	11) ENTRE LES EXPEDITIONS
Contenu Comment jouer à Advanced Heroquest Les Héros Le Maître de Jeu Commencer à jouer	Points de Destinée et Blessures Trésors Coût de la vie en ville Evènements aléatoires Dépenser son or Les Suivants Embarquer vers l'expédition suivante
2) LES TOURS D'EXPLORATION	12) CAMPAGNES
Phase des Héros	Les bases Monstres alternatifs Idées de Quêtes Créer des Héros
3) EXPLORATION	13) HEROQUEST
Générer le Donjon Couloirs Intersections et tournants Portes Escaliers Salles Placer de nouveaux éléments de donjon	Personnages d'Heroquest Meubles Objets Magiques Heroquest revisité Utiliser le plateau de jeu d'Heroquest
4) COMBAT	14) SOLO ADVANCED HEROQUEST
Placer les monstres Séquence de jeu Mouvement pendant les phases de combat Combat au corps à corps Combat à distance Points de Destinée Mort	Préparation du jeu Tours d'Exploration Tours de Combat La Malédiction de Tobaró
5) MAGIE	15) LA QUETE DE L'AMULETTE BRISEE
Jeter des sorts Livre de sorts du Collège Lumineux	<i>NON TRADUIT</i>
6) LE MAITRE DE JEU	FEUILLES VIERGES
Les fonctions du Maître de jeu Pions de Donjon Personnages Monstres	Feuille de personnage Carte vierge Feuille de référence pour monstre Matrice vierge
7) HASARDS	
8) TRESORS	
Trésors magiques	
9) FEUILLES DE REFERENCE	
Feuilles de personnage Tables de référence des Monstres Feuille de Référence du MJ	
10) PIEGES	

Crédits

Design du jeu : Jervis Johnson

Développement : Paul Cockburn

Illustration de la boîte : John Sibbick

Éléments de donjon et pions : Gary Chalk

Illustrations additionnelles pour la boîte : Mark Craven, Wayne England, John Sibbick

Illustration de la couverture du livre de règles : Wayne England

Illustrations : Tony Ackland, Paul Bonner, Paul Campbell, Gary Chalk, Wayne England, Fangorn, Jes Goodwin, Gerry Grace, Martin McKenna, Russ Nicholson, Martin Perrot, Adrian Smith, Steven Tappin

Produit par le Studio de Design de Games Workshop

Directeur général : Bryan Ansell ; Directeur du Studio : Tom Kirby ; Directeur du Design : Alan Merret, Directeur Artistique : John Blanche ; Directeur de publication : Phil Galagher ; Responsable de l'impression : Steve McGowan ; Directeur d'édition : Simon Forrest ; Superviseur de la production : Tony Cottrell ; Editeur artistique : Paul Benson ; Coordinateur figurines : Phil Lewis ; Assistant du directeur du design : Russ Tanham ; Assistant du directeur de publication : Robin Dews ; Editeur du design : Wayne England ; Design graphique : Brian George, Bil Sedgwick ; Visualiseur : Richard Wright ; Auteurs : Richard Halliwell, Jervis Johnson, William King, Rick Priestley, Nigel Stillman, Editeurs : Matt Forbeck, Andy Warwick ; Photographie : Chris Colston ; Artistes/Illustrateurs : Tony Ackland, Gary Chalk, Mark Craven, David Galagher, Paul Bonner, Adrian Smith ; Peinture des figurines : Ivan Bartleet, Andy Craig, Dale Hurst, Mike McVey, Tim Prow ; Designers Citadel : Kevin Adams, Mark Copplestone, Colin Dixon, Jes Goodwin, Bob Olley, Alan & Michael Perry ; Équipe de développement plastique : Bob Naismith, John Thornthwaite, Dave Andrews ; Secrétaires : Lindsey Le Doux Paton, Tracy Thornton ; Assistant Studio : Alan Balderson ; Artistes finitions : Paula Blakemore, Vivien Heyes, Rachel Johnson, Dave Lund, Peter Noble, Tony Osborne, Davis Oliver, Nick Ord, David Pettit, Tim Pollard ; Directeur de projet : Andy Jones ; Assistant du directeur de projet : Steve How ; Administration : Susan Burton, Heather Nicholson

Advanced Heroquest, Heroquest, 3D Roleplay Hobby Game, et les logos Games Workshop et Citadel sont des marques appartenant à Games Workshop, Ltd. Advanced Heroquest et toute imagerie associée sont © 1989 Games Workshop Ltd. Tous droits réservés.

1)

Introduction

Advanced Heroquest est un jeu de rôle pour simuler des aventures dans un univers de type heroïc fantasy. Vous jouez le rôle d'un Héros épique alors que vous vous mettez en route vers des richesses et une puissance légendaires. Vos aventures vous emmèneront dans des quêtes situées dans les lieux sombres du monde, de tunnels en cavernes emplis de terreur, avec l'espoir de trouver or et trésors magiques... Ou alors seulement vers votre trépas.

Advanced Heroquest se déroule dans le monde de Warhammer, une terre de fantasy sinistre et d'aventures périlleuses. Nous avons sélectionné le monde de Warhammer comme étant idéal, grâce à la richesse de son background et à l'abondance de détails qui lui donnent vie. Dans d'autres jeux du Hobby Games Workshop, comme *Warhammer Fantasy Battle* et *Warhammer Fantasy Roleplay*, nous avons développé beaucoup d'aspects de ce monde, depuis les gigantesques hordes de Gobelins et d'Orcs qui déferlent des Montagnes du Bout du Monde jusqu'aux orphelins et coupeurs de bourses des rues de Middenheim. Advanced Heroquest vous ouvre de nouvelles portes vers le monde de Warhammer – une porte vers d'anciens halls et des tunnels sinueux grouillants de créatures maléfiques en jaillissant pour massacrer les habitants de la surface.

Idéalement, Advanced Heroquest est un jeu prévu pour 4 à 5 joueurs, même s'il n'y a pas vraiment de limite au nombre de joueurs (beaucoup ou peu). Un des joueurs endosse le rôle du maître de jeu : c'est la personne qui contrôle les monstres et met en place le donjon. Pour commencer, il vaut mieux que la personne possédant ce jeu soit le Maître de jeu- il y aura plein d'occasions pour les autres de s'y essayer plus tard. Les autres joueurs jouent chacun le rôle d'un Héros.

Les Héros sont des aventuriers humains, nains ou elfes, combattants et magiciens de renom qui combattent les monstres vivant sous leur monde. A chaque fois que ces Héros pénètrent dans les tunnels et passages souterrains, ils ont un but à atteindre, une quête dangereuse qui leur rapportera la fortune s'ils réussissent. Mais tout cela a un prix- parfois un Héros tombera, tué par les monstres alors qu'il les combattait vaillamment pour la dernière fois.

Dans cette boîte, nous vous proposons 4 Héros prêts à jouer pour vos premières parties. Chaque Héros est représenté par une figurine Citadel, le montrant avec son armure et son équipement. Advanced Heroquest contient aussi les règles nécessaires pour faire vivre vos Héros, depuis leurs débuts modestes jusqu'à leur entrée dans les légendes, ainsi que pour créer vos propres Héros. La gamme fantasy de Citadel propose des milliers de figurines en plomb ou en plastique, avec un vaste choix d'armures et d'armes, donc il y aura toujours un modèle correspondant à votre héros.

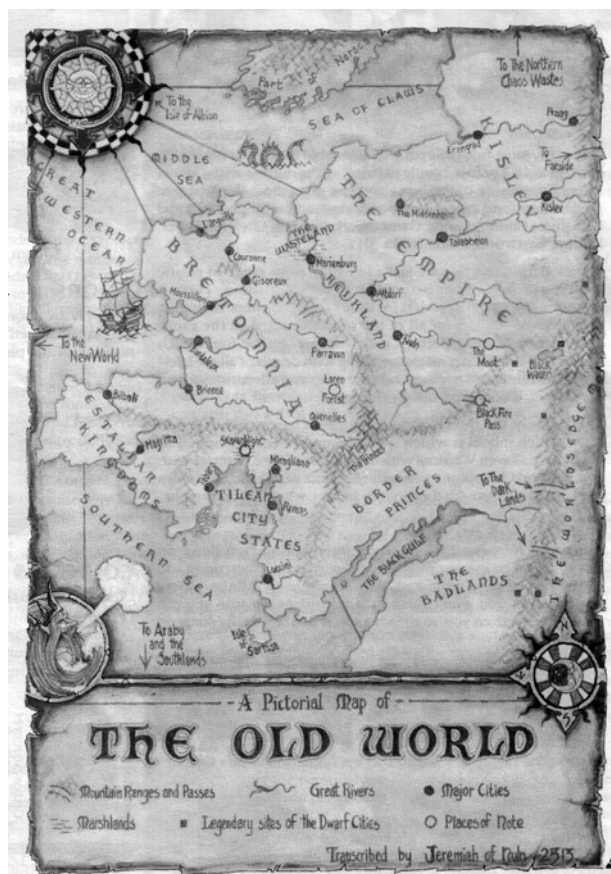
En fait, il n'y a jamais eu de jeu situé dans un monde au background aussi détaillé, avec autant de figurines pour le rendre vivant : des Guerriers, Mages, Nains et Elfes aux Gobelins, Orcs, Géants et Dragons. Les 36 figurines plastiques Citadel de cette boîte ne font qu'égratigner la surface du monde qui attend que vous l'exploriez.

Si vous êtes le Maître de jeu, vous contrôlez tous les monstres et les pièges du donjon, et vous devez faire de votre mieux avec les forces à votre disposition pour vaincre les Héros. Vous créez aussi le donjon tandis que les Héros l'explorent, en leur expliquant ce qu'ils découvrent tandis qu'ils entrent dans des salles emplies d'étranges moisissures luisantes, ou traversées de crevasses sans fond, ou peuplées de créatures à faire froid dans le dos, revenues d'entre les morts.

En tant que Maître de Jeu, avant de commencer à jouer à Advanced Heroquest, vous devriez rapidement lire les règles au moins une fois pour vous faire une bonne idée du jeu. Lisez les sections sur l'exploration, le combat et le rôle du maître de jeu avec plus d'attention- ces sections concernent les événements les plus courants du jeu. Vous devrez probablement vous référer fréquemment à ce livre au début, mais pas d'inquiétude- vous vous ferez rapidement au jeu. Et cela n'a pas d'importance si vous commettez quelques erreurs alors que vous vous entraînez.

Nous vous avons fourni une quête en 4 parties avec tout le nécessaire pour jouer, pour vous permettre de vous y mettre. La Quête de l'Amulette Brisée confrontera les Héros aux sombres forces des Skavens- des hommes-rats mutants creusant sous le monde de Warhammer, apportant maladie et destruction. Dans cette quête, les Héros doivent retrouver les 4 morceaux de l'Amulette Brisée, un grand trésor perdu par le puissant Solkan, et à présent jalousement gardé par les Skavens.

La Quête de l'Amulette Brisée n'est que le commencement. Nous publierons d'autres quêtes, ainsi que du matériel de jeu dans des suppléments à ce jeu et dans le magazine White Dwarf. Et l'un des éléments les plus excitants d'Advanced Heroquest est de créer vos propres quêtes. En utilisant votre imagination, ainsi que les indices et les idées que nous vous avons fournis, vous pouvez créer de vastes donjons, les emplir de monstres mortels, concocter de difficiles quêtes qui testeront vos Héros au maximum. Chaque quête formera une partie d'un récit héroïque, une histoire à suivre qui promènera les héros de donjons en donjons alors qu'ils tentent de débarrasser leur monde de toutes les créatures malfaisantes qui menacent l'humanité.



Contenu

Ce qui suit est un bref résumé de que contient la boîte d'Advanced Heroquest ; les règles pour utiliser tout cela seront exposées plus tard.

Héros et monstres

Les figurines de cette boîte représentent les Héros, les Suivants et les monstres. Il y a 4 Héros (un Guerrier, un Magicien, un Nain et un Elfe), 12 Suivants et 20 Skavens- hommes-rats mutants dont les tunnels sinueux forment un empire souterrain sous le sol. Insérez les figurines sur les socles fournis, et attachez les boucliers aux protubérances des bras (notez que le Magicien et l'Elfe n'ont pas de boucliers).



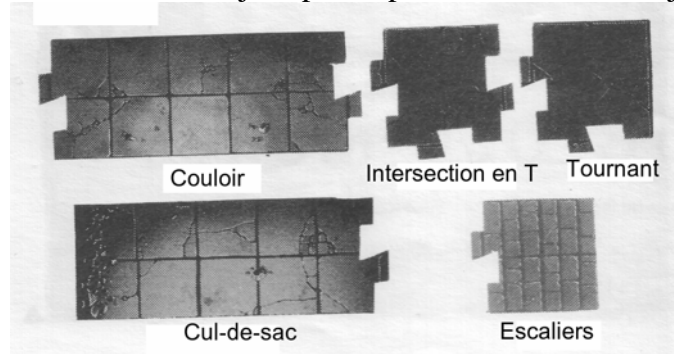
L'un des aspects les plus plaisants d'Advanced Heroquest est de peindre vos figurines. Il y a un guide de peinture en utilisant les peintures Citadel sur le côté de la boîte.

Les figurines de cette boîte ne sont que quelques unes parmi la vaste gamme de figurines plastique ou métal conçues par Citadel. Il y a un énorme éventail de modèles pour les Héros et les monstres, incluant des Skavens en métal représentant tous les Skavens Spécialistes de ce jeu.

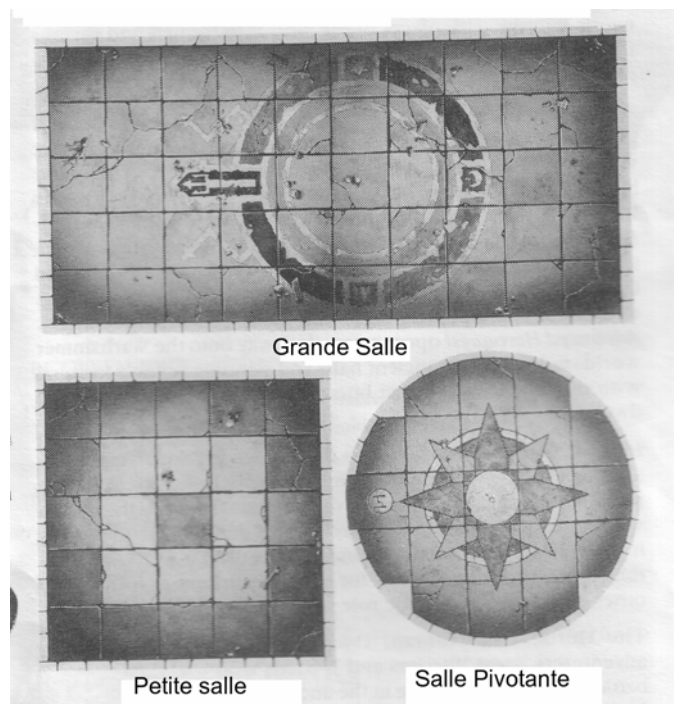
Autrement, vous pouvez utiliser les trois couleurs des socles pour différencier les monstres. Par exemple, les Guerriers Skavens pourraient utiliser une des couleurs de socles, les Sentinelles une autre, et les Champions une troisième. Ceci peut être modifié dans d'autres parties, si tout le monde sait ce que telle couleur représente.

Les Éléments de Donjon

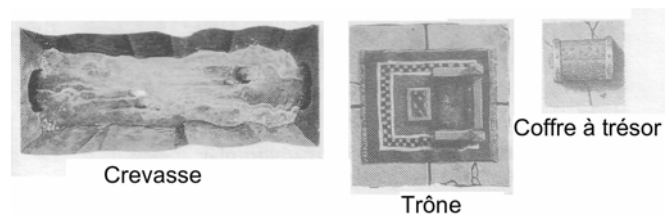
Advanced Heroquest se joue sur des panneaux cartonnés qui s'imbriquent, représentant le plan du donjon. Ce système de couloirs, de croisements et de salles peut être utilisé pour créer un nombre infini de donjons. Vous ne manquerez pas de d'éléments puisque vous pourrez récupérer les éléments déjà explorés pour construire le donjon.



Les salles, elles, ne s'imbriquent pas, donc vous pouvez les placer où vous le souhaitez le long d'un passage. Les larges pavés formant le sol du donjon forment la grille sur laquelle vous déplacerez vos figurines.

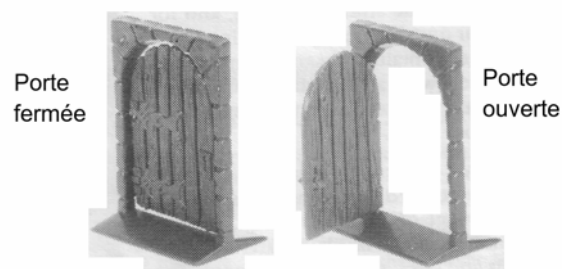


D'autres éléments sont placés par-dessus les parties du sol pour montrer la position d'autres choses comme des crevasses, des trônes, des coffres au trésor et bien d'autres.



Portes

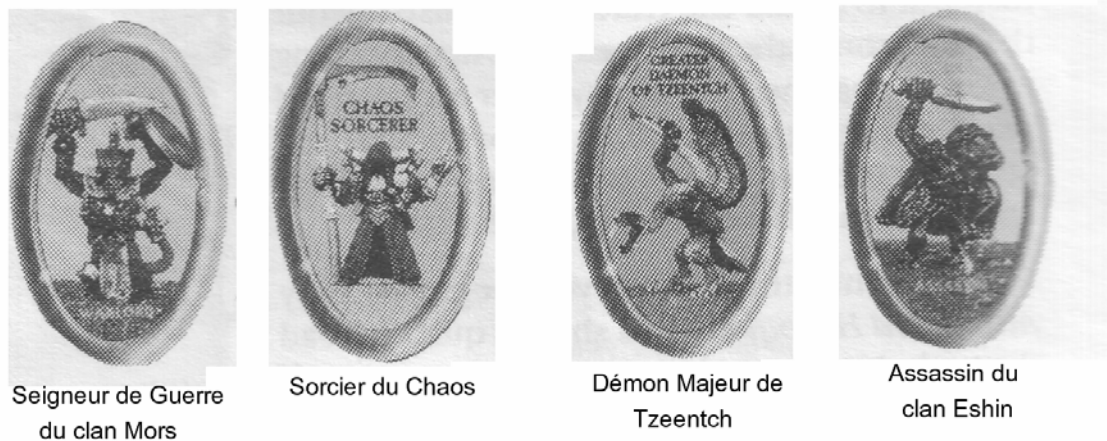
Les 6 portes en plastique montrent où se situent les entrées des salles et des passages. Quand les Héros ouvrent une porte, vous pouvez changer la position des portes plastiques pour signifier qu'elles sont ouvertes.



Pions et gabarits

Les pions des Personnages Monstres

De puissants personnages commandent les monstres dans le donjon- des Champions, des Seigneurs de Guerre, des Sorciers et des Démons. Le Maître de Jeu (MJ) prend quelques-uns de ces pions au commencement de la génération du donjon, et peut les ajouter aux groupes de Monstres rencontrés par les Héros.



Ces pions montrent les figurines Citadel représentant les Personnages Monstres. Elles peuvent être utilisées comme des guides de peinture- toutes les figurines ont été peintes avec des peintures et des encres Citadel.

Pions de Donjon

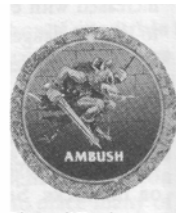
Ils sont placés dans un bol, et tirés au sort par le MJ. Ce dernier peut ensuite les jouer à divers moments durant la partie.



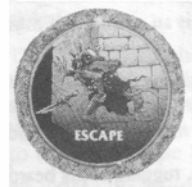
Pion de Piège



Pion de Monstre Errant



Pion d'Embuscade



Pion de Fuite



Pion de Personnage



Pion de Destinée

Pions de Piège : Le MJ peut les jouer quand les Héros explorent des salles ou des couloirs, ou quand ils ouvrent des coffres au trésor.

Pions de Monstres Errants : Quand l'un de ces pions est joué, le MJ peut créer un groupe de monstres pour attaquer les Héros.

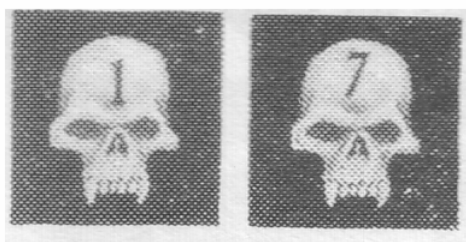
Pions d'Embuscade : Si les Héros affrontent des monstres, le MJ peut jouer ce pion pour ajouter quelques monstres de plus dans la bataille.

Pions d'Evasion : Ils autorisent les Personnages Monstres à s'échapper d'un combat s'ils sont en difficulté.

Pions de Personnages : Si un Personnage Monstre s'est échappé auparavant, le MJ peut le faire revenir pour combattre à nouveau grâce à ce pion.

Pions de Destinée : Jouer l'un d'eux autorise un monstre à éviter un coup mortel, ou à refaire un jet de dé pour obtenir un meilleur résultat.

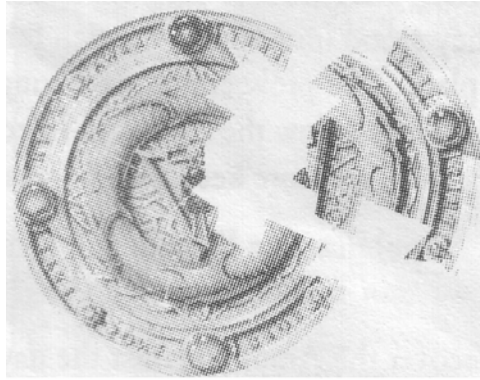
Les pions de Blessures



Quand un monstre est blessé, le MJ place un de ces pions à côté de lui pour signifier combien de Blessures il a subies. Les pions sont numérotés de 1 à 8. Si un monstre a subi plus de 8 blessures (comme les monstres aussi imposants que les Ogres ou les Trolls), vous pouvez inscrire le nombre de blessures subies sur un bout de papier.

La quête incluse dans ce livre, la Quête de l'Amulette Brisée, est focalisée sur les essais des Héros pour retrouver les 4 morceaux de l'Amulette de Solkan. Chaque morceau constitue un Trésor de Quête, et récupérer un morceau augmente les chances de succès des héros dans de futurs donjons.

L'Amulette Brisée



L'amulette est formée de 4 morceaux qui s'imbriquent. Cachez les morceaux, et ne les donnez aux joueurs que quand ils ont achevé une des Quêtes. Ainsi, ils construiront l'amulette au fur et à mesure, chaque morceau révélant un peu plus le message secret inscrit sur le bord extérieur.

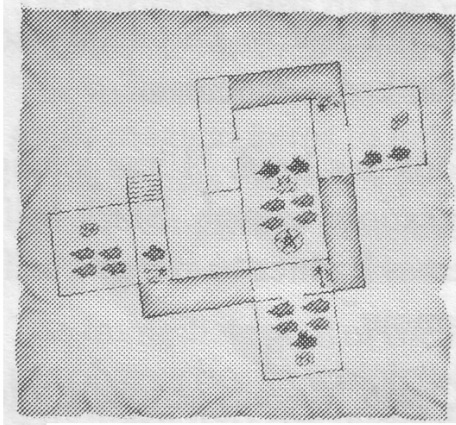
La Tranche



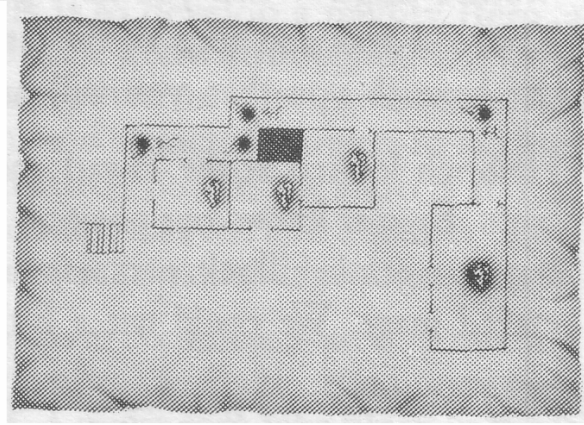
Le logo Advanced Heroquest s'insère dans la tranche d'un classeur Games Workshop. Le meilleur moyen de conserver ce livre de règle est d'enlever les agrafes, de couper les pages le long du pli et de les trouser. Quand de futurs suppléments seront publiés, et quand des articles sur Advanced Heroquest apparaîtront dans White Dwarf, vous n'aurez plus qu'à les ajouter dans la section appropriée de votre classeur.

Cartes aux trésors

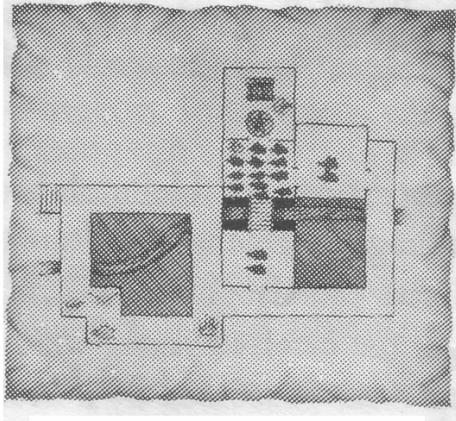
Il y a 4 cartes aux trésors conçues pour la Quête de l'Amulette Brisée. Elles peuvent être découvertes par les Héros durant leurs explorations- les cartes devraient être distribuées dans l'ordre où seront joués les donjons qu'elles montrent. Si les joueurs découvrent plus de 4 cartes, vous pouvez dessiner les vôtres- peut être pour une future quête.



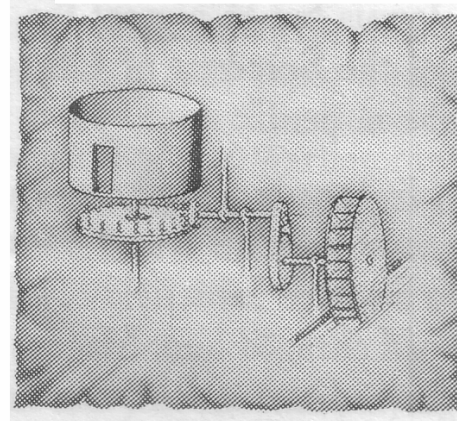
L'Antre du Seigneur de Guerre



Le labyrinthe magique



Le Temple de la Peste

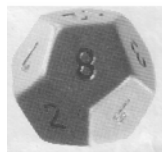


La salle d'Ambre

Notez qu'il n'y a pas de carte pour la dernière partie de la Quête, la Prison de Glace, qui devrait prendre les joueurs par surprise. Même s'ils trouvent une cinquième carte, ne leur donnez pas une carte de ce lieu.

Les dés

Les dés utilisés dans Advanced Heroquest sont à 12 faces. Quand vous devrez jeter un dé, ce sera un dé à 12 faces- aussi appelé D12. Vous utiliserez ces dés comme des dés ordinaires, en lisant le nombre le plus haut.



Certaines tables demanderont que vous jetiez 2 dés et que vous additionnez les résultats pour obtenir un total entre 2 et 24- ceci est noté comme suit : $2D12$. Vous pouvez aussi jeter un dé, et ajouter un nombre fixe ; par exemple, jeter un dé et ajouter 3 pour obtenir un total entre 4 et 15- ceci est noté comme suit : $D12 + 3$.

Feuilles de Référence

Les 8 pages centrales de ce livret de règles devraient être enlevées, et utilisées comme feuilles de référence. Les feuilles de personnages vous présentent 8 Héros prêts à jouer. Les 4 premières sont les 4 héros de base d'Advanced Heroquest, et correspondent aux figurines de la boîte ; les 4 autres sont basées sur les figurines du jeu MB Heroquest. Découpez-les et donnez-les aux joueurs appropriés, ou laissez les joueurs copier leurs informations sur une feuille de personnage vierge.

Il y a une feuille de référence pour l'exploration des donjons, qui comprend les tables les plus fréquemment utilisées pour vous faciliter la tâche.

Les 5 autres pages sont des feuilles de références de monstres détaillant les monstres les plus communs de Warhammer, ainsi que tous les Spécialistes Skavens et les Personnages Monstres Skavens de la Quête de l'Amulette Brisée. Toutes ses créatures existent dans la gamme de figurines Citadel.

A la fin du livret, il y a deux pages que vous pouvez photocopier pour votre usage personnel. Il y a une feuille de personnage vierge sur laquelle vous pourrez inscrire les caractéristiques, l'équipement et tout le reste, et une feuille de plan de donjon vierge. Il y a aussi deux feuilles pour le MJ : une table de référence de monstres vierge, pour que vous puissiez la remplir de nouveaux monstres, et un jeu de Matrices de Monstres vierges pour créer de nouvelles tables de rencontre pour vos propres quêtes.

« Par Sigmar, ces montagnes sont dures pour les pieds », tonna le guerrier Heinrich Lowen, rouge de fatigue après son escalade du chemin raide et moussu.

Sven Hammerhelm lui jeta un regard assassin. « Humain, les Montagnes Grises ne sont que d'aimables collines comparées aux pics du Bout du Monde. Quand tu auras regardé le paysage depuis les sommets enneigés de Karaz-A_Karak et vu les terres de l'Empire de l'Est s'étendre devant toi, alors tu auras escaladé une montagne. »

Heinrich regarda le Nain et secoua la tête. « Je plaisantais, Sven. Sigmar sait que notre position est bien assez dangereuse. Coincés au beau milieu d'aimables collines, poursuivant des assassins Hommes-Rats pour venger un mage à demi fou... On a bien besoin d'un peu d'humour. »

« Mon Maître était un grand sage », fit remarquer Magnus d'un ton très sérieux. Il caressa sa barbe et son visage s'assombrit. « Nous devons non seulement venger Jervais, mais aussi empêcher l'Amulette de Solkan de tomber entre les griffes des Sorciers du clan Skryre. Si nous échouons dans notre quête, le monde sera en grand danger. »

Son ton leur rappela la gravité de la situation. Heinrich n'avait jamais vu son compagnon si obsédé par quelque chose. Trouver son Maître mort au milieu d'un amas de servants massacrés et de Skavens tués l'avait changé. Magnus n'était plus ce jeune Magicien insouciant rencontré à Paravon ; il était devenu obsédé, possédé par un besoin impérieux de vengeance digne du coléreux Solkan lui-même.

Heinrich enviait à Magnus son assurance. La peur qui le rongait avait augmenté à chaque pas laborieux. Chaque enjambée le rapprochait d'un péril mortel. Alors que les ombres s'allongeaient sous les pics menaçants, il se demanda pourquoi diable il avait échangé sa paisible vie de pêcheur sur le fleuve Reik contre les dangers de l'aventure.

L'Elfe Torallion revint de l'avant-garde. « La trace des Skaven mène à une immense vallée », souffla-t-il. « J'ai trouvé des traces de sang sur la roche. Il doit y avoir des blessés parmi eux. »

« Tu l'as dit, ho merveilleux chasseur », ironisa Sven.

Torallion l'ignora. « Au bout de la vallée se trouve une entrée. Elle doit mener à leur repaire. »

Par delà le sommet de la montagne se trouvait un creux profond. En son centre se tenait un lac entouré de brumes. Autour de lui, des griffes de roche s'élançaient vers le ciel.

« Je n'aime pas l'allure de cette eau », grommela Sven en triturant sa barbe.

« Toutes les eaux te font le même effet, l'eau du bain y compris », annonça l'Elfe sur un ton léger. Le Nain le regarda méchamment.

« Assez plaisanté », lança Magnus. « Nous devons tous travailler ensemble si nous espérons survivre. Les serviteurs du Rat Cornu rôdent là-dessous. Les Guerriers du clan Mors ont déjà tué 15 hommes pour acquérir le morceau d'amulette de mon Maître. Ils ne montreront aucune pitié s'ils nous découvrent. »

L'Elfe s'inclina devant le Nain, puis tourna son regard vers le lac. « Tu as raison, fils de Grugni. J'ai beaucoup voyagé depuis que j'ai guidé les ombres accueillantes d'Athel-Loren. Depuis les bois teintés de Chaos de l'Empire jusqu'aux marais salés bien après le domaine

du Seigneur Rionnasc, Namishathir, que les Hommes nomment Marianburg. Je n'ai jamais vu de lieu aussi lugubre. »

« Tu ne t'es jamais tenu sur le pic le plus au nord des Montagnes du Bout du Monde alors, en regardant les aurores boréales danser sur les sinistres Désolations du Chaos », assura le Nain.

Heinrich sentit un tremblement entre ses omoplates alors qu'ils avançaient. Des arbres rabougris émergeaient tristement des brumes. Tandis qu'ils s'approchaient de l'arche de pierre, il pensa entendre des couinements, et le grincement des griffes sur la roche.

« Qu'est-ce que c'était ? » demanda-t-il à voix haute. Torallion posa une main apaisante sur son épaule.

« Je l'ai entendu moi aussi », lui confirma-t-il. « On nous observe. »

« Aucune importance », marmonna Magnus. « Nous devons continuer. »

Ils échangèrent des regards effrayés. Même Magnus était pâle, un tic nerveux faisant tressauter sa mâchoire. Ils se tinrent immobiles. Heinrich sentit monter en lui le besoin urgent de fuir ces lieux. La perspective d'errer dans ces corridors souterrains sombres, infestés de Skaven, l'emplissait de terreur. Ces compagnons ne paraissaient guère plus rassurés.

Puis Sven cracha. « Pense pas que les Skaven nous poursuivront dans la montagne si on s'enfuit. »

Torallion acquiesça. « Nous avons juré de retrouver l'amulette avant le jour du retour de Praznagar. »

« Mon Maître doit être vengé », poursuivit Magnus. Heinrich réalisa qu'ils attendaient sa réponse... Il rassembla son courage.

« Nous devons continuer, dit-il, en tentant d'empêcher sa voix de trembler. Si nous ne le faisons pas, qui donc le fera ? »

Comme un seul homme, ils firent volte-face et se dirigèrent vers l'entrée. Il passèrent sous la rune du Rat Cornu et descendirent dans les ténèbres qui les attendaient...

Comment jouer à Advanced Heroquest

Avant de commencer, le Maître de Jeu (MJ) devrait lire ce livret au moins une fois pour se familiariser un minimum avec le jeu, et savoir où trouver les règles qu'il cherche.

Le Maître de Jeu a un certain nombre de tâches très importantes à accomplir durant le jeu. Tandis que les Héros explorent, il met en place les parties du donjon, révélant les nouveaux couloirs et les salles au fur et à mesure de leur apparition. La plupart du temps, la disposition est faite selon des tables de génération de donjon, avec le MJ qui choisit comment placer beaucoup de ces parties. Dans les zones de quête, le MJ travaille selon une carte préparée à l'avance, en informant les joueurs du contenu de chaque partie quand ils y pénètrent.

Le MJ contrôle les monstres, les effrayantes créatures qui ont leurs antres dans les sombres souterrains et menacent les peuples civilisés du dessus. Les Héros tenteront de détruire ses monstres et de s'emparer de leurs trésors, et le travail du MJ consiste à leur rendre la monnaie de leur pièce, en utilisant les monstres pour essayer de tuer les Héros ou de les forcer à fuir.

Le MJ contrôle aussi les pièges tendus dans le donjon, choisissant quand les déclencher sur les Héros et vérifiant leurs effets quand il les utilise.

Enfin, le MJ examine les résultats des jets de dés des Héros, décrit les types de salles ou de trésor découverts, et plus généralement s'assure que tout se déroule bien et en accord avec les règles. Une section spéciale des règles, appelée le Maître de Jeu, explique en détail son rôle ; le MJ devrait la lire et la comprendre avant de jouer au jeu.

Les autres joueurs contrôlent chacun un Héros, ainsi que, si la chance lui sourit, un certain nombre de Suivants. Les Héros explorent le donjon, traversant les corridors labyrinthiques et les chambres aux multiples échos, combattant les monstres rencontrés en ces lieux, dans l'espoir de les défaire et de s'emparer de leurs trésors. Chaque joueur décide des actions de son Héros et de ses Suivants : où les déplacer, qui les faire combattre, quelles armes utiliser, s'il convient de jeter des sorts si le Héros est un Magicien, et ainsi de suite.

L'objectif ultime des joueurs est de développer un puissant Héros, un Guerrier ou un Magicien dont les exploits seraient célébrés partout. Le Héros victorieux devient plus puissant en apprenant de nouvelles compétences, en découvrant de nouveaux objets enchantés pour l'assister, et en attirant des Suivants afin de l'aider dans ses quêtes. Grâce à sa puissance toujours plus grande, le Héros devient capable de combattre de bien plus puissants adversaires et de faire face aux plus terribles ennemis, jusqu'à ce que ses aventures deviennent légendaires.

Le but immédiat des Héros est d'accomplir une quête- une missions qu'ils ont choisie, qui relie les diverses expéditions qu'ils font dans les souterrains. Une quête peut se dérouler dans plus d'un donjon, alors que les Héros tentent de vaincre différents ennemis ou de trouver plusieurs trésors de Quête. Et il faudra probablement plusieurs expéditions pour explorer en totalité chaque donjon. Ainsi, chaque partie individuelle- chaque expédition dans un donjon- fait partie d'une exploration plus approfondie du monde de Warhammer. Et tandis que les Héros découvrent, combattent, trouvent de fabuleux trésors, leurs compétences s'amélioreront, leur équipement se développera, et ils attireront une cohorte de Suivants souhaitant servir de si célèbres aventuriers.

Nous avons inclus une quête dans ce livret de règles pour que vous puissiez jouer de suite. La Quête de l'Amulette Brisée est une aventure épique qui se déroule dans 4 donjons

différents, chacun d'eux abritant un morceau de l'Amulette perdue. La quête des héros a pour but de retrouver les 4 fragments de l'Amulette, et de vaincre ses gardiens Skavens.

Dans les règles qui suivent, il y a des exemples de situations de jeu ou de génération de donjon tirés de la Quête de l'Amulette Brisée. Ils constituent un guide précieux pour expliquer comment jouer à Advanced Heroquest, mais souvenez-vous qu'ils ne sont que des exemples- il existe beaucoup d'autres types de quêtes, de design de donjon, et de monstres à opposer aux Héros.



Les héros

Dans Advanced Heroquest, vous conservez le même Héros d'une partie à l'autre, développant leurs compétences et accroissant leur cohorte de Suivants. Vous ne devrez tout recommencer que si votre Héros est tué- et, même alors, il existe de la magie assez puissante pour vous ramener à la vie.

Pour le premier jeu, cependant, chaque joueur devra choisir le Héros qu'il jouera. Plus tard, vous apprendrez à créer entièrement de nouveaux Héros, mais pour commencer il est préférable d'utiliser les 4 Héros pré-crés (vous trouverez leur feuilles de personnages déjà remplies dans la section de référence). Ces Héros sont : le Guerrier Heinrich Löwen, le nain Sven Hammerhelm, l'Elfe Torallion Leafstar, et le Magicien Magus le Brillant.

Chaque joueur jette un dé, le plus haut score choisissant en priorité son héros. Les 4 Héros ont leurs propres avantages, donc tous se valent. Prenez le personnage pré-tiré correspondant à votre Héros- si vous le souhaitez, vous pouvez copier ses caractéristiques sur une feuille de personnage vierge que vous pourrez modifier le cas échéant.

S'il n'y a que 3 joueurs, l'un des Héros sera laissé de côté. S'il y a 2 joueurs, chacun obtiendra un Héros et un Suivant. Si le joueur est seul, il obtiendra un Héros et deux Suivants. Préparez une feuille de personnage pour chaque Suivant en copiant les caractéristiques normales d'un Homme d'Armes sur une feuille vierge (les Suivants seront détaillés dans la section Avant l'expédition).

Remplir sa feuille de personnage

La feuille de personnage détaille les caractéristiques du Héros. Celles qui sont pré-remplies contiennent toutes les informations sur votre Héros, bien que ses scores puissent changer au cours du jeu. Pour vos premiers personnages, nous avons utilisé les 4 Héros des exemples de ce livret, Heinrich, Torallion, Sven et Magus. Quand vous concevrez vos propres Héros, vous devrez leur trouver un nom- utilisez votre imagination pour inventer des noms héroïques et adaptés à un univers fantasy.



Voici ce que signifient les caractéristiques.

Chaque feuille de personnage comporte un espace pour dessiner votre Héros, et un bouclier sur lequel vous dessinerez son emblème héraldique (blason). Vous devriez faire un croquis de votre Héros montrant ses armes et son armure. S'il trouve ou achète de nouvelles armes, ou obtient un objet magique, vous pourrez les ajouter sur le croquis. Le bouclier vierge vous permet de dessiner le blason de votre Héros- celui-ci peut être peint sur le bouclier de sa figurine. Choisissez un blason qui conviendra à votre Héros- il y a de bons exemples sur le côté de la boîte, et beaucoup d'autres blasons peuvent être aperçus dans le magazine White Dwarf.

START		CURRENT		START		CURRENT	
WEAPON SKILL				SPEED			
8		○		8		6	
BOW SKILL				BRAVERY			
8		6		9		○	
STRENGTH				INTELLIGENCE			
6		○		8		○	
TOUGHNESS				FATE			
5		8		2		○	
NAME: HEINRICH LÖWEN				WOUNDS			
RACE: HUMAN WARRIOR				4		○	

HAND-TO-HAND COMBAT	TARGET WPN SKILL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	HIT ROLL	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10

RANGED COMBAT	RANGE	1-3	4-12	13-24	25-36	37+
	HIT ROLL	6	7	8	9	10

WEAPONS		RANGE	DAM.DICE	FUMBLE	CRITICAL
	SWORD	N/A	4	1	12

ARMOUR		BOW SKILL	TOUGHNESS	SPEED
	CHAIN MAIL	-1	+2	-2
	SHIELD	-1	+1	0
TOTAL		-2	+3	-2

EQUIPMENT	
-----------	--

La Maîtrise des Armes de votre Héros, sa Maîtrise de l'arc, sa Force, sa Résistance, sa Rapidité, sa Bravoure et son Intelligence sont notées sur 12, où 12 indique une totale maîtrise de la caractéristique concernée.

La Maîtrise des Armes mesure la capacité du héros à se servir d'armes contondantes ou tranchantes comme des épées ou des masses. La Maîtrise de l'Arc montre son efficacité avec un arc, ou avec une arme pouvant être lancée ou actionnée pour tirer à distance. Force et résistance indiquent sa bonne santé générale. La Rapidité indique sa vitesse de déplacement (NdT : uniquement pendant les tours de combat, tous les personnages se déplacent de 12 pendant les tours d'exploration). La Bravoure mesure son courage face à l'inconnu et son Intelligence mesure sa capacité cérébrale !

Les Points de destinée sont une indication des légendaires qualités de chance, de place dans l'histoire, et d'autres qualités indéfinissables qui caractérisent le Héros épique. En dépensant un Point de Destinée, vous pouvez changer ce qui vient de ce produire- vous pouvez même éviter d'être tué.

La valeur de Blessures mesure la vitalité du Héros. Quand vous serez blessé au combat ou par des pièges, vous perdrez des points de Blessure. Si votre valeur de Blessures atteint zéro, vous vous évanouirez. Si elle descend en dessous de zéro, votre Héros périra, et se verra retiré du jeu.

Notez qu'il y a deux colonnes pour toutes ses caractéristiques. La première est la *valeur de départ* du héros. Elle montre le Héros au début de son aventure, sans armes, armures ou blessures. La colonne suivante est sa *valeur actuelle*. Tout changement à la valeur de départ du Héros doit être consignée ici, au crayon, puisque ces scores changeront plusieurs fois. Sur les feuilles de personnages pré-remplies, vous constaterez que certaines cases des valeurs actuelles contiennent déjà des nombres : ce sont les caractéristiques modifiées par l'armure du Héros. Par exemple, vous noterez sur la feuille de personnage d'Einrich que sa Maîtrise de l'Arc est passée de 7 à 6 (NdT : encore une erreur, elle passe de 8 à 6), sa Résistance est montée de 6 à 8 (NdT : de 5 à 8...), et sa rapidité a chuté de 8 à 6. Ceci est dû à son armure, qui le rend plus lent et maladroit, mais le rend bien plus difficile à blesser.

La section suivante est appelée Combat au corps à corps, elle est utilisée quand votre Héros combat un monstre. Pour toucher un adversaire, vous devrez faire un jet pour toucher en utilisant un dé à 12 faces- le nombre à atteindre augmentera avec la Maîtrise des Armes de votre adversaire. Le MJ vous fournira la Maîtrise des Armes du monstre, et vous chercherez ce nombre sur la ligne du haut. Le nombre en dessous sera la valeur à atteindre (égale ou supérieure) pour toucher votre cible.

Puis vient la section du Combat à Distance, qui fonctionne quasiment de la même manière. Comptez le nombre de cases vous séparant de votre cible, et comparez-le aux nombres de la ligne du haut. Le nombre en dessous est la valeur à atteindre pour toucher la cible.

En dessous, les Armes du héros sont détaillées. Chacune est listée séparément, avec 4 informations additionnelles. La Portée indique la, portée maximale de l'arme- par exemple, un arc court a une portée maximale de 24 et ne peut pas tirer sur quoi que ce soit à une distance supérieure. S'il n'y a pas de nombre dans la case Portée, l'arme ne peut être utilisée en combat à distance. Les dés de Dégât indiquent le nombre de dés à jeter pour mesurer les dégâts occasionnés par un coup. Si vous avez obtenu le nombre inscrit dans Echec Critique, votre attaque a dramatiquement échoué. Si vous obtenez le nombre écrit dans la case Réussite Critique, vous avez exécuté une attaque parfaite (les jets pour toucher, les échecs critiques, les réussites critiques et tout le reste seront détaillés dans la section sur le Combat).

Ensuite, il y a l'Armure, avec 3 informations additionnelles pour chaque pièce d'équipement. Elles mesurent les effets de l'armure sur la Maîtrise de l'arc, la Résistance et la Rapidité. Chaque pièce d'armure distincte doit être listée, et leurs effets additionnés. L'effet total sur chaque caractéristique affectée doit être ajouté/soustrait du niveau actuel. Comme nous l'avons vu, ceci a déjà été fait sur la feuille de personnage d'Einrich pour son armure de départ.

La dernière section est l'Équipement qui détaille les divers objets que le Héros transporte, par exemple, des Couronnes d'Or, de la corde, des potions magiques, etcetera. Si le Héros est un Magicien, cet espace détaillera aussi ses ingrédients de sorts, les ingrédients spéciaux nécessaires au lancer de tout sort.

Le joueur contrôlant le Magicien prendra aussi un Livre de Sort.

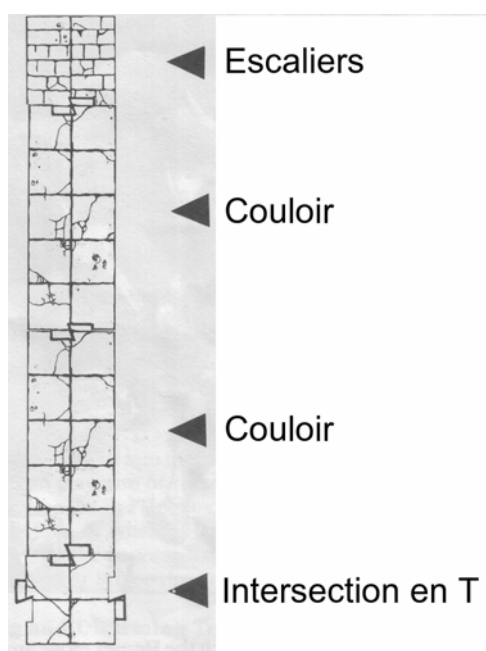
Le Maître de Jeu

Tandis que les joueurs des Héros complètent leurs feuilles de personnage, le MJ se prépare à jouer son rôle. Il doit :

- 1) Placer les Pions de Donjon (voir la section du maître de Jeu)
- 2) Classer les éléments de donjon et les placer à un endroit pratique, près de la surface de jeu
- 3) Disposer les monstres, les portes, etcetera, dans la boîte prêts à être utilisés.

Commencer le jeu

Une fois tout cela fait, le jeu peut commencer. Le MJ place des escaliers au centre de la table. Partant desdits escaliers se trouvent deux couloirs conduisant à un croisement en T. Tous les donjons commencent ainsi.



Chaque joueur de Héros jette un dé. Celui qui obtient le plus haut score (retirer le dé pour départager une éventuelle égalité) devient le Leader. Le Leader jette les dés au fur et à mesure de l'exploration du donjon pour découvrir si une salle contient des portes, etcetera. C'est également lui qui décide de l'ordre dans lequel les Héros se déplacent, s'il y a litige à ce sujet entre eux. Un nouveau Leader est choisi après chaque combat, ainsi chacun le deviendra au cours de l'expédition.

Les autres Héros doivent de nouveau jeter un dé. Celui qui obtient le plus haut score devient le Cartographe de l'expédition. Une carte complète du donjon doit être dessinée sur la carte vierge fournie à la fin de ce livret. Vous trouverez quelques éclaircissements à ce sujet dans les sections suivantes.

Les joueurs placent ensuite leurs Héros sur les escaliers, une seule figurine par case. Si les Héros ne parviennent pas à se mettre d'accord pour décider de leurs emplacements de départ, le Leader a le dernier mot.

La partie se poursuit ensuite par le premier tour d'exploration du jeu.

Les tours

Dans Advanced Heroquest, il existe deux types de tours : les tours d'exploration et les tours de combat. La plupart des tours sont des tours d'exploration- ce sont les moments où les Héros découvrent le donjon, s'aventurant dans de nouvelles zones, fouillant des salles et des couloirs, et ainsi de suite.

Vous ne commencez un tour de combat que si le tour d'exploration précédent a révélé des monstres. Ensuite vous jouerez des tours de combat jusqu'à leur défaite- ou leur victoire !

2) Les tours d'Exploration



Les tours d'exploration sont ceux pendant lesquels les Héros se déplacent dans le donjon à la recherche de monstres à terrasser et de trésors à prendre. Il ne devrait jamais y avoir de monstres en vue pendant un tour d'exploration- s'il y en a, vous devriez être dans un tour de combat. Pendant l'exploration, les Héros reviendront parfois sur leurs pas le long d'un couloir ou dans une salle déjà visitée, mais le plus excitant, c'est quand ils pénètrent dans une nouvelle zone du donjon pour la première fois.

Les tours d'exploration comprennent trois étapes distinctes, ou *phases*. Vous devez terminer une phase avant de passer à la suivante.

Phase des Héros

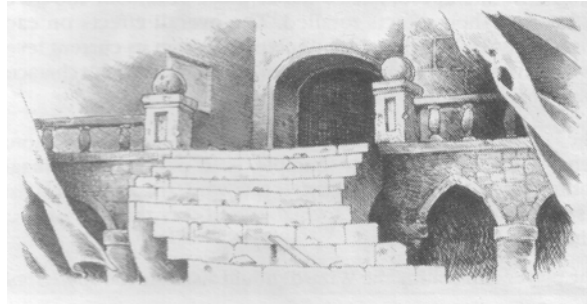
Les Héros se déplacent. Vous pouvez bouger votre Héros (et vos Suivants, si vous en avez) de 12 cases au maximum, *ou* chercher des portes secrètes, *ou* le faire chercher des trésors dissimulés. Un Héros terminant son déplacement près d'une porte ou d'un coffre peut les ouvrir ou les fermer. Un Héros peut aussi passer son tour entier à enlever son armure, *ou* à en mettre une (ou deux étapes entières en faisant les deux).

Phase d'exploration

Si les héros parviennent à un endroit où une nouvelle partie du donjon devient visible, le MJ place les nouveaux éléments de couloirs ou de salles, en utilisant les règles que vous trouverez plus tard. Le tour d'exploration s'arrête immédiatement si l'un de ces éléments contient des monstres. Les actions possibles durant cette phase sont expliquées dans la section sur l'exploration.

Phase du maître de Jeu

Le MJ jette un dé. S'il obtient un 1 ou un 12, il tire au sort un Pion de Donjon dans le bol. L'utilisation des Pions de Donjon est expliquée dans la section du Maître de Jeu.



Phase des Héros

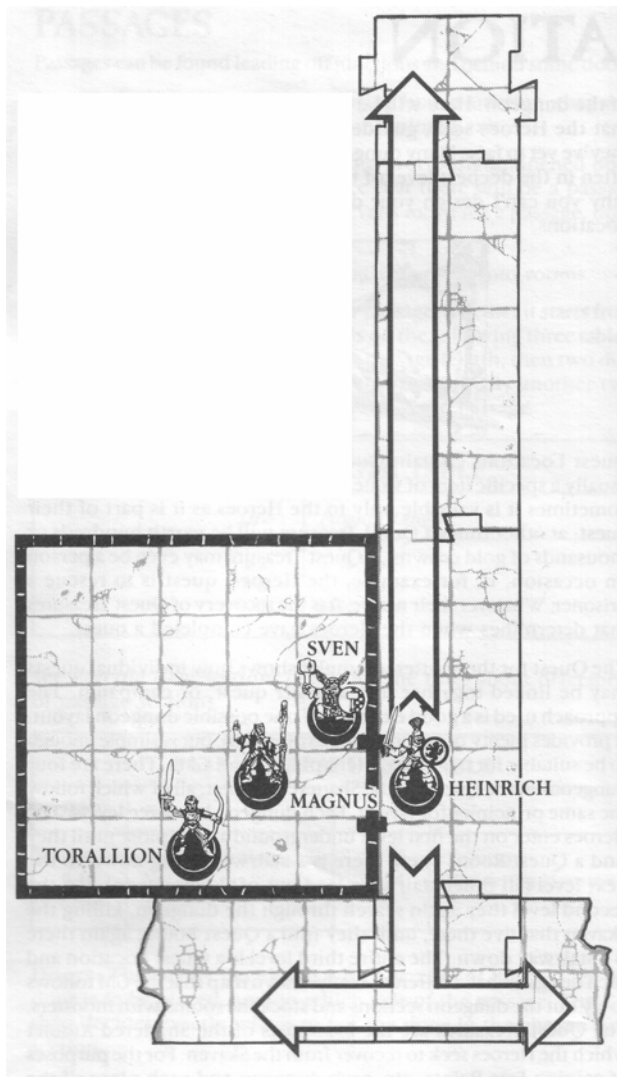
Pendant la phase des Héros, les Héros et les Suivants se déplacent dans le donjon pour l'explorer. Les Héros peuvent aussi ouvrir des portes, chercher des trésors et ainsi de suite (les Suivants ne peuvent que se déplacer durant cette phase- ce sont des gardes armés, non des aventuriers, dont le rôle est d'assister les Héros lors des affrontements avec les monstres découverts).

Les Héros et les Suivants se déplacent un par un. Les joueurs bougent leurs figurines chacun à leur tour : un joueur doit déplacer toutes ses figurines avant que le joueur suivant ne puisse bouger une des siennes. Une fois qu'un joueur retire sa main de sa figurine, le mouvement ne peut plus être modifié (comme aux échecs). Seul le joueur contrôlant le Héros peut le déplacer. Si les joueurs ne parviennent pas à décider dans quel ordre ils souhaitent jouer, le Leader décidera pour eux. Seul le joueur contrôlant le Héros ou le Suivant peut le déplacer.

Les actions suivantes peuvent être accomplies par un Héros durant la phase des Héros.

- 1) Un Héros ou un Suivant peut se déplacer de 12 cases au maximum. Il peut bouger horizontalement ou verticalement, mais pas en diagonale. Si le Héros arrive dans une partie non explorée du donjon (par exemple, à un tournant ou au travers d'une porte), il doit s'arrêter avant de parvenir dans la partie inconnue. Si c'est une porte, cela signifie au pied de la porte ; dans les autres cas, cela signifie quelque part sur le croisement. Les nouveaux éléments du donjon seront générés durant la phase d'exploration de ce tour.
- 2) Si un Héros achève son déplacement près d'une porte fermée, le joueur peut décider de l'ouvrir. Le Héros doit s'arrêter avant d'ouvrir la porte, et ne peut pas à la fois l'ouvrir et la traverser pendant un tour d'exploration. Si la porte s'ouvre sur une zone inconnue du donjon, les nouveaux éléments de donjon seront générés pendant la phase d'exploration du tour.
- 3) Si un Héros achève son déplacement près d'un coffre fermé, le joueur peut décider de l'ouvrir. Le contenu du coffre est révélé par le MJ et peut être pris par n'importe quel Héros ou Suivant (NdT : ceci est totalement illogique, je suggère fortement de ne pas procéder ainsi ! Surtout si les figurines sont très éloignées les unes des autres... Seul le personnage ayant ouvert le coffre devrait pouvoir accéder à son contenu. Libre à lui de le donner ensuite à une figurine adjacente, durant son déplacement...). S'il y a désaccord sur qui doit avoir quoi, chaque joueur impliqué jette un dé : celui obtenant le meilleur score obtiendra le premier choix.

- 4) Un Héros peut passer toute la phase à chercher des portes secrètes (NdT : vous avez bien lu, pas de déplacement si on veut chercher des portes secrètes). Le joueur précise le long de quel mur le Héros cherche- le Héros doit se trouver sur le même élément que le mur choisi, et ce mur ne devrait pas avoir encore été fouillé. Le joueur jette un dé et consulte la Table des Portes Secrètes (voir plus bas). Un Héros cherchant des portes secrètes ne peut donc pas se déplacer.
- 5) Si une salle n'a pas encore été fouillée, un Héros peut se lancer à la recherche de trésors dissimulés. Le joueur jette 2D12 et consulte la Table des Trésors Dissimulés (voir plus bas). Un Héros cherchant des Trésors Dissimulés ne peut se déplacer.
- 6) Un Héros peut passer sa phase entière à ôter ou mettre une armure. Si l'armure est ôtée, le Cartographe de l'Expédition doit alors inscrire sur sa carte que l'élément de donjon contient l'armure enlevée- rayer cela si quelqu'un d'autre l'enfile. Un Héros mettant ou enlevant une armure ne peut se déplacer.



D'où il est en tête de la troupe, Einrich peut se déplacer de 12 cases au maximum, mais il devra s'arrêter au croisement s'il tourne à gauche, puisque au-delà se trouve une zone inconnue du donjon.

Comme il est encore à l'intérieur de la salle avant son déplacement, Einrich a aussi d'autres choix. Cette pièce n'a qu'une porte –celle par laquelle les Héros sont entrés- donc il pourrait chercher des portes secrètes, choisissant l'un des 3 murs restants. Il pourrait aussi fouiller à la recherche de trésors dissimulés (NdT : si cette salle n'avait pas été fouillée auparavant).

Portes Secrètes

Les Héros ne peuvent chercher des portes secrètes que dans les cul-de-sac, ou dans les salles qui n'ont pas d'autres portes que celle par laquelle ils sont entrés. Un Héros peut fouiller un mur de la salle ou du cul-de-sac par tour d'exploration, s'il a commencé son tour d'exploration dans cette salle ou ce couloir. Les fouilles ne peuvent être réalisées que le long des murs de côté du cul-de-sac- c'est à dire les murs de 5 cases de long. Le joueur doit préciser quel mur il fouille avant de faire le jet sur la Table des Portes Secrètes. Chaque mur ne peut être cherché qu'une fois- si cette fouille ne révèle rien, il n'y a rien à trouver ici. Le Cartographe de l'Expédition dessine les portes secrètes découvertes, et marque les murs déjà fouillés en vain.

Si les Héros cherchent des portes secrètes, jetez un dé et consultez la table des Portes Secrètes.

Table des Portes Secrètes	
D12	Résultat
1	Le MJ tire au sort un Pion de Donjon (voir la section du Maître de Jeu).
2-6	Il n'y a pas de porte secrète sur ce mur.
7-12	Le Héros découvre une porte secrète, et peut la placer où il le désire le long du mur fouillé.

Trésors Dissimulés

Les Héros peuvent fouiller à la recherche de trésors dissimulés dans n'importe quelle salle. Chaque salle ne peut être fouillée qu'une fois- si la recherche a été vaine, il n'y a pas de trésor à découvrir ici. Le Cartographe de l'Expédition doit garder trace des salles fouillées, avec succès ou non.

Si un Héros recherche des Trésors Dissimulés, jetez 2D12 et consultez la table des Trésors Dissimulés.

Tables des Trésors Dissimulés	
2D12	Résultat
2-6	Le MJ tire au sort un Pion de Donjon (voir la section du Maître de Jeu).
7-16	Il n'y a pas de trésor dissimulé dans cette salle.
17-23	Le Héros trouve une cache- jetez un dé et multipliez le résultat par 5 pour découvrir la valeur de ce trésor en Couronnes d'Or.
24	Le Héros découvre un trésor magique- jetez deux dés et consultez les table des Trésors Magiques dans la section sur les Trésors.

Chercher des Trésors Dissimulés ou des Portes Secrètes peut avoir des effets néfastes. Pour refléter le temps perdu, les tables des trésors Dissimulés et des Portes Secrètes comporte des lignes où il est inscrit : Le MJ tire au sort un Pion de Donjon. Si c'est l'une de vos premières parties, et que vous essayez de garder secrets les capacités du MJ, ne révélez pas exactement ce que cela signifie aux Héros. L'utilisation des Pions de Donjon est expliquée dans la section du Maître de Jeu. Contentez-vous d'expliquer aux joueurs que le temps perdu en recherches de ce type permet au MJ de préparer ses défenses, afin de leur rendre la vie plus dure plus tard.

Pièges

Les Pièges arrivent en jeu grâce aux Pions de Donjon. Le MJ les utilise pendant une exploration ordinaire, quand un Héros pénètre dans une case où nul n'est encore allé, ou alors qu'il ouvre un coffre pour la première fois. Le MJ joue le Pion, jette un dé et consulte la Table des Pièges pour découvrir le type de piège (voir la section Pièges).

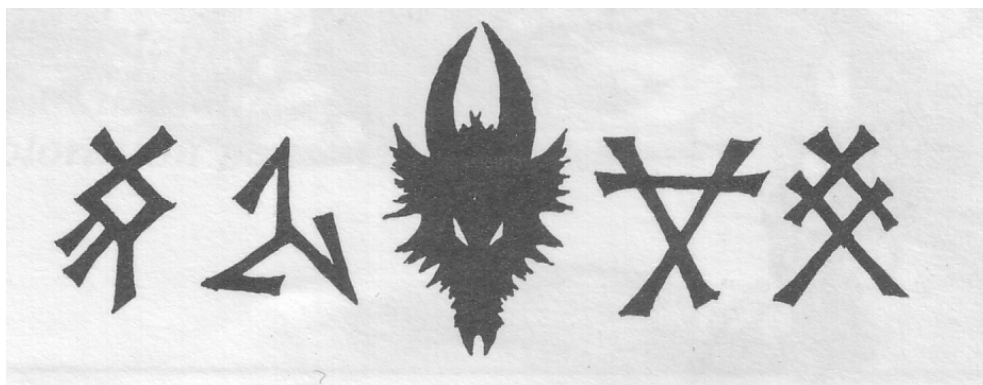
Remarquer et désamorcer les pièges

Les probabilités de remarquer et de désamorcer les pièges sont indiquées dans la Table des Pièges. Le Héros qui a déclenché le piège doit jeter un dé pour savoir s'il l'a remarqué. Pour ce faire, le joueur jette un dé et compare le résultat avec la probabilité Remarquer Piège de la Table. Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur indiquée, le Héros remarque le piège avant qu'il ne se déclenche. Sinon, le piège se déclenche. Les effets des pièges sont détaillés dans la section des Pièges.

Si un piège est remarqué, n'importe quel Héros peut essayer de le désamorcer (pas seulement celui qui l'a vu). Si le Héros n'est pas sur une case adjacente au piège, il doit d'abord se déplacer jusqu'au piège avant de tenter de la désarmer. Le Héros jette un dé et compare le résultat avec la probabilité Désarmer Piège de la Table. Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur indiquée, alors le piège est désamorcé et peut être ignoré. Si le résultat est inférieur, le piège se déclenche.

Dans tous les cas, si le Héros a obtenu un 12, il peut ajouter +1 à tous les futurs jets de désarmements de pièges (il est conseillé d'inscrire cela sur la feuille de personnage pour ne pas l'oublier). D'un autre côté, s'il a obtenu un 1, il perd une blessure supplémentaire, en plus des effets normaux du piège.

Si vous préférez, les pièges vus peuvent être laissés en paix. Si le piège était sur un coffre, celui-ci ne peut être ouvert. Si le piège était sur une case, cette case et toutes les cases adjacentes ne peuvent plus être empruntées ; si un Héros est déjà dans cette zone d'effet, ils doivent être déplacés jusqu'à en sortir.



Exploration

Quand vous commencez une nouvelle partie d'Advanced Heroquest, seule une petite partie du donjon est révélée- les escaliers y descendant, et deux couloirs menant à un croisement. L'exploration percera les secrets du donjon, vous n'aurez aucune idée d'où vous mènera votre quête. A chaque nouvelle expédition davantage de ses sombres secrets vous seront révélés.

Tandis que vous explorez, vous construirez le donjon grâce aux éléments fournis. En même temps, le Cartographe de l'expédition inscrira le plan du donjon sur les cartes, en incluant tous les éléments spéciaux comme des monstres vivants et des coffres non ouverts. Il y a énormément d'agencements possibles pour les donjons. Vous pourrez obtenir un donjon s'étendant sur un unique étage, avec aucuns escaliers descendants. Vous pourrez construire un donjon comportant de multiples étages, s'enfonçant profondément sous terre, où les ennemis des Héros deviendront de plus en plus puissants à mesure de la descente. Vous pouvez choisir de limiter la taille du donjon à l'avance, ou le laisser se développer aussi longtemps que vous le souhaitez. Les différents types de donjons sont évoqués dans la section sur les Campagnes, avec des conseils pour mieux choisir quel genre de donjon vous créerez.

Chaque donjon, quel que soit son agencement général, est composé de salles et de couloirs. Dans la plupart des zones du donjon, ils sont choisis aléatoirement en utilisant les Tables de création de donjons. Les couloirs relient les salles entre elles, et peuvent aussi abriter des monstres errants qui menaceront les Héros. Les salles sont classées en 4 catégories : les salles normales (des chambres vides de dimensions modestes), les Salles des Hasards (qui contiennent toutes sortes d'éléments spéciaux), les Repaires (demeures de troupes de monstres), et les salles de Quête (les lieux-clés du donjon).

Les salles de Quête contiennent des éléments vitaux pour l'accomplissement de la quête des Héros. Elles pourraient, par exemple, représenter les laboratoires d'alchimistes fous ; elles pourraient figurer les appartements bien gardés de puissants Seigneurs de Guerre ; ou bien encore, elles pourraient abriter d'étranges énigmes à résoudre avant de pouvoir accéder à l'étage suivant.

A certains endroits du donjon, il y aura des zones spéciales appelées Lieux de Quête. Un Lieu de Quête est une partie du donjon déjà préparée, pour laquelle le MJ dispose d'une carte détaillant les monstres, les pièges et les trésors s'y trouvant. Les lieux de Quête représentent habituellement l'objectif ultime des Héros dans le donjon- la zone où ils doivent pénétrer pour atteindre leur objectif. Les Lieux de Quête sont préparés par le MJ avant que la quête ne commence, soit en utilisant les tables de génération aléatoire de donjons comme guide, soit en utilisant son imagination. Elles devraient former l'endroit le plus excitant et le plus dangereux du donjon. Là se trouveront immanquablement les plus fabuleux trésors, gardés par les plus puissants monstres jamais rencontrés par les Héros. Beaucoup de donjons ne possèdent qu'un Lieu de Quête, mais rien ne vous empêche de créer des donjons en comprenant plusieurs.



Les Lieux de Quête abritent les Trésors de Quête. Un Trésor de Quête est habituellement un objet spécifique de grande valeur, que les Héros recherchent. Parfois, il est utile en tant que partie intégrante de la quête ; d'autres fois, un Trésor de Quête pourra valoir des centaines, voire des milliers de Couronnes d'Or. Un Trésor de Quête peut également être une personne, si par exemple les Héros doivent délivrer un prisonnier. Quelle que soit sa nature, la découverte du Trésor de Quête signale l'accomplissement de la quête des Héros.

La Quête de l'Amulette Brisée montre comment des quêtes simples peuvent être reliées pour former une quête plus ambitieuse, aussi appelée une campagne. L'approche utilisée constitue un bon exemple d'agencement de donjons. Elle a beaucoup de potentiel d'exploration, mais reste assez simple pour être adaptée à des MJ et des Héros débutants. Il y a 4 donjons dans la Quête de l'Amulette Brisée, et tous suivent les mêmes bases pour leur agencement. Chaque donjon possède 3 étages. Les Héros y pénètrent par le premier, et l'explorent jusqu'à ce qu'ils découvrent une Salle de Quête –là, se trouvent des escaliers menant à l'étage en dessous (tous les autres escaliers découverts menant à l'extérieur). Au second étage, la recherche recommence, en massacrant les Skavens rencontrés, jusqu'à la découverte d'une salle de Quête ; à nouveau, elle contiendra des escaliers vers l'étage d'en dessous. Le troisième étage tout entier est un Lieu de Quête, et chaque donjon comportera une carte détaillée déjà prête, que le MJ consultera pour agencer les éléments de donjon et peupler les salles de monstres. Les Trésors de Quête sont les 4 morceaux de l'Amulette Brisée, que les Héros cherchent à ravir des griffes des Skavens. En ce qui concerne les gains de Points de Destinée, chaque donjon et chaque fragment de l'Amulette compte comme une quête séparée. La quête toute entière, cependant, ne sera accomplie que quand les 4 morceaux de l'Amulette seront en leur possession.

Comme vous le voyez, le système de base est simple et facile à suivre- mais les 4 donjons seront très différents car les deux premiers étages seront générés aléatoirement. Il n'y a aucun moyen de prédire à l'avance à quoi ressemblera le donjon, parce qu'il se construira de lui-même au fur et à mesure de l'exploration des Héros. Ces derniers savent que, quelque part dans le donjon, il y a une issue vers l'étage suivant, mais ils ne peuvent savoir où exactement. Quand vous créerez vos propres donjons, vous pourrez suivre les mêmes lignes directrices que ceux de la Quête de l'Amulette Brisée, ou choisir vos propres règles. Vous n'avez qu'à

décider comment les salles de Quête relieront les divers étages – tout le reste est généré par les tables aléatoires de création de donjons.



Créer le donjon

Les salles et les couloirs du donjon prennent vie quand les Héros les explorent. Ils sont générés aléatoirement en utilisant les tables de génération des salles et des couloirs, ainsi les Héros ne peuvent deviner à l'avance ce qu'ils découvriront.

Vous ne devriez placer un nouvel élément de donjon pendant une phase d'exploration que si :

- 1) Un Héros se trouve à une intersection conduisant à des couloirs pas encore placés
- 2) Un Héros ouvre une porte qui n'avait jamais été ouverte auparavant.

(NdT : il y a un oubli ici. Il y a un 3^{ème} cas : si un Héros se trouve à un tournant conduisant à une section non explorée précédemment.)

Les couloirs

Les couloirs partent des intersections (NdT : et des tournants) et derrière certaines portes.

Intersections : si les Héros explorent depuis une intersection, ils trouveront des couloirs partant de chaque sortie non-explorée.

Portes situées dans des salles : si les Héros ouvrent une porte qui n'a jamais été ouverte auparavant dans une salle, il y a une chance sur deux de trouver un couloir ou un passage. Jetez un dé –pair, c'est un couloir, impair, c'est une pièce.

Portes situées dans un couloir : toutes les portes des couloirs mènent à des salles.

Chaque fois que les Héros explorent un couloir, qu'il parte d'une salle ou d'une intersection, le Leader jette un dé pour chacune des trois tables suivantes. Tout d'abord, il jette un dé pour déterminer la longueur du couloir ; ensuite, 2 dés pour voir s'il y a des éléments dignes d'intérêt dans le couloir, et enfin deux autres dés pour découvrir ce qui se trouve au bout du couloir.

Table des longueurs de couloirs	
D12	Longueur du couloir
1-2	1 élément de couloir
3-8	2 éléments de couloir
9-12	3 éléments de couloir

Voir *Placer de nouveaux éléments* en dessous pour les règles concernant le placement des couloirs.

Table des éléments de couloirs			
2D12	Elément	2D12	Elément
2-4	Monstres Errants	20-21	2 portes
5-15	Rien	22-24	Monstres Errants
16-19	1 porte		

Portes : le Leader décide dans quelle élément du couloir la porte sera placée, ainsi que de quel côté. Le MJ décide ensuite de son emplacement exact au sein de la section de mur désignée.

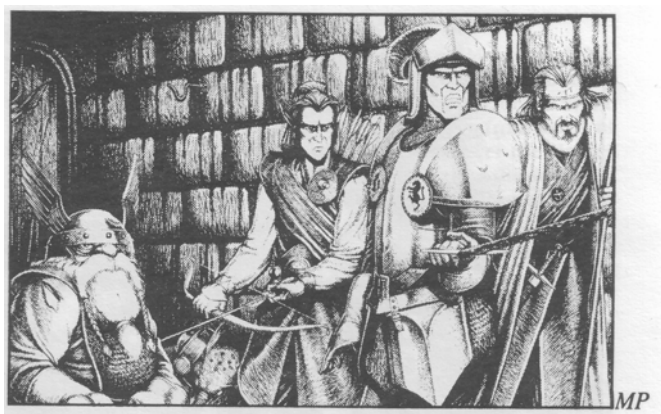
Monstres Errants : le MJ utilise la table des Monstres Errants.

Table des extrémités de couloirs			
2D12	Extrémité	2D12	Extrémité
2-3	Intersection en T	15-17	Tournant à gauche
4-8	Cul-de-sac	18-19	Escaliers vers le bas
9-11	Tournant à droite	20-22	Escaliers vers l'extérieur du donjon
12-14	Intersection en T	23-24	Intersection en T

Intersections et tournants : placez l'élément approprié, tournant ou intersection.

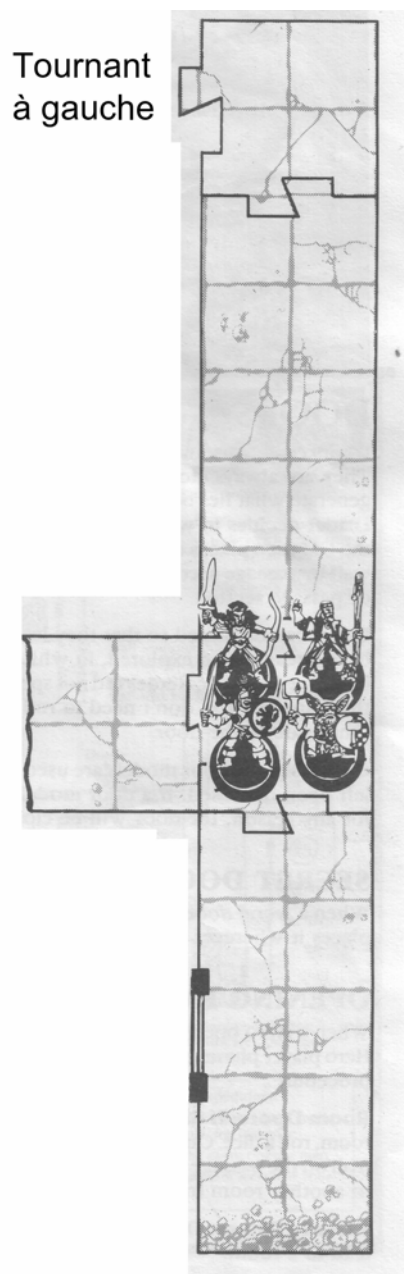
Cul-de-sac : Ce passage s'arrête à un effondrement de plafond –il est impossible de passer.

Escaliers : Les escaliers vers l'extérieur du donjon mènent à la surface- si les héros les empruntent, cette expédition est terminée. Les escaliers vers le bas mènent à l'étage suivant du donjon.



Intersections et tournants

Les intersections sont placées en tant que résultats possibles de la table des extrémités de couloirs. Des couloirs partent des sorties de l'intersection, et un Héros ne peut les voir que s'il se tient sur l'intersection. Les tournants comptent comme des intersections, donc vous ne pouvez pas voir derrière le tournant sauf si vous êtes dessus.



Cet exemple montre les règles de l'exploration et du placement des éléments de donjon. Les Héros sont sur une intersection en T, sur laquelle se trouvent deux sorties inexplorées. Le Leader utilise les tables de génération de couloirs. Comme ce sont deux couloirs qui partent des deux sorties de l'intersection en T, il devra répéter la procédure deux fois.

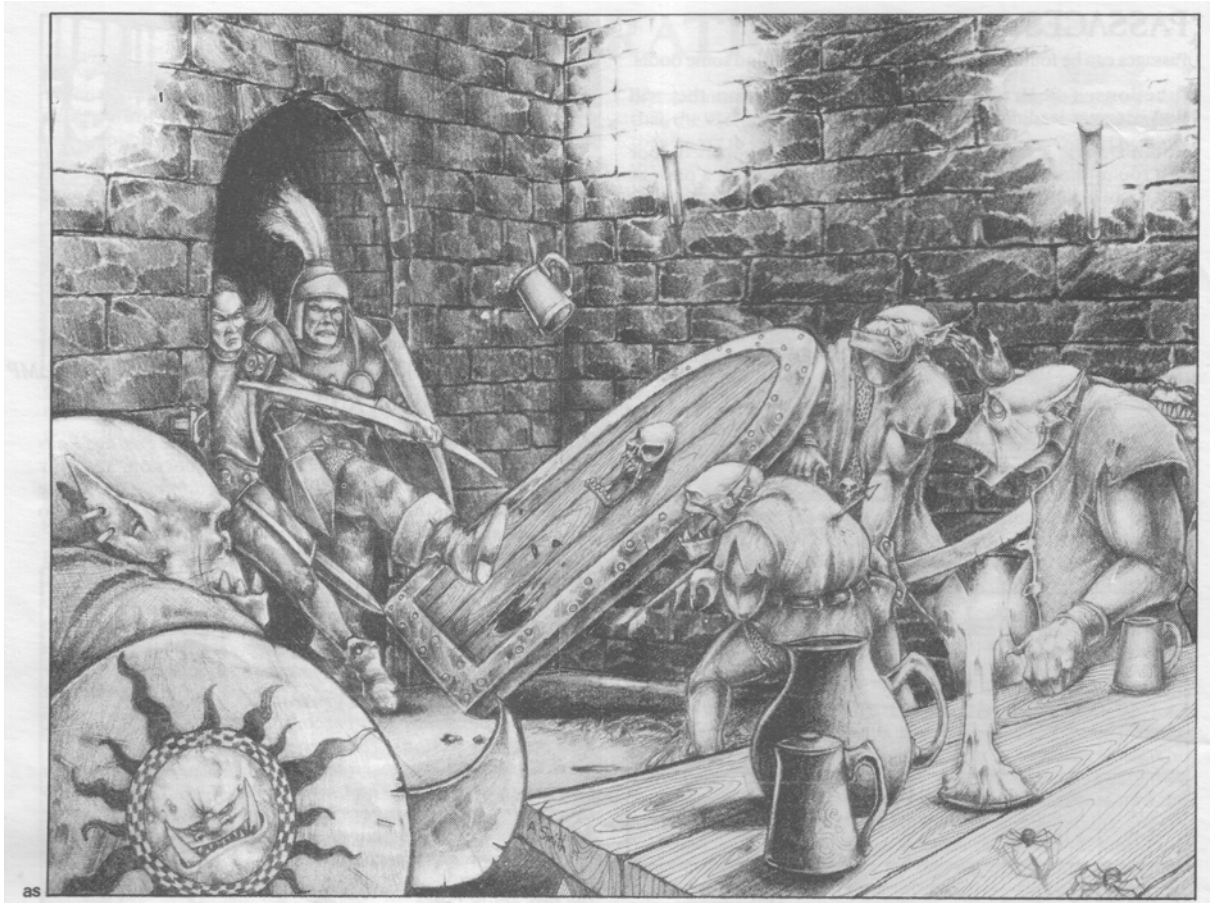
Le Leader jette les dés pour la branche droite, obtenant un 2 : le nouveau couloir est long d'un élément. Jetant deux dés pour les éléments de couloir, il obtient un 16-il y a une porte sur un des deux murs. Enfin, obtenant un total de 6 sur la table des extrémités de couloir, il découvre un cul-de-sac.

Le MJ place les éléments de donjon comme indiqué. Le Leader est autorisé à dire sur quel mur du couloir se trouve la porte, et le MJ choisit sa localisation exacte sur ce mur. Le cartographe de l'Expédition ajoute le nouvel élément sur sa carte, et les joueurs des Héros notent que le cul-de-sac peut être fouillé pour tenter d'y découvrir des portes secrètes.

En cherchant ce qui se trouve du côté gauche, des résultats de 1, 9 et 17 montrent un couloir long d'une section, sans éléments de couloirs, se terminant par un tournant vers la gauche. Ce couloir est lui aussi matérialisé sur la table, et le cartographe l'ajoute sur sa carte.

La phase d'exploration est à présent terminée.





Les portes

Les portes peuvent être découvertes sur les murs des couloirs, ainsi que dans les salles. Elles sont toujours fermées au moment de leur découverte, et vous ne générerez ce qu'il y a derrière que quand un Héros les ouvrira. Le Leader décide sur quel mur la porte sera placée, et le MJ la positionne ensuite où il le souhaite sur le mur sélectionné ou dans l'élément de couloir. On ne peut placer qu'une porte par mur ou par élément de couloir.

Les portes peuvent être placées de manière à conduire dans des zones déjà explorées du donjon, auquel cas on supposera que ces portes étaient secrètes et que les Héros ne les avaient pas aperçues depuis l'autre côté. Quand cela arrive, il n'est pas nécessaire de jeter les dés pour découvrir ce qu'il y a de l'autre côté de la porte.

Evidemment, les figurines de portes sont utilisées pour matérialiser si une porte est ouverte ou fermée. Si une figurine de porte est ôtée de la table pour quelque raison que ce soit, cette porte sera fermée si elle est de nouveau rencontrée.

Les portes secrètes

Quand une porte secrète est découverte, le joueur qui l'a localisée la place où il le souhaite sur le mur où il fouillait.

Ouvrir les portes

Quand le Héros ouvre une porte encore jamais ouverte à la fin de phase des Héros, générez ce qui se cache derrière en utilisant le procédé suivant :

Portes situées dans des salles : Si les Héros ouvrent une porte située dans une salle, jetez un dé. Si vous obtenez un résultat pair, la porte s'ouvre sur un couloir (utilisez la table de génération des couloirs). Sur un résultat impair, elle mène à une autre salle (utilisez la table de génération des salles).

Portes situées dans un couloir : Les portes ouvertes depuis un couloir mènent *toujours* à une salle.

Les escaliers

Soit les escaliers mènent à l'étage suivant du donjon, soit ils conduisent à l'extérieur du donjon. Quand un Héros pénètre dans l'élément d'escaliers qui mène vers l'extérieur, il peut achever cette expédition et se retrouve enlevé de la table de jeu. Quand tous les Héros survivants ont quitté le donjon, l'expédition est terminée.

Les éléments d'escaliers sont aussi utilisés pour matérialiser des escaliers vers l'étage inférieur, et donc le point d'entrée du nouvel étage. Comme le début du donjon à l'entrée initiale, le nouvel étage commencera par des escaliers, deux éléments de couloirs et une intersection en T.

Les salles

Des salles seront découvertes derrière de nombreuses portes. Elles peuvent contenir des monstres, des pièges et des trésors, et certaines abriteront aussi des éléments spéciaux. Quand une salle est générée au cours de l'exploration, le Leader jette 2D12 et consulte la Table des Salles pour trouver de quel type de salle il s'agit.

La table indique aussi au MJ s'il doit placer un grand ou un petit élément de salle.

Table des salles		
D12	Type de pièce	Section
1-6	Normale	Petite
7-8	Hasard	Petite
9-10	Repaire	Grande
11-12	Quête	Grande

Salles normales : Ce sont de petites cryptes vides, abandonnées depuis longtemps par leurs occupants initiaux.

Salles de Hasard : Ces salles contiennent certains types d'éléments spéciaux, comme des fontaines magiques, un ancien sarcophage, ou une crevasse béante. Le MJ doit consulter la section des Hasards pour découvrir quel élément se trouve dans cette salle.

Repairs : Les repaires sont les demeures de groupes de monstres qui ont colonisé le donjon et vivent dans ses sombres cryptes. Le MJ doit utiliser la Matrice des Repaires de ce donjon pour découvrir quelles sortes de monstres sont là et combien ils sont. Les Repaires contiennent toujours un coffre à trésor ; si les Héros l'ouvrent, le MJ doit consulter la section des Trésors pour voir ce qu'il y a dedans.

Salles de Quête : Lieux-clés d'un étage du donjon, les salles de quête contiennent habituellement quelque chose de vital pour le succès des Héros. Les salles de quête abritent toujours des monstres, gardiens de ce que les Héros recherchent. Le MJ doit utiliser la Matrice des Salles de Quêtes de ce donjon pour découvrir quels monstres sont là. Les Salles de Quête contiennent aussi un coffre à trésor, dont le contenu sera généré grâce à la section sur les Trésors si les Héros l'ouvrent.

Les Portes Secrètes

Immédiatement après avoir généré le type de salle et son contenu, le Leader doit jeter un dé et consulter la Table des Portes des Salles pour découvrir s'il y a d'autres sorties. S'il y a des portes, le Leader décide sur quel(s) mur(s) elles se trouvent, et le MJ choisit où les placer exactement sur les murs désignés.

Table des portes des salles	
D12	Nombre de portes
1-4	Aucune
5-8	1 porte
9-12	2 portes

Notez que si la salle contient une Sentinelle (ce type de monstre sera détaillé plus tard), il y aura toujours au moins une porte dans la salle, même si le résultat Aucune est obtenu sur la table ci-dessus.

Si une pièce contient un élément comme une statue ou des escaliers, les portes doivent être placées pour que cet élément ne bloque pas leur accès.

Placer de nouveaux éléments

Le MJ place les éléments de donjons découverts. Il a certaines libertés, aussi longtemps qu'il respecte ces simples indications :

- 1) Les couloirs vont toujours en ligne droite, sauf si un tournant est découvert.
- 2) Les salles doivent toujours partager un mur avec le couloir ou la pièce depuis lesquels on y accède.
- 3) Les couloirs découverts après des salles courent le long d'un mur de la salle, et n'en partent pas. Au moins un élément de couloir doit partager un mur avec cette salle, alors que les autres peuvent être placés à droite ou à gauche. Evidemment, un tel couloir aura deux extrémités qui devront être générées.

Chevauchement

Le MJ ne doit pas placer de nouveaux éléments qui en chevauchent d'autres. Si une salle est trop grande, utilisez une plus petite. Si cela ne rentre toujours pas, la porte est alors manifestement une fausse porte qui ne mène nulle part ! S'il n'y a pas assez de place pour tous les éléments de couloirs générés, utilisez-en autant que vous pouvez en caser. Si une intersection a une sortie qui mène tout droit dans un mur, remplacez-la par une autre qui ne le fera pas. Si toutes les sorties possibles sont bloquées, ajoutez de nouveaux éléments de couloir jusqu'à ce qu'une sortie devienne libre.

Dans tous les cas, quand le chevauchement pose problème, le MJ peut utiliser toute alternative adéquate à la place du résultat obtenu aux dés.

Réutiliser les éléments de donjon

Au fur et à mesure que le donjon s'étend, il est inévitable que le MJ finisse par manquer de certains types d'éléments de donjon. Dans ce cas, il enlève des éléments déjà explorés pour les utiliser afin de matérialiser les nouvelles zones découvertes. Ils devraient être pris le plus loin possible de la position actuelle des Héros. Quand (ou si) les Héros retournent à cette partie du donjon, la carte de l'expédition sera utilisée pour remettre en place les éléments explorés et les éléments spéciaux à leur position correcte.

Quand vous abordez un nouvel étage, il est préférable de tout enlever afin de laisser la table de jeu entièrement disponible pour les nouvelles explorations.

Donjons en cul-de-sac

Il est possible (même si c'est hautement improbable) qu'un donjon n'ait plus de nouvelles zones à explorer. Cela n'arrive que si tous les couloirs s'achèvent par des culs-de-sac ou des escaliers, que toutes les portes aient été ouvertes, et que toutes les zones susceptibles de cacher une porte secrète aient été fouillées. Dans de telles circonstances, les Héros sont autorisés à rechercher des portes secrètes dans des zones qu'ils ont déjà fouillées, et peuvent continuer ainsi jusqu'à ce qu'ils découvrent une porte secrète qui les autorise à continuer leur exploration du donjon.

Dessiner les cartes

Choisissez un nouveau Cartographe pour chaque expédition dans un donjon. La carte telle qu'elle existe vous montrera comment mettre en place le donjon, c'est pourquoi les notes devraient être les plus précises possibles.

Le Cartographe de l'Expédition note tout lors de l'exploration du donjon. Un exemple de carte est montré ci-dessous, avec les symboles recommandés pour les éléments comme les portes ou les coffres. Notez tous les éléments, comme les pièges, ainsi que toutes les situations non résolues par les Héros, comme une salle pleine de monstres ou des coffres non ouverts.



ADVANCED HEROQUEST

MAP NO.
EXAMPLE

SK - SKAVEN WARRIOR
SC - SKAVEN CHAMPION
SW - SKAVEN WARLORD
SGR - SKAVEN GUTTER RUNNER

Des codes sont utilisés pour montrer les monstres encore vivants

Porte secrète

Un nombre encadré indique un trésor dissimulé qui n'a pas été ramassé
Ici, 20 CO.

Sections de mur examinées pour trouver des portes secrètes. La flèche indique le mur examiné.

SK x 3
SC x 1
SW x 1
SGR x 1

BATS

Fontaine

Portes

Salle fouillée pour trouver des trésors, mais vide

Coffre non ouvert

Piège, avec une note sur son type

BLOCS

Un nombre dans un carré indique un coffre avec son contenu non ramassé.

40

DOWN

Départ

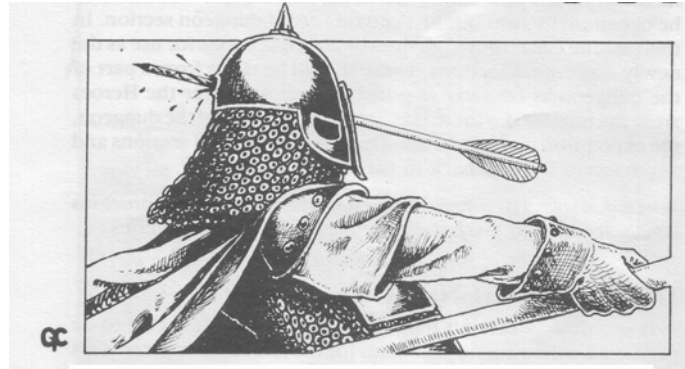
STATUE

Piège : fosse

Crevasse et coffre fermé. Le flash indique que le coffre est piégé.

Cet exemple montre un jeu de symboles simples pour cartographier votre expédition. Ne notez que les éléments restants après que vous ayez quitté le lieu- ne notez pas les trésors emportés, ou les pièges qui ont fonctionné, par exemple. Pour des éléments complexes, utilisez des abréviations, avec des notes plus détaillées dans un coin de la carte. La carte devrait être facile à lire- elle constitue, après tout, un souvenir de vos aventures sous le monde de Warhammer.

4) Le combat



Les tours de combat commencent à chaque fois que des monstres sont découverts dans le donjon, et continuent jusqu'à ce que Héros ou Monstres soient morts, ou que les Héros soient parvenus à fuir assez loin pour que les Monstres abandonnent leur traque. Normalement, les monstres sont découverts quand un nouvel élément de donjon est exploré ; mais les Héros peuvent aussi rencontrer des monstres errants, et le MJ peut aussi ajouter quelques désagréables surprises.

Pour décider si vous devez jouer des tours de combat ou des tours d'exploration, essayez de visualiser ce que les monstres voient – s'il n'y a pas de monstres, ce n'est certainement pas un tour de combat ! Evidemment, s'ils sont dans le même élément de donjon que les Héros, ils peuvent les voir et attaqueront. Si les Héros sont sur le seuil d'une porte ouverte, et qu'il y a des monstres dans l'élément suivant, les monstres peuvent voir les Héros. Cependant, si les Héros sont un peu en retrait de la porte, ils sont hors de vue et peuvent fuir les monstres.

Basiquement, si les monstres peuvent voir les Héros, ils attaquent. Bien sûr, il y aura toujours le cas où vous les rencontrerez en ouvrant une porte. Les monstres ne fuient jamais (même si les Sentinelles peuvent partir chercher de l'aide, et que les Personnages Monstres peuvent être retirés du combat par le MJ ; ceci sera détaillé plus loin). Si les Héros essayent de quitter l'élément de donjon où ils se battaient, le MJ peut décider de laisser les monstres les traquer.

Placer les Monstres

Avant que les monstres ne soient placés sur la table, le Leader et le MJ jettent un dé chacun. Ceci est appelé *un test de surprise*. Certains Héros réagissent particulièrement vite et ont des sens très aiguisés, et ils offrent un bonus au test de surprise des Héros. Par exemple, si un Elfe regarde dans la salle ou le couloir où les monstres ont été découverts, le Leader ajoute +1 au dé quand il teste la surprise.

Si le total du Leader est égal ou supérieur à celui du MJ, le Leader positionne les monstres dans l'élément de donjon où ils doivent se trouver, où il le désire, mais un seul monstre par case. Le MJ peut ensuite déplacer chaque monstre d'une case. Puis le tour de combat commence.

Si le MJ obtient plus, les monstres ont surpris les Héros. Dans ce cas, le MJ dispose les monstres dans l'élément de donjon où ils doivent se trouver, un monstre par case, et le Leader

peut les déplacer d'une case. Le jeu se poursuit ensuite par la phase du MJ du premier tour de combat (en d'autres termes, les Héros ratent leur premier tour !).

Les monstres ne peuvent être disposés que dans la salle ou le couloir où ils sont rencontrés quand ils sont placés initialement.

Les Sentinelles

Il existe une règle spéciale pour un type de monstre, les Sentinelles. Les Sentinelles ajoutent un bonus de +1 au test de surprise du MJ.

L'élément de donjon où apparaît la Sentinelle contient toujours une porte (même si aucune n'avait été générée par la Table des Portes de Salles), qui est placée par le MJ. Le MJ peut faire ouvrir cette porte à la Sentinelle à la place de la faire attaquer (si la Sentinelle est sur une case adjacente à la porte).

Si la Sentinelle ouvre une porte menant dans une zone non explorée, générez cette nouvelle zone à la fin de la phase du MJ, en utilisant le même système que celui de la phase d'exploration, puis continuez par le tour de combat suivant.

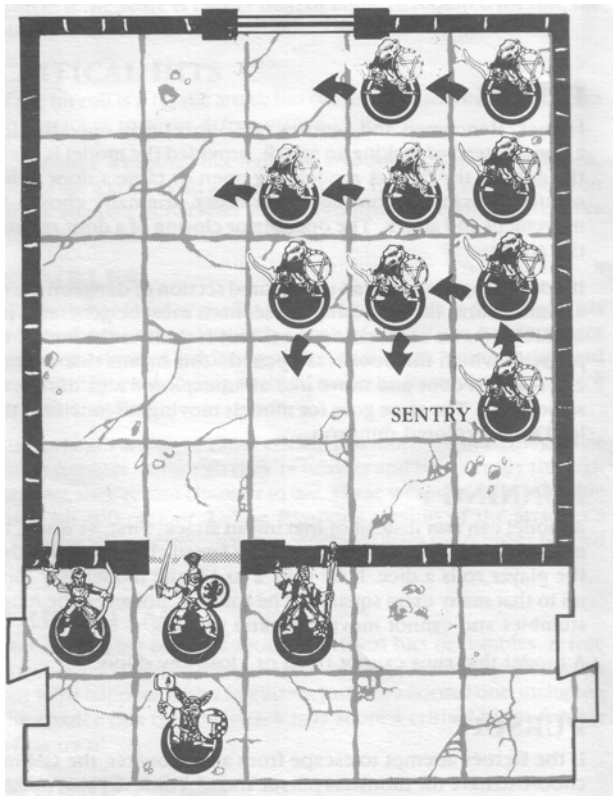


Distinguer les monstres spéciaux

Si les monstres rencontrés incluent des Sentinelles, ou n'importe quel autre type de monstre spécial (ceci sera détaillé plus tard), vous devrez pouvoir dire de quel monstre il s'agit. Le moyen le plus facile est d'utiliser la figurine Citadel appropriée pour les différentes sortes de monstres. La gamme fantasy de Citadel comprend toutes les figurines utilisables pour tous les monstres rencontrés dans Advanced Heroquest.

Si vous n'avez pas la bonne figurine, vous devrez utiliser un des socles colorés fournis. Ils n'ont pas à représenter tout le temps le même monstre, aussi longtemps que tout le monde sait quel monstre est représenté à ce moment. Bien sûr, les Héros rencontreront parfois un monstre spécial sans le savoir jusqu'à ce qu'il fasse usage de ses capacités spéciales – dans de tels cas, le MJ doit révéler le type du monstre (c'est-à-dire dire aux joueurs que c'est une

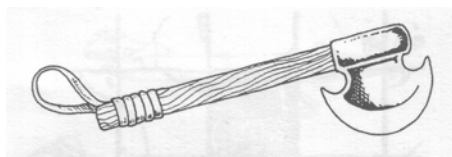
Sentinelle, par exemple) une fois qu'il a accompli une de ses fonctions spéciales (dans notre exemple, ouvrir une porte).



Ayant presque achevé leur Quête, les Héros découvrent un groupe de Skavens (dont une Sentinelle) derrière une porte. Le Leader et le MJ jettent chacun un dé, et ajoutent tous deux +1 (l'Elfe peut voir dans la pièce, et il y a une Sentinelle) ; le Leader obtient 4 et le MJ 3, donc les Skavens sont surpris. Le Leader choisit ensuite où chaque figurine de Skaven est placée. Evidemment, il va tenter de les placer pour donner un avantage aux Héros. Le MJ peut ensuite déplacer chaque figurine de Skaven d'une case. Un tour de combat normal débute à présent. Notez la porte sur le mur opposé. Si le MJ décide de faire ouvrir cette porte à la Sentinelle Skaven pendant la phase du MJ, ce qui se trouve derrière sera généré à la fin de cette phase. Si c'est un Repaire ou une Salle de Quête, avec des Skavens supplémentaires, de gros renforts sont à attendre...

Séquence de jeu

Comme un tour d'exploration, un tour de combat est joué en plusieurs phases, et vous devez terminer chaque phase avant de passer à la suivante.



Phase des Héros

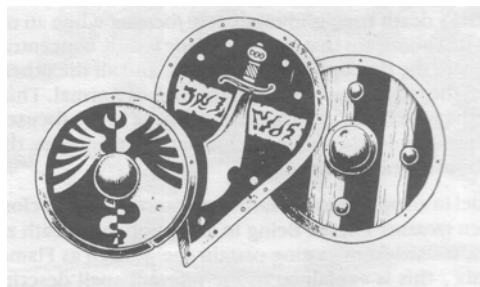
Chaque Héros dispose de plusieurs options durant la phase des Héros. Les joueurs des Héros doivent décider entre eux qui se déplacera en premier- s'ils ne parviennent pas à se mettre d'accord, le Leader décidera pour eux. Chacune des actions suivantes peut être accomplie par des Héros ou des Suivants.

- 1) Une figurine peut se déplacer et attaquer, *ou* attaquer et ensuite se déplacer. Si un Héros a plusieurs Suivants, ils ne sont pas obligés de faire pareil- certains peuvent attaquer en premier, tandis que d'autres se déplaceront d'abord.
- 2) Une figurine peut courir au lieu d'attaquer (ceci sera détaillé plus tard).
- 3) Une figurine qui est à côté d'une porte peut l'ouvrir ou la fermer au lieu d'attaquer. Ceci peut être fait avant ou après le déplacement, mais pas au milieu. Si la porte mène à une zone non explorée du donjon, les nouveaux éléments de donjon seront générés comme si c'était un tour d'exploration. Ceci est fait à la fin de la phase des Héros, après que tous les joueurs aient déplacé leurs figurines. Ceci signifie qu'une figurine ne peut pas traverser une porte menant à une zone inexplorée dans la même phase que celle de l'ouverture de la porte, même s'il l'a ouverte juste avant de se déplacer. Ceci est aussi vrai pour les figurines quittant des intersections menant à des zones inexplorées.

La phase du Maître de Jeu

Le MJ dispose d'un jeu d'options similaire pendant sa phase.

- 1) Le MJ décide si ses monstres se déplaceront puis attaqueront, *ou* s'ils attaqueront puis se déplaceront. Quel que soit son choix, tous les monstres devront suivre cette procédure. Toutes les actions d'un monstre doivent être achevées avant que le MJ ne puisse se déplacer/attaquer avec la figurine suivante.
- 2) Un monstre peut courir au lieu d'attaquer (ceci sera détaillé plus tard).
- 3) Les Sentinelles peuvent ouvrir des portes au lieu d'attaquer. Ce ci peut être fait avant ou après le déplacement, mais pas au milieu. Si la porte mène à une zone inexplorée du donjon, les nouveaux éléments de donjon seront générés comme si c'était une phase d'exploration. Ceci sera fait à la fin de la phase du GM, après que tous les monstres se soient déplacés. Ceci signifie qu'un monstre ne peut pas traverser une porte menant à une zone inexplorée pendant la phase où la porte a été ouverte, même s'il l'a ouverte avant de se déplacer. Ceci est aussi vrai pour les monstres se déplaçant hors d'une intersection menant dans des zones inexplorées.
- 4) Si les monstres sont capables de poursuivre (ceci sera expliqué plus tard), n'importe quel monstre peut ouvrir une porte au lieu d'attaquer.
- 5) Si des monstres spéciaux (comme des Sorciers ou des Champions), jouent leur « rôle » particulier pendant cette phase, le MJ doit révéler aux joueurs des Héros de quel type de monstre il s'agit. Si un Champion attaque, ou qu'un Sorcier jette un sort, ou qu'une Sentinelle ouvre une porte, le MJ révèle l'identité de la figurine. Elle devrait, naturellement, être une figurine bien distincte ou posséder un socle coloré identifiable.



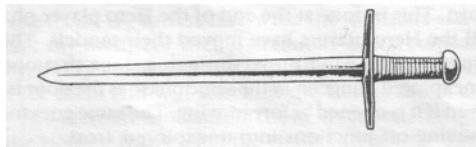
Fin de phase

Cette phase ne se termine que s'il n'y a plus de monstres, ou que les Héros s'enfuient. On considère que les Héros se sont échappés s'il n'y a pas de monstres en vue à la fin de la phase du MJ. La seule exception à ceci est si cette situation a été obtenue en fermant une porte, auquel cas le tour suivant est aussi un tour de combat ; s'il n'y a toujours pas de monstres en vue à la fin de la phase du MJ suivante, les Héros se sont enfuis.

Si les Héros tuent tous les monstres, ils peuvent récupérer leurs possessions. Les tables de monstres indiquent combien de Couronnes d'Or les Héros trouveront. Si l'un des monstres portait un objet magique (comme, par exemple, beaucoup de Personnages Monstres), ils pourront aussi être pris. Le MJ révélera de quoi il s'agit.

Si les Héros s'enfuient avant d'avoir tué tous leurs ennemis, ils ne peuvent rien prendre sur les cadavres. Même s'ils reviennent plus tard sur les lieux du combat, ils découvriront que les monstres tués et leur équipement ont disparu.

Finalement, les Héros élisent un nouveau Leader, en utilisant le même procédé qu'au début du jeu. Cela permet à chacun d'expérimenter le rôle du Leader. Le jeu continue avec un tour d'exploration.



Le mouvement pendant les phases de combat

Le MJ décide dans quel ordre ses monstres se déplacent. Les joueurs des Héros décident entre eux -s'ils ne peuvent se mettre d'accord, le Leader tranchera.

Un monstre ou un Héros peut bouger vers l'avant, vers l'arrière, vers la gauche ou vers la droite d'un nombre de cases égal à sa Rapidité. Les figurines ne peuvent pas se déplacer en diagonale, traverser une autre figurine ou passer un obstacle infranchissable (c'est-à-dire un mur ou une porte fermée). Si une figurine est déplacée dans une Zone Mortelle (voir ci-dessous), elle doit s'arrêter immédiatement.

Les attaques ne peuvent être portées que verticalement ou horizontalement, sur des ennemis situés dans une case adjacente. Une figurine se tourne seule vers la source de l'attaque, donc cela revient au même si on attaque de devant ou de derrière : la figurine peut quand même se retourner et riposter à l'attaque. Les attaques ne peuvent pas se faire en diagonale, sauf si l'attaquant dispose d'une arme longue (telle qu'une lance). Les règles pour porter une attaque sont détaillées dans la section *Combat au corps à corps*, ci-dessous.

Zones Mortelles

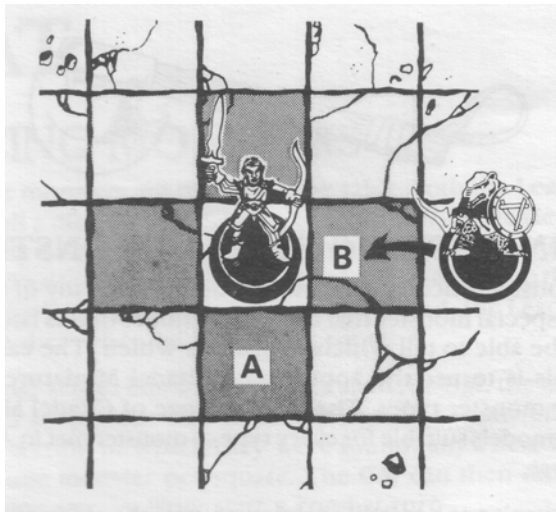
Chaque figurine crée une Zone Mortelle dans chaque case où elle peut attaquer, la zone où elle peut menacer un adversaire au corps à corps. Toute figurine se déplaçant dans la Zone Mortelle d'un adversaire doit s'y arrêter : vous ne pouvez pas continuer de déplacer une figurine après son entrée dans une Zone Mortelle. Cependant, vous pouvez en *sortir* au début de votre déplacement.

Certaines armes dites *longues*, comme les lances, les hallebardes ou les épées à deux mains, autorisent leurs porteurs à attaquer en diagonale. Toute figurine équipée d'une telle arme crée une Zone Mortelle sur toutes les cases adjacentes en diagonale autour d'elle, en plus des cases adjacentes horizontalement ou verticalement.

La Zone Mortelle d'une figurine devient immédiatement *fixée* quand un adversaire y pénètre. Cela signifie que la Zone Mortelle est à présent concentrée dans la case occupée

par cet ennemi, et que toutes les autres cases autour de cette figurine peuvent désormais être traversées normalement. Cela ne signifie pas que la figurine est obligée d'attaquer l'adversaire dans sa Zone Mortelle concentrée –si d'autres ennemis se déplacent également dans des cases adjacentes, elle peut choisir qui elle attaque.

Une figurine située dans la Zone Mortelle d'un adversaire ne peut pas ouvrir ou fermer des portes, ou encore ouvrir des coffres. Etre dans une Zone Mortelle empêche également les Magiciens de jeter certains sorts, comme Flammes du Phénix –ceci sera détaillé dans la description du sort concerné.



Torallion crée une Zone Mortelle sur toutes les cases en gris. Cependant, si un Skaven arrive sur la case A, toutes les autres cases de la Zone Mortelle sont désormais ignorées par les autres Skavens. Notez également que si le Skaven se déplace de A vers B au tout suivant, il devra arrêter là son mouvement et il restera la source de la concentration de la Zone Mortelle de Torallion jusqu'à ce qu'il quitte la Zone.

Si Torallion est plus tard équipé d'une arme longue, comme une épée à deux mains, il créera aussi une Zone Mortelle dans les cases en diagonale autour de lui.

Les portes

Les Héros, les Suivants et les Sentinelles (voir ci-dessus) peuvent ouvrir ou fermer une porte au lieu d'attaquer, si la figurine est à côté de la porte à ce moment. Une figurine peut ouvrir ou fermer une porte avant *ou* après son déplacement, selon l'ordre choisi pour les mouvements et les attaques. L'ouverture ou la fermeture d'une porte *remplace* l'attaque. Si une porte est ouverte sur une zone inexplorée du donjon pendant un tour de combat, les nouveaux éléments de donjon seront générés comme pendant un tour d'exploration. Ceci sera fait à la fin de la phase durant laquelle la porte a été ouverte –cela signifie qu'une figurine ne peut pas traverser une porte et se déplacer dans une zone inexplorée pendant la même phase. Ceci est également vrai pour les figurines quittant des intersections débouchant sur des zones inexplorées du donjon.

Courir

Une figurine peut courir au lieu d'attaquer. D'abord, comme d'habitude, la figurine se déplace d'autant de cases que sa Rapidité. Ensuite, son joueur lance un dé. S'il obtient de 2 à 12, la figurine peut se déplacer d'un nombre de cases supplémentaires égal à la valeur obtenue sur le dé. S'il obtient un 1, cependant, la figurine trébuche et ne peut pas bouger de cases supplémentaires.

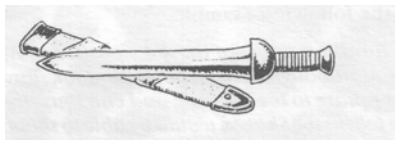
Une figurine qui court ne peut pas ouvrir ou fermer des portes.

Poursuite

Si les Héros tentent de fuir une rencontre, le MJ peut les poursuivre avec ses monstres. Un monstre qui poursuit doit courir, sauf s'il achève son déplacement à côté d'un ennemi et l'attaque.

La poursuite cesse si tous les monstres peuvent effectuer un mouvement normal et attaquer, auquel cas le tour suivant est un tour de combat ordinaire, ou si les Héros s'enfuient, auquel cas le tour suivant est un tour d'exploration. Les Héros s'échappent s'ils sont hors de vue des monstres à la fin de la phase du MJ. Si ce résultat a été obtenu en fermant une porte, les monstres ont droit à un tour de poursuite supplémentaire – si les Héros sont encore hors de vue, ils se sont échappés.

Si les Héros s'enfuient, les monstres repartent d'où ils venaient. Ceci devrait être noté sur la carte, ainsi que leur nombre. Si les Héros reviennent au cours de leur expédition, les monstres auront complété leurs rangs et le nombre original sera présent.



Combat au corps à corps

Une figurine ne peut faire une attaque au corps à corps que si elle est adjacente à une figurine ennemie (c'est-à-dire que la cible est dans la zone mortelle de l'attaquant). Les attaques au corps à corps représentent le seul type d'attaque pouvant être effectué quand une figurine est adjacente à un adversaire. Les attaques ne peuvent être portées en diagonale, sauf si la figurine est équipée d'une arme longue. Si une figurine se retrouve en contact avec plusieurs ennemis, le joueur la contrôlant décide quel adversaire attaquer *avant* de jeter ses dés.

Chaque attaque consiste en un ou deux jets de dés. D'abord, l'attaquant effectue *un jet pour toucher* pour voir si son coup porte. S'il porte, l'attaquant fait *un jet de blessures* pour découvrir les dégâts causés.

Jets pour toucher

Quand une figurine effectue une attaque, cherchez la Maîtrise des Armes de sa cible sur la section *Combat au corps à corps* de la feuille de référence de l'attaquant (ou la table de référence des monstres). Sur la ligne en dessous de la Maîtrise des Armes se trouve le nombre que l'attaquant doit au moins obtenir pour toucher. Jetez un dé ; si le résultat est égal ou supérieur au nombre requis, l'attaque a touché et la figurine a porté un coup.

Réussites critiques

Sur un jet pour toucher de 12, l'attaque a causé une *Réussite Critique*. Ceci autorise l'attaquant à effectuer une attaque gratuite.

Quelques armes imposantes, comme les hallebardes et les armes à deux mains, causent des Réussites Critiques sur un jet pour toucher de 11 ou 12. La section sur les armes de la feuille du personnage ou de la table de référence du monstre fournit le nombre requis pour obtenir une Réussite Critique.

Echec Critique

D'un autre côté, si le jet pour toucher est un 1, l'attaque est un *échec critique*. Cela signifie que la figurine a réalisé une attaque si pitoyable que son adversaire peut instantanément riposter devant une telle ouverture. La figurine attaquée tente immédiatement une attaque gratuite sur l'attaquant.

Si les armes plus lourdes font plus de réussites critiques, elles causent également plus d'échecs critiques –même si elles sont plus lourdes et pénètrent facilement les armures, elles sont aussi bien plus difficiles à manier. Ces armes causent un échec critique sur un jet pour toucher de 1 ou 2. La section *Armes* de la feuille de personnage ou de la table de monstre fournit le nombre nécessaire aux échecs critiques.

Attaques gratuites

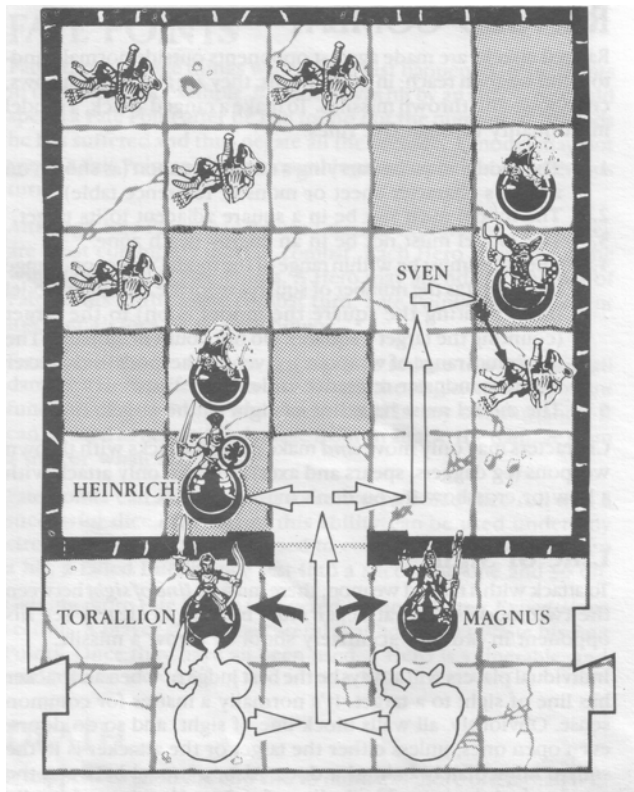
Les attaques gratuites sont dues aux réussites critiques ou aux échecs critiques. Une attaque gratuite est faite immédiatement, en plus des attaques normales. Déterminez ce qu'il advient comme pour une attaque normale, en tenant compte des réussites critiques et des échecs critiques !

Jet de Blessure

Si une attaque porte, jetez les dés de nouveau pour voir les dégâts causés. Le nombre de dés de dégâts dépend de l'arme utilisée –la section *Armes* de la feuille de personnage ou de la table de monstre fournit ces données.

Jetez le bon nombre de dés, et comparez chaque dé à la Résistance de la cible. Tout dé au résultat supérieur ou égal à cette Résistance provoque une Blessure.

Un jet de Blessure de 12 cause une Blessure Critique, ce qui signifie qu'il cause une Blessure, et peut être rejeté (et encore une fois si un autre 12 est obtenu, et ainsi de suite). Chaque joueur comptabilise le nombre de Blessures reçues par ses figurines. Le MJ utilise les Pions de Blessure, en les plaçant à côté des monstres quand ils sont blessés jusqu'à leur mort. Alternativement, le MJ peut comptabiliser les Blessures des monstres sur un bout de papier.



Rencontrant une troupe de Skavens dans une salle, les Héros se préparent pour le combat.

Dans la première phase des Héros, Heinrich et Sven se déplacent et attaquent ; Torallion et Magnus attaquent puis se déplacent. Les joueurs des Héros discutent brièvement de qui fera quoi, mais le Leader aura éventuellement le dernier mot.

Le tir à l'arc de Torallion et la magie de Magnus seront détaillés plus tard. Leur effet est que 5 des 7 Skavens sont retirés du combat. Heinrich et Sven se déplacent comme indiqué, en s'arrêtant dans les Zones Mortelles des Skavens qu'ils ont choisi d'attaquer.

Le MJ annonce la Maîtrise d'Armes des Skavens : les deux cibles ont une Maîtrise d'Armes de 6. Le joueur d'Heinrich regarde sa feuille de personnage, qui lui indique qu'il a besoin d'un 5 ou plus pour toucher un adversaire avec une Maîtrise des Armes de 6. Sven a les mêmes chances de toucher. Les deux joueurs jettent les dés ; Heinrich obtient un 4 et échoue, mais Sven obtient un 12. C'est une réussite critique, et il obtient une attaque gratuite pour un résultat de 9. Le Héros Nain a donc touché sa cible deux fois.

Il vérifie à présent les dégâts pour la hache utilisée. Il peut jeter 5 dés pour chaque touche. Chaque dé doit battre la Résistance du Skaven (6) pour causer une Blessure. Il obtient 2, 10, 11, 12, 1, 5, 6, 5, 3 et 8. Un total de 5 Blessures – plus qu'il n'en faut pour tuer le Skaven (qui n'en avait que 3 pour commencer). Notez que le jet de Blessure Critique n'a pas d'effet visible, puisque la cible avait déjà été tuée.



Combat à distance

Les attaques à distance sont faites sur des adversaires hors de portée des armes de corps à corps ; en d'autres mots, ce sont des attaques avec des arcs, des arbalètes ou des armes lancées. Pour effectuer une attaque à distance, une figurine doit répondre à 5 critères :

- 1) La figurine doit transporter une arme à distance (comme indiqué sur la feuille de personnage ou la table de monstre).
- 2) La figurine ne doit pas se trouver dans une case adjacente à sa cible.
- 3) La figurine ne doit pas être dans la Zone Mortelle d'un ennemi.
- 4) La cible doit être à portée de l'arme de la figurine. La portée est définie comme la distance entre l'attaquant (sans compter la case de la figurine attaquante) et la cible (en comptant la case de la cible). Ne comptez pas en diagonale. La portée maximale des armes est indiquée sur la feuille de personnage ou la table de monstre.
- 5) La figurine doit pouvoir voir sa cible.
- 6) Les personnages ne peuvent se déplacer et faire une attaque à distance qu'avec des armes lancées (dagues, lances et haches). Vous ne pouvez attaquer avec un arc ou une arbalète que si vous ne vous déplacez pas.

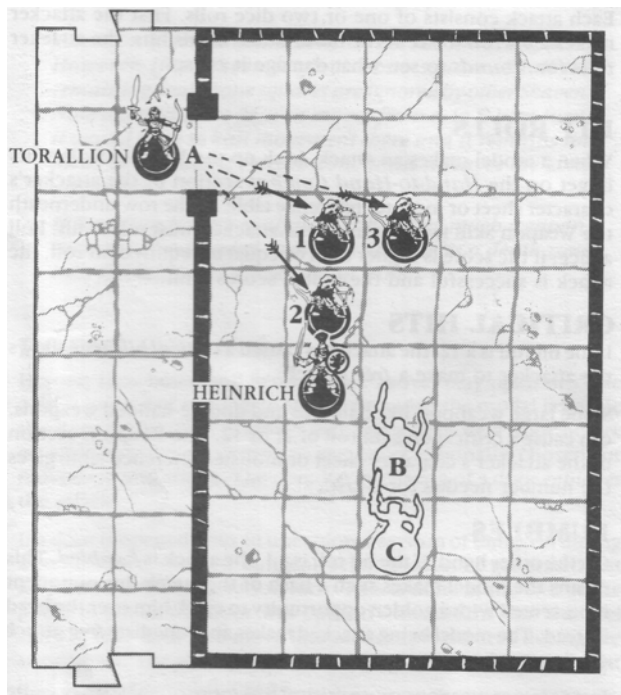


Ligne de vue

Pour attaquer avec une arme à distance, il doit exister *une ligne de vue* entre les deux figurines. L'attaquant doit voir clairement son adversaire pour pouvoir tirer ou jeter une arme. Les joueurs seront toujours les meilleurs juges pour déterminer si un attaquant dispose d'une ligne de vue. C'est d'habitude une histoire de bon sens. Evidemment, les murs bloquent les lignes de vue, ainsi que les portes, même les portes ouvertes, sauf si la cible ou l'attaquant sont dans la case immédiatement derrière la porte. De plus, une figurine située entre l'attaquant et sa cible bloque la ligne de vue, sauf si c'est une figurine alliée dans une case adjacente à l'attaquant.

Pour permettre des décisions en demi-teinte, les lignes de vue peuvent être *partielles*. Partez du principe que s'il est difficile de déterminer si l'attaquant a une ligne de vue parfaitement claire, c'est qu'il n'en a probablement pas et devrait donc avoir des chances réduites de toucher sa cible. En cas de tir sur une cible partiellement visible, faites comme si la portée était supérieure de 4 cases à sa valeur réelle. En cas de désaccord, soyez sensible aux conséquences. Cela ne vaut pas la peine de gâcher la partie à cause d'un désaccord sur qui voit quoi – une simple flèche ne changera pas le cours des choses.

Regardez l'exemple suivant :



Considérons que Torallion peut être dans les cases A, B ou C. Depuis la position A, même s'il est derrière une porte, Torallion est dans la case adjacente à l'ouverture et peut donc tirer à travers. De même, le Skaven pourrait lui tirer dessus. Cependant, il semble juste de dire que les Skavens 2 et 3 sont au moins en partie dissimulés ; le Skaven 2 par le mur et le Skaven 3 par le Skaven 1.

Depuis la position B, Torallion dispose d'une bonne ligne de vue vers les Skavens 3 et 2, et d'une ligne de vue partielle sur le Skaven 1. Heinrich ne bloque pas les tirs vers le Skaven 2 puisqu'il est dans une case adjacente à Torallion.

Si Torallion était dans la position 3, Heinrich ne lui serait plus adjacent, et dissimulerait partiellement le Skaven 2, ne laissant à Torallion que des lignes de vues partielles vers les Skavens 1 et 2, et une bonne ligne de tir vers le Skaven 3.

Jets pour Toucher et jets de Blessure

Les attaques à distances sont résolues de manière similaire aux attaques au corps à corps. D'abord, on réalise un jet pour toucher, et si l'attaque porte, on fait un jet de blessure.

Compter la distance en cases vers la cible, sans compter la case où est l'attaquant, mais en comptant celle de la cible. Ne comptez pas en diagonale. Recherchez ce total dans la section Attaque à distance de la feuille de personnage ou de la table de monstre pour trouver le nombre à atteindre pour toucher. La Maîtrise d'Armes de la cible n'influence pas les attaques à distance. Si l'attaque touche, vérifier les dégâts comme pour une attaque au corps à corps.



Retrouver les missiles

Les dagues et les haches de lancer ne peuvent être jetées qu'une fois. Chaque tir d'un arc utilise une flèche, les archers doivent comptabiliser les flèches ainsi utilisées. Les armes à distance peuvent être recherchées une fois que le combat est fini et que tous les monstres ont été tués (mais pas en cas de fuite des Héros). Jetez un dé pour chaque flèche, dague ou hache de lancer utilisée. Les flèches sont retrouvées intactes sur un résultat de 10 ou plus, les autres armes sur un résultat de 7 ou plus.

Réussites Critiques et Echecs Critiques

Les Réussites Critiques et les Echecs Critiques se produisent respectivement sur des 1 et des 12, comme pour les attaques au corps à corps.

Les Réussites Critiques obtenues sur des attaques à distance correspondent à des points faibles de l'armure ou un point vital. La Résistance de la cible est réduite de moitié (en arrondissant au supérieur) pour les jets de Blessure.

Un Echec Critique fait que c'est un allié qui a été touché. S'il y a une figurine alliée à deux cases ou moins de la cible, c'est lui qui sera touché. Le joueur contrôlant la cible originelle choisit laquelle s'il y en a plusieurs. S'il n'y a pas de figurines alliées à proximité, le tir échoue.

Points de Destinée

Les Points de Destinée permettent de changer ce qui vient juste de se produire (c'est-à-dire les incidents du tour en cours). Par exemple, si une figurine est touchée par une attaque, elle peut dépenser un Point de Destinée après avoir eu connaissance des Blessures infligées et ainsi les réduire à néant. Une figurine ne peut pas dépenser de Point de Destinée pour changer quelque chose qui s'est produit pendant un tour précédent.

Même si les Points de Destinée peuvent être utilisés pendant les tours d'exploration, ils sont le plus souvent dépensés pendant les combats. Chaque Héros commence la partie avec un nombre déterminé de Points de Destinée. Un Héros peut utiliser autant de Points de Destinée qu'il le souhaite pendant le même tour de combat. Les Points de Destinée ne peuvent pas être prêtés à d'autres Héros ou à des Suivants.

Les Points de Destinée peuvent être utilisés pour annuler (c'est-à-dire réduire à zéro) tous les dégâts subis par un Héros durant un tour. Ceci est la plus importante fonction des

Points de Destinée et ils peuvent annuler les Blessures causées par des attaques, des pièges ou quoi que ce soit d'autre.

Les Points de Destinée peuvent aussi être utilisés pour transformer un jet de dé raté en succès. De nouveau, ceci peut être utilisée dans n'importe quelles circonstances. Cela pourrait être pour convertir une attaque ratée en succès, un test d'Intelligence raté en succès et ainsi de suite.

Il est possible de gagner des Points de Destinée supplémentaires, ceci sera expliqué dans la section *Entre les expéditions*. Un joueur doit faire très attention à ne pas gaspiller ses Points de Destinée. Une fois qu'ils sont tous utilisés, le Héros devient vulnérable et peut mourir à tout moment.

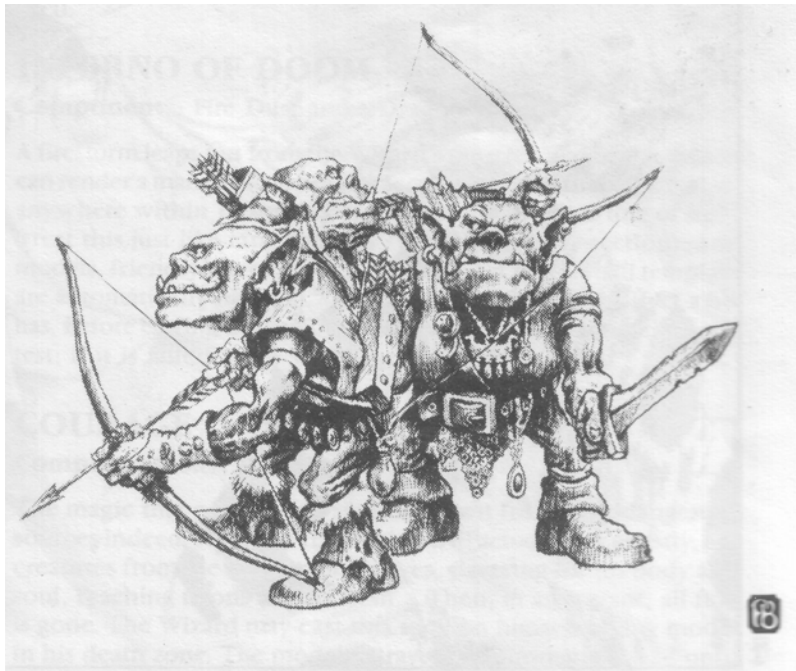
La mort...

Ceci arrive souvent, le plus souvent aux monstres. Un monstre ou un Suivant est tué quand son total de Blessures est réduit à zéro ou moins. Enlevez alors la figurine de la table. Son assassin peut être déplacé dans la case devenue libre si son joueur le désire.

Les Héros ne sont qu'*assommés* (KO) si leur total de Blessure tombe à zéro, et ne meurent que si ce total va en dessous de zéro. Placez la figurine à terre si elle est KO. Un Héros ne peut rien faire dans une telle position, et n'a plus qu'une Maîtrise des Armes de 1 s'il est attaqué. Un autre Héros peut le traîner sur 3 cases au lieu d'effectuer un déplacement normal, s'il débute son mouvement dans une case adjacente au blessé.

Un autre Héros ou un Suivant qui en possède une peut administrer une Potion de Soins au héros KO, s'il est dans une case adjacente et qu'aucun des personnages ne se trouve dans la Zone Mortelle d'un ennemi. Un Héros KO peut aussi revenir à lui grâce à un sort de Soins (les Potions magiques et les Sorts seront détaillés plus tard).

Un Héros KO peut être transporté par ses camarades pendant les tours d'exploration. Cependant, le Héros KO et son transporteur ne peuvent se déplacer que de 6 cases.



5) La Magie

La Magie est la force la plus puissante du monde de Warhammer. Il y a beaucoup de pratiquants de cet art mystérieux, depuis les simples Magiciens qui peuvent réparer des pots brisés ou soigner les rhumes et les toux jusqu'aux plus puissants archimages qui peuvent ramener les morts à la vie, détruire des cités avec des tornades de feu, et conjurer des Démons pour les servir.

La Magie puise son énergie dans la masse bouillonnante du Chaos qui pénètrent le monde par deux brèches dans la réalité aux pôles nord et sud. Un magicien entraîné est capable de percevoir cette magie brute comme de colorés nuages bouillonnants. Quand il jette un sort, le magicien utilise cette source de pouvoir, concentrant et contrôlant l'énergie magique indomptée pour atteindre l'effet désiré.

Chaque jeteur de sort appartient à l'un des 10 Collèges de Magie. Chaque Collège apprend les mêmes bases, mais se spécialise en n'utilisant l'énergie que d'une seule couleur. Un Sorcier de Jade, par exemple, utilise la magie verte, tandis que Sorcier Céleste utilisera la bleue. Les magiciens des 10 Collèges se distinguent par les couleurs de leurs habits, ainsi que par leurs philosophies.

Chaque Collège possède ses sorts propres. Certains de ces sorts ont des effets très similaires, et seuls les rituels et les incantations diffèrent –d'autres sont spécifiques à un Collège. Dans ce livret de règles, nous ne vous proposons que les sorts des Sorciers Lumineux, les autres sorts seront détaillés dans des suppléments ou le magazine White Dwarf.

Les Sorciers Lumineux ont comme couleurs favorites le rouge et l'orange. Leurs symboles sont la clé et la serrure –la Clé des Secrets magique et la Serrure sur l'Inconnu. Les Sorciers Célestes sont toujours animés par une idée ou un plan, incapables de rester immobiles bien longtemps sans sembler mal à l'aise. Ils ont le sang chaud, et apprécient la guerre, gagnant en vigueur dans le fracas des batailles. Ce sont les maîtres de la magie du feu, et ils sont réputés obsédés par le feu et la chaleur ; leurs demeures sont souvent trop chaudes et encombrées, et ils se plaignent sans cesse du froid pendant l'hiver.

Tandis qu'ils apprennent leur art, les Magiciens écrivent un *Livre de Sorts*. Celui-ci contient les sorts dont le Magicien maîtrise les formules et les signes, ainsi qu'il leur a été enseigné par leurs maîtres, des amis Magiciens ou recopiés depuis le Livre de Sorts d'un confrère.

Au début du jeu, le joueur du Magicien doit prendre le Livre de Sorts du Sorcier Céleste. Il commence le jeu avec 4 sorts, mais pourra en apprendre davantage après chaque expédition (voir *Entre les expéditions*).

Armes et armures

Les Magiciens ne peuvent porter aucune sorte d'armure, et ne peuvent utiliser d'autres armes que la dague, à l'exception une Epée Runique magique. Les armes et armures défont l'aura du Magicien et l'empêche d'utiliser les énergies magiques qui l'entourent.

Composants de sorts

Les composants de sorts sont des objets bien réels dont le Magicien doit disposer pour lancer ses sorts. Quand le sort est lancé, le composant est détruit –dans certains cas, plusieurs composants sont nécessaires. Le Magicien débute le jeu avec assez de composants pour quatre sorts –il choisit lesquels, après avoir étudié son Livre de Sorts, notant les composants choisis sur sa feuille de personnage. Tous les mélanges sont permis, depuis quatre composants différents jusqu'à quatre fois le même.

Jeter des sorts

Un jeteur de sorts peut lancer un sort par tour. Les sorts peuvent être jetés durant les tours d'exploration ou de combat. Jeter un sort détruit les composants de sorts appropriés –le joueur du Magicien doit rayer les composants utilisés sur sa feuille de personnage. Le Livre de Sorts détaille les effets du sort.

Si le sort n'utilise qu'un composant, le Magicien peut se déplacer *et* lancer le sort. S'il en utilise 2, le Magicien ne doit pas se déplacer pendant le tour durant lequel il lance son sort.

Le Test d'Intelligence

Les règles concernant certains sorts stipulent que le Magicien doit passer un Test d'Intelligence pour jeter ce sort. Jetez un dé et comparez le résultat à l'Intelligence du Magicien. Si ce résultat est inférieur ou égal à son Intelligence, il a réussi le test. S'il est supérieur, il a échoué. Le Magicien peut dépenser un Point de destinée pour changer un Test d'Intelligence raté en succès.



Livre de Sorts des Sorciers Lumineux

Armure du Dragon

Composant : cendres de Dragon Rouge
Jetant les cendres dans les airs, les gestes du magicien les transforment en bandes serrées d'écailles rouges luisantes. Ces bandes grandissent, fusionnent et enferment la cible. Ce sort peut être lancé sur n'importe quelle figurine dans la Zone Mortelle du magicien. Jusqu'au prochain tour d'exploration, ajoutez +1 à la Résistance de la cible.

Ouvrir la fenêtre

Composant : une clé d'argent
Avec un filet de sang, un œil s'ouvre sur le front du magicien, un œil sans blanc et sans iris- juste une brillante lumière verte. Avec cet œil, le Magicien peut voir une zone non explorée du donjon. Choisissez une zone non explorée (derrière une porte ou au-delà d'une intersection par exemple) et générez ce qui s'y trouve comme d'habitude. S'il y a des monstres, ils ne peuvent pas se douter qu'ils sont espionnés. Si les Héros pénètrent une zone contenant des monstres ayant été espionnés, ajoutez +3 au jet de surprise du Leader.

Flammes Mortelles

Composant : cendres
Le Magicien projette une boule de feu crépitante vers son adversaire, qui se retrouve noyé dans des flammes blanches. Placez un gabarit boule de feu où vous le souhaitez à moins de 13 cases du Magicien, dans son champ de vision (traitez ceci comme une attaque à distance – voir la section Combat à distance). Toute figurine, alliée ou ennemie, qui se trouve sous le gabarit est automatiquement touchée. Jetez 5 dés de Blessure pour déterminer les dégâts.

Flammes du Phénix

Composant : Plume de Phénix
La Magicien pose ses mains sur les plaies béantes d'un camarade blessé, et transfère la douleur en lui, pour la consommer ensuite grâce à la force de sa magie. Grâce à ce sort, le Magicien peut soigner les Blessures de toute figurine, incluant lui-même. Il ne doit pas y avoir d'autres figurines que le camarade blessé dans la Zone Mortelle du Magicien quand il jette ce sort.

Vous ne connaissez que les sorts ci-dessus au début du jeu. Cochez les cases au fur et à mesure que vous apprenez les sorts ci-dessous.

La Clé Lumineuse

Composant : une clé d'argent
Le Magicien serre fortement son poing, l'entourant d'un nimbe de lumière chaude. Il ouvre alors sa main, avec beaucoup d'effort, comme si elle était entourée d'un carcan de pierre. Quand il l'ouvre enfin, le Magicien a créé une porte là où il n'y en avait pas. Le joueur du Magicien peut placer une porte dans tout mur de l'élément de donjon où il se trouve. Si cela mène dans une zone inexplorée, et que les Héros l'ouvrent, jetez d'abord un dé. Sur un résultat de 4 ou moins, il n'y a que de la roche derrière la porte. Autrement, créez le donjon derrière la porte comme d'ordinaire

Main Enflammée de Destruction

Composant : cendres de Dragon Rouge
Ce sort transforme la main du Magicien, afin qu'elle brûle d'un intense feu magique, une sinistre énergie qui ne consume pas la peau, même si cette dernière semble noircir tant que le sort est en cours. Durant tous les tours de combat suivants, si le Magicien touche avec succès sa cible, la cible perd automatiquement autant de Blessures que le résultat d'un dé. Ne jetez pas les dés de dégât ordinaires. Le sort cesse dès le début du tour d'exploration suivant.

Fuite

Composant : cendres de Dragon Rouge
D'étranges tentacules de magie quittent les paumes et les doigts du Magicien alors qu'il jette ce sort, tentacules qui se dirigent vers la cible comme la lanière d'un fouet. Alors qu'ils frappent, ils causent une douleur brève et aveuglante –et ensuite un désir désespéré de fuir, d'être n'importe où plutôt qu'en cet endroit douloureux. Le Magicien peut jeter ce sort sur n'importe quelle figurine vers laquelle il a une ligne de vue complète ou partielle avant qu'elle ait bougé. Le joueur du Magicien peut alors faire courir cette figurine dans la direction de son choix.

Vent rapide

Composants : cendres
Alors que les derniers mots sont prononcés, l'air autour du Magicien semble fraîchir, et devenir légèrement opaque. A l'intérieur de ce verre, tout bouge très lentement. L'aura suit le Magicien tandis qu'il commence à se déplacer. Pendant un tour, le Magicien et un certain nombre d'autres personnes bougeront très rapidement. Jetez un dé, et calculez la moitié du résultat obtenu (arrondissez au nombre supérieur). Ce nombre de figurines pourra se déplacer de 18 cases (pendant un tour d'exploration) ou du double de leur Rapidité (pendant un tour de combat).

Pouvoir du Phénix

Composants : plume de Phénix et Croc de Dragon
Puisant profondément en lui-même, le Magicien prononce un cri portant jusque dans les limbes, destiné à l'âme d'un camarade tombé au combat, le rappelant dans le corps qu'il vient de quitter. De cette manière, le Magicien peut ressusciter un personnage mort. Ce sort ne peut être utilisé que durant le tour où le personnage a été tué. Si le Magicien réussit un test d'Intelligence, le personnage revient à la vie, entièrement guéri. S'il le rate, il enverra l'âme du disparu dans un oubli tourmenté.

Air immobile

Composant : plume de Phénix
Les mouvements et les mots compliqués de ce sortilège sont exécutés rapidement, comme pour vaincre à la course un destin désespéré. Mais la formule demande également qu'ils soient brisés au moment critique, et pour un instant le Magicien se fige, son cœur lui-même s'arrête, tandis que ses mains sont parcourues d'énergie. Alors, pour un tour, aucun monstre dans l'élément de donjon choisi par le Magicien ne pourra attaquer ou se déplacer. Le Magicien doit avoir une ligne de vue vers l'élément de donjon pour jeter ce sort.

Enfer fatal

Composants : cendres et croc de Dragon
Une tempête de feu jaillit des mains tendues du Magicien, capable de réduire un homme en cendres en quelques secondes. Placez un gabarit de boule de feu dans les 12 cases autour du Magicien, dans sa ligne de vue (traitez cela comme une attaque à distance –voir la section *Combat*). Toute figurine alliée ou ennemie sous le gabarit est automatiquement touchée. Jetez 7 dés de Blessure pour découvrir l'effet du sort. Avant de jeter ce sort, le Magicien doit passer un test d'Intelligence ; s'il le rate, il n'y aura que 5 dés de Blessure.

Courage

Composant : clé d'argent
La magie qui alimente ce sort provient de sources très dangereuses, si dangereuses que le Magicien verra des créatures fantomatique du coin de l'œil, salivant sur son âme et son corps, préparant leurs griffes pour sa chair... Alors, en un instant, toute peur s'évanouit. Le Magicien peut jeter ce sort sur lui-même, ou sur toute figurine dans sa Zone Mortelle. La Bravoure de la figurine passe automatiquement à 12 jusqu'au début du tour d'exploration suivant.

6) Le maître de Jeu

ATTENTION ! Ne lisez pas plus loin, sauf si vous vous apprêtez à être le MJ de la partie ! Les informations suivantes sont seulement pour le MJ ! Les Héros lisant les pages qui suivent seront transformés en grenouilles et vieilliront de 100 ans. Vous avez été prévenus !



Le Maître de Jeu a un travail très particulier à accomplir dans Advanced Heroquest. Il ne contrôle pas de Héros, il essaye plutôt de les battre. C'est lui qui contrôle les monstres découverts, révèle les zones cachées du donjon aux Héros, et tente de déjouer leurs plans. En tant que Maître de jeu, il est de votre ressort de rendre la vie des Héros aussi pénible que possible, et d'utiliser les forces à votre disposition avec intelligence, ruse et courage. Mais n'utilisez pas votre plus gros avantage sur les autres joueurs –le fait que vous seul sachiez quand vous trichez avec les règles. Soyez juste –mais battez-vous âprement avec ce que vous avez.

Cette section résume le rôle du MJ, et offre des conseils sur comment vous devriez agir.

Les fonctions du Maître de Jeu

La liste suivante indique les fonctions du MJ durant les différentes étapes du jeu. Toutes ses actions sont détaillées ailleurs dans la section appropriée des règles.

Avant le jeu :

- 1) Placez les Pions de Donjon dans un mug opaque ou un bol.
- 2) Classez les éléments de donjon et placez-les à portée de main.
- 3) Préparez la boîte avec les autres composants.
- 4) Placez sur la surface de jeu des escaliers, et deux couloirs menant à une intersection.

Tours d'exploration- Phase d'exploration

- 1) Examinez les résultats des dés des joueurs sur les diverses tables des couloirs et des salles, et placez les nouveaux éléments de donjon au fur et à mesure de leur découverte.
- 2) Placez les portes découvertes sur les murs des salles et des couloirs. Le Leader des Héros choisit sur quelle section de mur la porte apparaît, mais vous décidez précisément où elle sera placée dans cette section.
- 3) Utilisez les tables de monstres pour générer les types de monstres découverts dans les Repaires et les Salles de Quête.
- 4) Vérifiez que le cartographe de l'Expédition note tous les détails précisément pour les utilisations futures, ceci incluant les monstres non tués laissés dans les salles visitées par les Héros, les murs fouillés à la recherche de portes secrètes, les salles fouillées à la recherche de trésors dissimulés, et ainsi de suite.

Tours d'exploration -Phase du MJ

- 1) Jetez un dé, et sur un résultat de 1 ou 12, piochez un Pion de Donjon.

Tours de Combat

- 1) Placez et déplacez les monstres rencontrés dans les éléments de donjon, ceci dépendant de qui a obtenu le meilleur résultat au test de surprise.
- 2) Déplacez-vous et attaquez, ou attaquez et déplacez-vous avec les monstres. Jetez les dés pour toucher ou blesser en suivant les données des tables de monstres.

Dans les Salles de Quête

- 1) Si les héros descendent des escaliers depuis une Salle de Quête, préparez l'étage suivant. Si c'est la première fois qu'ils visitent cet étage, disposez les escaliers, les deux couloirs et l'intersection, comme au début de la partie. Dans les autres cas, suivez les indications de la carte de l'expédition.



Pions de Donjon

La tâche la plus difficile pour le MJ débutant est de gérer les opportunités représentées par les Pions de Donjon. Ils sont piochés selon 3 possibilités distinctes :

- 1) Pendant la phase du MJ d'un tour d'exploration, si vous obtenez 1 ou 12 sur un dé.
- 2) Tandis que les Héros explorent de nouveaux donjons (voir Monstres Personnages ci-dessous).
- 3) En tant que résultat possible des héros sur les tables des Portes Secrètes et des Trésors Dissimulés.

Il existe 6 sortes de Pions de Donjons normaux, plus les Pions spéciaux des Monstres Personnages. Chaque type de pion ne peut être joué qu'à certains moments –ceci est détaillé dans les explications sur les Pions ci-dessous. Par exemple, les pions de monstres errants ne peuvent être joués qu'à la fin d'une phase d'exploration, après que tous les nouveaux éléments de donjon, portes et autres aient été placés.

Les Pions de Donjon peuvent être joués à la première opportunité venue après avoir été piochés, ou gardés pour plus tard. Vous devez toujours cacher vos Pions –jusqu'à ce que vous les jouiez. Le moment venu, révélez simplement le Pion aux joueurs des Héros et annoncez que vous le mettez en jeu.

Choisir le bon moment pour jouer un Pion est la marque des MJs rusés. Jouer les Pions au fur et à mesure qu'ils sont piochés met rapidement la pression aux Héros, mais ne les affecte pas toujours quand ils y seraient les plus vulnérables. Les garder pour une salve de Pions quand les Héros sont au plus bas niveau Blessures et Points de Destinée crée la plus grosse menace, mais à ce moment du jeu les Héros auront trouvés quelques objets pour les tirer de ce mauvais pas. Le plus important est de se souvenir que les Pions de Donjons *ne sont pas* mis en réserve entre les voyages, donc vous pouvez les gaspiller si vous attendez trop.

Ce qui suit résume tout sur les Pions de Donjon, leurs effets et quand ils peuvent être joués.

Les Monstres Errants

Jouez-les à la fin de n'importe quelle phase d'exploration.

Ce Pion vous permet de créer un groupe de Monstres Errants grâce à la Matrice des Monstres Errants, et de les placer dans le donjon non loin des héros. Le premier monstre doit être disposé de manière à être vu d'au moins un des Héros (c'est-à-dire qu'il doit être dans sa ligne de vue), mais le plus loin possible de ce Héros. Tous les monstres restants sont disposés dans les cases adjacentes à celles qui contiennent déjà un monstre, et qui ne sont pas plus près du Héros que la case où le premier monstre avait été placé. Les monstres placés après le premier ne doivent pas forcément être en vue des héros.

Naturellement, le tour suivant sera un tour de combat.

Embuscade

Jouez-la au début de n'importe quel tour de combat.

Créez un groupe de monstres en utilisant la matrice des Monstres Errants. Vous pouvez ajouter ce groupe aux monstres actuellement en train de combattre les Héros. Si c'est le premier tour de combat, ils doivent être disposés de la même manière que les monstres générés pour la salle. Si c'est un autre tour, traitez-les comme des Monstres Errants (vois ci-dessus) et placez-les aussi loin que possible dans une ligne de vue. Si une Sentinelle est obtenue sur la Matrice des Monstres Errants, traitez-la comme un monstre ordinaire.

Un seul Pion Embuscade peut être joué par tour de combat.

Point de destinée

Jouez-le à n'importe quel moment durant un tour de combat.

Un monstre choisi par le MJ dispose d'un Point de Destinée, comme ceux des héros.

Fuite

Jouez-le à n'importe quel moment durant un tour de combat.

N'importe quel Personnage Monstre peut s'enfuir. Enlevez simplement la figurine du jeu. Il sera disponible pour attaquer à nouveau les Héros plus tard à l'aide d'un pion de personnage.

Bien sûr, le Monstre Personnage doit être vivant au moment de l'utilisation du Pion Fuite.

Pion de Personnage

Jouez-le à n'importe quel moment quand vous disposez des monstres. Vous pouvez faire revenir un Personnage Monstre qui s'était enfui auparavant. Ajoutez-le aux monstres que les héros viennent de découvrir. S'il n'y a pas de Personnages Monstres s'étant enfuis auparavant, utilisez le suivant que vous aviez prévu de recevoir (même si vous n'auriez pas dû l'utiliser avant un autre donjon, plus tard).

Piège

Ce Pion est joué pendant les tours d'exploration, dans les cas suivants :

- 1) Quand un héros ouvre un coffre.
- 2) Quand un Héros pénètre pour la première fois dans un couloir où personne n'était entré auparavant.

Pour découvrir la nature exacte du piège, utilisez *la Table des Pièges*. Cette table et les règles concernant les pièges sont dans la section des *Pièges*. Les règles pour remarquer et désamorcer les pièges sont dans la section *Exploration*.

Personnages Monstres

Ces Pions spéciaux ne fonctionnent pas de la même manière que les Pions de Donjon ordinaires. Ne les placez pas dans le bol avec les autres –placez-les à part. Les Personnages Monstres sont amenés en jeu par des mécanismes davantage gouvernés par le hasard, mais ils seront normalement disponibles à chaque fois que les Héros commencent l'exploration d'un nouveau donjon.

Chaque donjon a son propre jeu de Personnages Monstres, dépendant du type de monstres rencontrés là. Par exemple, dans la Quête de l'Amulette Brisée, il y a 6 Personnages Skavens pouvant être rencontrés durant la Quête : un Assassin, un Moine de la Peste, un Seigneur de Guerre avec Epée Runique, un Tisseur de Warp (NdT : pas sûr pour cette traduction) et un Sorcier Blanc (NdT : Prophète Gris ?). Dans le premier donjon, il n'y a pas de Personnage Skaven ; dans le second, vous prendrez le premier Personnage Skaven ; dans le troisième, les deux suivants ; et dans le dernier donjon, les trois derniers. Ceci signifie que si ces Monstres ont survécu, quand les Héros atteindront la dernière étape de la Quête, il pourrait y avoir 6 Personnages Skavens à affronter. Dans d'autres Quêtes, la distribution et le type de Personnages Monstres pourrait être différents, bien sûr.

Vous pouvez utiliser ces Pions à n'importe quel moment, quand vous disposez des monstres. Cependant, chacun des Pions représente une seule utilisation, et le Pion est ensuite retiré du jeu après avoir été joué. Le seul moyen pour réutiliser un Personnage Monstre est d'abord de le faire Fuir, puis revenir pour se venger –c'est-à-dire en utilisant les Pions de Donjon appropriés (NdT : Fuite et Personnage) pour le garder en vie. Les personnages Monstres sont uniques –une fois tués, ils ne peuvent plus être rencontrés, quelque soit la raison.

Les Personnages Monstres combattent en utilisant au mieux leurs capacités, employant tous sorts ou objets magiques à leur disposition. Ces objets pourront être pris par les Héros si le Personnage Monstre est vaincu, mais les composants de sorts utilisés par le Personnage auront disparu.

En plus des 6 Personnages Skavens utilisés dans la Quête de l'Amulette Brisée, nous vous avons fourni 8 Pions de Personnages supplémentaires pour vos propres Quêtes. Vous devrez décider quand ces Pions deviendront disponibles tandis que vous préparez la quête –choisissez de quels Personnages vous disposerez (si vous souhaitez en disposer) au début de chaque donjon. Vous devrez essayer de vous assurer que les personnages Monstres choisis s'accordent aux monstres présents dans le donjon. Par exemple, dans une tanière Orc, vous pourriez choisir le Chef de Guerre Orc ou le Chef Ogre ; dans une forteresse du Chaos, vous pourriez prendre Le Seigneur du Chaos, le Sorcier du Chaos et le Démon majeur de Tzeentch. Et, bien sûr, rien ne vous empêche de créer vos propres Pions de Personnages Monstres pour s'accorder aux figurines de votre collection.

7) Les hasards



Si les Héros découvrent une Salle de Hasard, jetez un dé pour savoir ce qu'elle contient.

Beaucoup des salles d'un donjon sont vides ; d'autres sont remplies de monstres attendant de plonger leurs mains, leurs griffes ou leurs crocs dans les Héros. Un 3^{ème} type de salle sont les Salles de Hasard –celles-ci contiennent des éléments intéressants présents depuis la construction du donjon, comme des statues ou des fontaines, ou sont infestées de minuscules créatures telle que les chauve-souris.

Les Salles de Hasard sont souvent les salles les plus intéressantes d'un donjon car les Héros ne peuvent pas savoir à quoi s'attendre. Elles sont aussi parmi les plus amusantes à imaginer quand vous préparerez vos propres donjons. Une fois que vous aurez essayé les hasards que nous avons créés, il sera temps de créer les vôtres. Vous pourrez ajouter de nouveaux effets aux éléments que nous avons utilisés, et vous pourrez imaginer plein de nouveaux éléments. Laissez libre cours à votre imagination. Vous pouvez les rendre aussi simples ou aussi compliqués que vous le souhaitez –gardez les cependant intéressants, surprenants ou même curieux pour les Héros.

Il y a des éléments de donjon dans la boîte pour la Crevasse, la Grille, la Fontaine et le Trône. Les personnages non joueurs, la Statue et les Monstres Errants devraient être représentés par les figurines métalliques appropriées de la gamma Citadel, ou par des figurines plastiques de la boîte. Vous n'avez pas besoin de figurines pour les Rats, les Chauve-Souris ou les Moisissures.

Table des hasards	
D12	Hasard
1	Monstres errants
2	Personnage non joueur
3	Crevasse
4	Statue
5	Rats ou chauve-souris
6	Moisissure
7	Champignons
8	Grille
9	Fontaine
10	Cercle magique
11	Porte piégée
12	Trône

Rats ou Chauve-Souris : Jetez un dé. Si le résultat est pair, la salle contient des Rats ; s'il est impair, des Chauve-Souris.

Monstres Errants

Utilisez la *Table des Monstres Errants* pour déterminer le type et le nombre de monstres présents.



Personnage non joueur

Cette Salle de Hasard contient un personnage humain spécial. Chacun constitue une rencontre unique, et une fois que le personnage a été rencontré dans n'importe quel donjon, considérez la rencontre comme similaire au résultat Monstres Errants si vous tombez de nouveau sur le même personnage (NdT : Pourquoi ?!).

D12	Personnage	D12	Personnage
1-3	Jeune Fille	7-9	Homme d'Armes
4-6	Sorcière	10-12	Voleur

Il existe des figurines Citadel pour tous ces personnages, ou vous pouvez utiliser des figurines de Suivants équipés de socles colorés spéciaux.

La Jeune Fille est prisonnière dans cette salle, gardée par un groupe de monstres. Générez ses gardiens en utilisant la *Tables des Monstres Errants*. Si les Héros se débarrassent des ravisseurs de la Jeune Fille et l'escortent jusqu'à la surface, son père reconnaissant les récompensera avec 100 Couronnes d'Or. Elle a une Rapidité de 7, une Résistance de 3 et 2 Blessures. Les monstres dans sa pièce ne l'attaqueront pas, mais d'autres pourraient.

La Sorcière est en train de concocter des potions malfaisantes ici. Elle est placée dans la salle en suivant les règles normales du combat. Les Héros disposent d'un tour de combat pour soit la tuer, soit fermer la porte entre eux. Si elle est toujours vivante à la fin de ce tour, elle se téléportera avec la moitié des Couronnes d'Or des Héros vers un lieu lointain... Elle a une Maîtrise d'Armes de 7, une Résistance de 3 et 2 Blessures.

L'Homme d'Armes est ici, gardé par des monstres. Générez ses gardiens en utilisant la *Tables des Monstres Errants*. Si les Héros se débarrassent d'eux et le libèrent, il deviendra un Suivant pour le Leader actuel. Voir la section *Entre les expéditions* pour ses caractéristiques.

Le Voleur est seul ici. Il demandera à rester avec les Héros jusqu'à ce qu'ils quittent le Donjon. Ils peuvent refuser, mais s'ils acceptent, ils ne pourront plus l'attaquer plus tard. Le Voleur a les mêmes caractéristiques qu'un Sergent (voir la section Entre les expéditions). Il servira le Leader actuel comme un Suivant. S'il est présent quand les Héros remarquent ou désamorcent un piège, retirez -1 du jet de dé des Héros.

Si le Voleur est toujours vivant à la fin de l'expédition, jetez un dé :

D12	Résultat
1-2	Le Voleur dérobe tout l'argent des Héros.
3-4	Le Voleur dérobe la moitié de leur argent.
5-10	Le Voleur tente de dérober leur argent, mais échoue.
11-12	Le Voleur décide qu'il apprécie ses nouveaux amis et reste en tant que Suivant de son employeur. Considérez-le comme un Sergent ordinaire à partir de maintenant.

La Crevasse

Utilisez l'élément spécial Crevasse comme indiqué ci-dessous. Utilisez la Matrice des Monstres Errants pour créer un groupe de monstres, qui se trouvent de l'autre côté de la Crevasse. Placez également une porte et un coffre de l'autre côté.

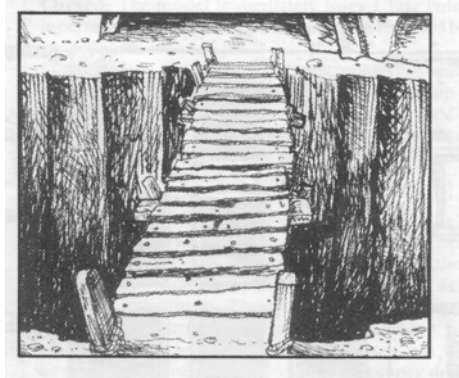


Les Héros peuvent faire 4 choix :

Saut Héroïque : ils peuvent essayer de sauter par-dessus la Crevasse. Jetez un dé pour chaque Héros qui tente cela, et si le résultat est égal ou inférieur à la Rapidité du Héros, il réussit. Si le résultat est supérieur, le Héros tombe dans la Crevasse, pour ne plus jamais réapparaître. Le Héros peut dépenser un Point de Destinée pour convertir un échec en succès. Un saut compte comme un mouvement.

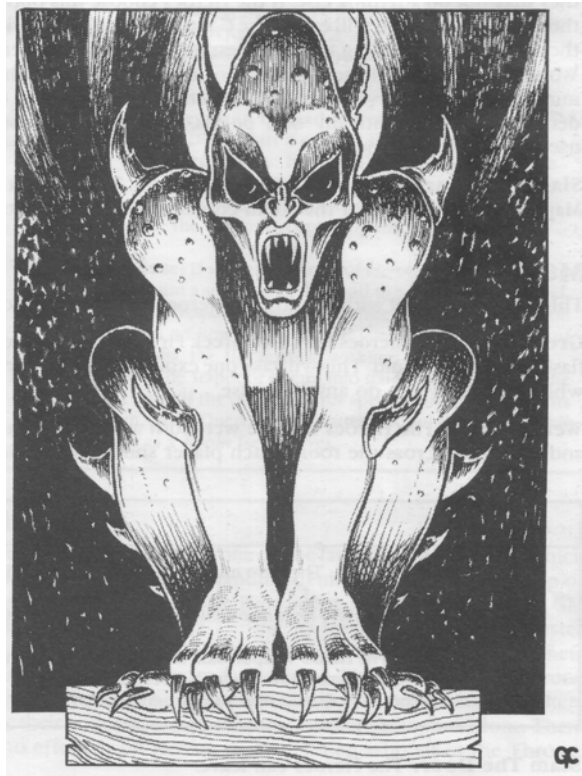
Saut Prudent : Si les Héros disposent d'au moins 10 pieds de corde, l'un d'eux peut sauter par-dessus la Crevasse avec une extrémité de la corde nouée à son poignet et l'autre tenue par un ou plusieurs des autres Héros. Evidemment, tous ceux qui assurent le Héros doivent se trouver du même côté de la Crevasse, mais ils peuvent se trouver d'un côté ou de l'autre par rapport à celui qui saute. Considérez le saut comme un Saut Héroïque, mais si le saut échoue, les Héros tenant la corde peuvent essayer de le sauver. Jetez un dé pour chaque Héros tenant la corde. Si l'un d'entre eux réussit à obtenir un résultat égal ou inférieur à sa Force, le Héros qui sautait est sauvé et peut être remonté du même côté de la Crevasse que ses sauveurs. Il ne sera perdu que si tous échouent. Un saut prudent compte comme un mouvement pour tous les Héros impliqués.

Echelle de Corde : Si les Héros disposent de 20 pieds de corde et de 10 pitons de fer, ils peuvent fabriquer une échelle de corde. Un des joueurs doit réussir à faire un Saut Prudent au dessus de la Crevasse (voir ci-dessus), mais les Héros restants pourront traverser la Crevasse en toute sécurité grâce à l'échelle. Cela prend un tour d'exploration pour construire l'échelle de corde, et un autre tour d'exploration pour n'importe quel nombre de Héros pour traverser ce pont improvisé. Bien sûr, cela ne peut se dérouler tant qu'il y a des monstres dans cette salle...



On oublie : Les Héros peuvent laisser tomber, refermer la porte sur les monstres moqueurs, et trouver des tâches plus aisées ailleurs.

La Statue



Debout dans cette salle se trouve une Statue, avec un gigantesque rubis comme œil. Tout Héros peut essayer de prendre le rubis. Si un Héros essaye, jetez un dé :

D12	Résultat
1-2	Malédiction : le Héros voit ses Points de Destinée réduits à zéro.
3-6	Statue Animée : la statue prend vie et attaque. La Statue ne peut quitter cette salle. Elle a une maîtrise d'Armes de 9, une Résistance de 8, une Rapidité de 6, 8 Blessures et jette 5 dés de Blessure.
7-11	Transformation : La Statue se transforme en une Sentinelle Seigneur de Guerre Skaven. Voir les tables de référence des monstres pour ses caractéristiques. Le Seigneur de Guerre ne peut quitter cette salle, mais il peut ouvrir des portes pour chercher de l'aide.
12	Rien ne se passe : le Héros enlève la pierre précieuse sans problèmes.

Les rats

Le sol de cette salle est recouvert d'un tapis vivant de Rats vicieux. Les Héros ont cinq options :

Mort-aux-rat : Si les Héros ont de la Mort-aux-rats, ils peuvent l'utiliser pour tuer les rats. Ceci prendra un tour d'exploration, pendant lequel ils ne peuvent rien faire d'autre.

Feu Grégeois : Si les Héros disposent de deux fioles de Feu Grégeois, ils peuvent les utiliser pour enflammer la salle et tuer les Rats. Ceci prendra un tour d'exploration, pendant lequel ils ne pourront rien faire d'autre. Une fiole ne tue pas assez de Rats pour avoir un effet notable.

Magie : Un Magicien peut jeter le Sort Flammes Mortelles pour nettoyer la salle.

Combattre : Les Héros peuvent combattre les Rats. Il y en a 60. Chaque Héros qui entre jette un dé chaque tour (traitez ceci comme des tours d'exploration), le résultat indiquant le nombre de rats tués. Si le dé indique un nombre compris entre 1 et 4, le Héros subit 1 Blessure due aux morsures des Rats. Les Blessures infligées par les Rats ne peuvent pas être évitées en dépensant un Point de Destinée.

Refermer la porte : Les Héros peuvent refermer la porte et laisser les Rats en paix. Le Cartographe de l'Expédition doit noter qu'il y a des Rats ici.

Chauve-Souris

Suspendue aux plafonds se trouve une nuée de Chauve-Souris. Les Héros ont cinq options :

Insecte Hurlleur : Si les Héros ont un Insecte Hurlleur, ils peuvent l'utiliser pour tuer les Chauve-Souris. Ceci prendra un tour d'exploration, au cours duquel ils ne peuvent rien faire d'autre. Une fois utilisé, l'Insecte Hurlleur doit être retiré du jeu.

Feu Grégeois : Si les Héros disposent de deux fioles de Feu Grégeois, ils peuvent les utiliser pour enflammer la salle et tuer les Chauve-Souris. Ceci prendra un tour d'exploration, pendant lequel ils ne pourront rien faire d'autre. Une fiole ne tue pas assez de Chauve-Souris pour avoir un effet notable.

Magie : Un Magicien peut jeter le Sort Flammes Mortelles pour nettoyer la salle.

Combattre : Les Héros peuvent décider de combattre les Chauve-Souris. Ceci prend un tour d'exploration, pendant lequel les Héros ne peuvent rien faire d'autre. Si les Héros choisissent cette option, ils doivent décider qui entre se battre. Le MJ jette alors un dé, dont le résultat est divisé par 2 (arrondissez au supérieur). Le résultat est le nombre de Blessures infligées aux Héros pénétrant dans la salle, à diviser entre eux le plus équitablement possible. Le MJ décide quoi faire des points en trop. Les Points de Destinée ne peuvent pas être utilisés pour éviter ces Blessures.

Refermer la Porte : Les Héros peuvent refermer la porte et laisser les Chauve-Souris en paix. Le Cartographe de l'Expédition doit noter qu'il y a des Chauve-Souris ici.

Moisissures

La salle est recouverte de Moisissures. Les Héros ont 3 options :

Feu Grégeois : Si les Héros ont du Feu Grégeois, ils peuvent en utiliser une fiole pour brûler les Moisissures. Ceci prendra un tour d'exploration, pendant lequel ils ne pourront rien faire d'autre.

Mouchoirs humides : Les Héros peuvent attacher des vêtements humides sur leurs visages et tenter de traverser la salle. Chaque joueur doit jeter un dé :

D12	Résultat
1	Poison Mortel : Le Héros doit dépenser un Point de Destinée ou mourir dans d'atroces souffrances.
2-6	Poison : Le Héros perd un point de Blessure sauf s'il dépense un Point de Destinée.
7-10	Irritation : La Maîtrise d'Armes du Héros est réduite de -2 points pour le combat suivant, après lequel elle revient à sa valeur normale.
11-12	Pas d'effet : Le Héros traverse la salle sans problèmes.

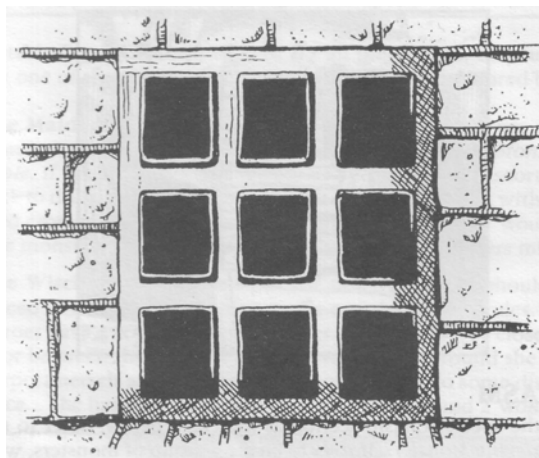
Refermer la porte : Les Héros quittent les lieux.

Champignons

La salle contient des Champignons magiques (jeter un dé pour savoir combien). Les héros peuvent en ramasser certains s'ils le désirent, mais à chaque fois qu'un sera mangé jetez un dé pour découvrir ses effets :

D12	Résultat
1-2	Poison Mortel : Le Héros doit dépenser un Point de Destinée, ou boire une Potion de Soins, ou mourir dans d'atroces souffrances. Quoiqu'il advienne, les Champignons peuvent ensuite être utilisés comme Mort-aux-rats.
3-4	Champignons somnifères : Le Héros tombe endormi. Jetez un dé. Le Héros sera KO pour ce nombre de tours.
5-6	Couleur à pois : La peau du Héros se colore de pois rouges, verts et jaunes qui persisteront plusieurs jours. Aucun effet notable à part cela.
7-8	Force : Mangez un de ces Champignons au début d'un tour de Combat, et pour la durée de ce combat (c'est-à-dire jusqu'à ce qu'un nouveau tour d'exploration ne démarre), jetez un dé de dégâts supplémentaire avec toute arme de corps à corps.
9-10	Rapidité : Mangez un de ces champignons au début d'un tour de combat, et pour la durée de ce combat (c'est-à-dire jusqu'à ce qu'un nouveau tour d'exploration ne démarre), La rapidité du Héros est doublée.
11-12	Guérison : Ce Champignon peut être mangé n'importe quand. Il guérit toutes les Blessures.

NdT : le tableau des règles originales était faux. La dernière ligne indiquait un résultat de dé de 10, et celle du dessus 9-10. J'ai choisi (par analogie avec les moisissures) de mettre 11-12 pour la dernière possibilité. On pourrait aussi considérer 9-11, puis 12.



Grille

Il y a une Grille sur le sol de cette salle. Le MJ la place sur n'importe quelle case. Si un Héros va dans cette case, il peut voir que sous cette Grille se trouve une salle. La Table des Salles sera utilisée pour la générer, comme d'habitude. Cette salle est entre deux étages du donjon. Elle n'a pas d'autres sorties (sauf si la Quête le spécifie –par exemple dans la Quête de l'Amulette Brisée, si c'était une Salle de Quête, elle aurait automatiquement des escaliers menant à l'étage suivant).

S'il y a des monstres dans la pièce d'en dessous, ce sont des prisonniers des maîtres du donjon –ils sont accusés de lâcheté. Il n'y a pas de Monstres Spécialisés parmi les prisonniers (utilisez le nombre total de monstres mais changez les Spécialisés en monstres ordinaires). Même s'ils sont prisonniers, les monstres ne sont pas des traîtres à leur race –ils combattront aussi féroce­ment que les autres monstres du donjon. Cependant, ne possédant pas d'armes, ils ne jettent qu'un seul dé de dégâts.

S'ils soulèvent la grille pour entrer dans la pièce d'en dessous, les Héros ajoutent +2 à leur jet de surprise (mais n'ajoutez alors pas le modificateur de l'Elfe). Seul un Héros ou Suivant peut pénétrer ou quitter la salle par tour de combat.

Les Héros auront besoin d'une corde pour ressortir de la salle d'en dessous –s'ils y pénètrent tous sans corde, ils seront coincés en bas et connaîtront sans nul doute une mort atroce quand les gardes viendront visiter leurs prisonniers !

Le MJ peut jouer un Pion de Monstres Errants ou de Personnage Monstre dans la salle de hasard, même si tous les Héros sont en bas, les coincant en bas s'ils n'avaient laissé personne pour garder l'ouverture. Ils peuvent toujours grimper à l'aide de la corde (un personnage par tour), mais cela signifie que le premier dehors devra combattre seul les monstres du dessus.

Fontaine

Tout Héros peut boire à la fontaine. Les Fontaines Magiques ont un effet différent à chaque fois que quelqu'un boit dedans, donc un jet de dé séparé doit être fait sur la table à chaque fois. Jetez un dé :

D12	Résultat
1	Poison Mortel : Le Héros doit boire immédiatement une Potion de Soin ou mourir !
2-4	Potion de Sommeil : Le Héros tombe endormi. Jetez un dé. Le Héros sera KO pour ce nombre de tours.
5-8	Chance : Le Héros reçoit un Point de Destinée supplémentaire, qui pourra être dépensé à tout moment durant cette expédition seulement.
9-12	Guérison : Toutes les Blessures du Héros sont guéries.

Cercle Magique

Un grand Cercle Magique représentant la Grande Roue de la Magie est tracée sur le sol –le MJ le place n’importe où dans la salle. Si un Héros ou un Suivant pénètre le cercle, jetez un dé :

D12	Résultat
1	Malédiction : la figurine perd instantanément 1 Point de Destinée. Ceci est permanent et ce Point de Destinée ne pourra être regagné entre les expéditions.
2	Conjuration : Un groupe de Monstres Errants est conjuré par le Cercle. Les monstres sont générés grâce à la Matrice des Monstres Errants comme d’habitude, mais le MJ peut les placer dans toute case non occupée en vue des héros. Les Héros sont automatiquement surpris pendant le premier tour de combat.
3-6	Rien ne se passe.
7-9	Pouvoir Magique : Si un Magicien se tient à l’intérieur du Cercle, il est emplis de pouvoir magique. Ceci l’autorise à jeter son prochain sort sans utiliser de composants. Le pouvoir du cercle est temporairement épuisé par ceci et ne pourra plus être utilisé qu’une fois par expédition. Il n’y a pas d’effets si c’est un non-magicien qui est dans le cercle, et le pouvoir n’est pas épuisé.
10-11	
12	Destin : La figurine se tenant dans le Cercle reçoit un Point de Destinée à utiliser pendant cette expédition. Ce n’est pas une augmentation permanente. Le pouvoir du cercle est épuisé par ceci et ne pourra plus être utilisé qu’une fois par expédition.



Trappe

Il y a une Trappe sur le sol de cette pièce. Le MJ peut la disposer où il le désire. La salle n'a qu'une porte –celle par laquelle les Héros sont entrés. Ne tirez pas de portes supplémentaires grâce à la Table des Portes des Salles.

Si un Héros ouvre la Trappe, jetez un dé :

D12	Résultat										
1	Piège : La Trappe est piégée. Consultez la Table des Pièges pour découvrir le type de piège déclenché –utilisez la colonne Coffres. Ce piège ne peut pas être remarqué ou désarmé, il se déclenche automatiquement quand le Héros ouvre la Trappe.										
2-3	Salle : Il y a une salle sous la Trappe. C'est le même genre de salle que celle sous une Grille (voir plus haut).										
4-6	Crypte : Une petite Crypte se trouve sous la Trappe. Un Héros peut fouiller la Crypte en y consacrant son action d'un tour d'exploration. Si ceci est fait, jetez un dé : <table border="1" data-bbox="576 674 1163 1619"><thead><tr><th>D12</th><th>Contenu de la Crypte</th></tr></thead><tbody><tr><td>1-2</td><td>Spores de Moisissures : le Héros a soulevé les Spores, qui envahissent la Crypte. Jetez un dé sur la Table des Moisissures (voir plus haut). La Moisissure affecte automatiquement le Héros –il ne peut pas se couvrir le visage.</td></tr><tr><td>3-6</td><td>Vide.</td></tr><tr><td>7-11</td><td>Anneau d'or : la Crypte contient un Squelette portant un anneau d'or d'une valeur de 25 Couronnes d'Or.</td></tr><tr><td>12</td><td>Skaven mort-vivant : Tandis que le Héros examine l'intérieur de la Crypte, un Skaven mort-vivant en bondit et attaque. Commencez un tour de combat. Le Skaven surprend les Héros. Le Skaven mort-vivant a une Maîtrise d'Armes de 8, une Résistance de 12, une Rapidité de 6, 1 Blessure et il jette 6 dés de dégâts. Il commence dans la case de la Trappe.</td></tr></tbody></table>	D12	Contenu de la Crypte	1-2	Spores de Moisissures : le Héros a soulevé les Spores, qui envahissent la Crypte. Jetez un dé sur la Table des Moisissures (voir plus haut). La Moisissure affecte automatiquement le Héros –il ne peut pas se couvrir le visage.	3-6	Vide.	7-11	Anneau d'or : la Crypte contient un Squelette portant un anneau d'or d'une valeur de 25 Couronnes d'Or.	12	Skaven mort-vivant : Tandis que le Héros examine l'intérieur de la Crypte, un Skaven mort-vivant en bondit et attaque. Commencez un tour de combat. Le Skaven surprend les Héros. Le Skaven mort-vivant a une Maîtrise d'Armes de 8, une Résistance de 12, une Rapidité de 6, 1 Blessure et il jette 6 dés de dégâts. Il commence dans la case de la Trappe.
D12	Contenu de la Crypte										
1-2	Spores de Moisissures : le Héros a soulevé les Spores, qui envahissent la Crypte. Jetez un dé sur la Table des Moisissures (voir plus haut). La Moisissure affecte automatiquement le Héros –il ne peut pas se couvrir le visage.										
3-6	Vide.										
7-11	Anneau d'or : la Crypte contient un Squelette portant un anneau d'or d'une valeur de 25 Couronnes d'Or.										
12	Skaven mort-vivant : Tandis que le Héros examine l'intérieur de la Crypte, un Skaven mort-vivant en bondit et attaque. Commencez un tour de combat. Le Skaven surprend les Héros. Le Skaven mort-vivant a une Maîtrise d'Armes de 8, une Résistance de 12, une Rapidité de 6, 1 Blessure et il jette 6 dés de dégâts. Il commence dans la case de la Trappe.										
7-9	Le Labyrinthe : Si vous possédez un exemplaire du jeu <i>Heroquest</i> , la Trappe s'ouvre sur des escaliers menant à un étage labyrinthe. Utilisez le plateau d' <i>Heroquest</i> (voir la section <i>Heroquest</i> pour les règles). Si vous n'avez pas <i>Heroquest</i> , les Héros ne trouvent rien.										
10-12	Escaliers : la Trappe s'ouvre sur des escaliers menant à l'étage suivant (si la quête spécifie des lieux particuliers pour ces escaliers, comme le fait la Quête de l'Amulette Brisée, considérez ce résultat comme celui de Salle (voir plus haut, 2-3).										



Trône

Il y a un grand trône ouvragé le long du côté opposé de la salle, sur lequel est assis un personnage avec des airs de souverain. Générez un groupe de Monstres Errants en utilisant la Matrice des Monstres Errants –le MJ en choisit un, qui est assis sur le Trône. Tans que le monstre choisi est assis, il donne de la force aux autres : ajoutez +1 à leur Résistance, et 1 dé de dégâts supplémentaire. Le Monstre sur le Trône ne peut se déplacer, mais il peut attaquer : s'il est tué, les monstres restants perdent leurs bonus, même si un autre monstre s'assoit sur le Trône. Il n'y a aucun effet si un héros ou un Suivant s'assoit sur le Trône.

8) Trésor

Juste après la célébrité et la gloire, ce que désire le plus le coeur d'un Héros est un amas de trésors. Les donjons et les corridors enterrés sous le Vieux Monde regorgent d'anciennes reliques, de coffres dissimulés emplis d'or, ainsi que d'objets magiques à la puissance démesurée. Ils constituent la juste récompense des Héros, au vu de leurs courageuses expéditions contre les habitants monstrueux des souterrains. Ils trouveront ainsi des armes enchantées, des parchemins et des potions pour les aider dans leurs futurs combats, et de l'or pour payer leurs Suivants ou acheter de l'équipement.

Les trésors peuvent se trouver cachés dans des lieux depuis longtemps oubliés que les Héros fouillent avec succès (voir les règles dans la section *Tours d'exploration*).

Les trésors sont aussi entre les griffes des monstres. La plupart des monstres transportent des Couronnes d'Or avec eux, qui peuvent être prises si les monstres sont tués (étant assumé que les Héros ne s'enfuient pas avant que le combat ne soit terminé). Les Personnages Monstres peuvent posséder des armes magiques ou d'autres objets enchantés qu'ils utiliseront contre les Héros –ceux-ci peuvent aussi être pris si les Personnages Monstres sont tués au combat. Les Tables de référence des monstres vous diront combien d'or, et quels objets magiques, sont transportés par chaque monstre que les Héros peuvent rencontrer.

Les autres lieux où les monstres gardent leurs trésors sont leurs Repaires. Là, dans de larges coffres cerclés d'acier, ils conservent le trésor commun de leur tribu. Si les Héros découvrent une Salle de Quête et tuent les monstres défendant le coffre, ils peuvent l'ouvrir et s'emparer de son contenu –utilisez la *Table des Coffres à Trésor* pour voir ce que le coffre contient.

Table des trésors dans les coffres	
D12	Résultat
1	Carte au trésor
2	6 flèches et 20 couronnes d'or
3	10 pieds de corde et 30 couronnes d'or
4	2 fioles de feu grégeois
5	50 couronnes d'or
6	100 couronnes d'or
7	150 couronnes d'or
8	Insecte hurleur et 50 couronnes d'or
9	Mort-aux-rats et 50 couronnes d'or
10	200 couronnes d'or
11	1 potion (voir ci-dessous) et 50 couronnes d'or
12	Trésor magique (jetez 2 dés et consultez la table des trésors magiques)

Souvenez-vous que les Héros et leurs Suivants ne peuvent transporter que 250 Couronnes d'Or chacun. Il arrivera qu'ils doivent abandonner des trésors derrière eux. Si c'est le cas, le cartographe de l'Expédition doit noter ce qui a été abandonné. Si les Héros reviennent dans cette zone en n'étant pas trop encombrés, ils pourront prendre le reste. Bien sûr, ils devront d'abord se débarrasser des monstres qui auront récupéré le Repaire.



Trésor magique

Les objets magiques sont le type de trésor le plus précieux que les Héros puissent trouver. Contrairement aux Couronnes d'Or, ils ne peuvent pas être échangés contre des Héros ou des Suivants, mais ils rendent les Héros plus puissants – beaucoup plus utile à long terme.

Il existe des limites au nombre de ces objets qui peuvent être transportés par un Héros ou un Suivant. Par exemple, ils ne peuvent porter qu'une armure, jusqu'à 3 armes, ne pas avoir plus d'un anneau ou d'une amulette à la fois, et ainsi de suite. Cela signifie que les Héros devront peut être abandonner derrière eux de l'équipement non magique, ou même des objets magiques moins puissants que ceux découverts – tout ce qui est laissé doit être noté sur la carte de l'expédition au cas où les Héros souhaiteraient revenir les chercher.

Table des trésors magiques			
2D12	Résultat	2D12	Résultat
2	Pierre de l'Aube	12-13	Parchemin
3-4	Amulette	14-16	Potion
5-6	Baguette	17	Flèches ou carreaux
7-8	Anneau	18-20	Arc
9-10	Bouclier ou Heaume	19-21	Epée
11	Arme	22-24	Armure

Les Héros doivent décider qui sera le plus à même d'utiliser l'objet magique. S'ils n'y parviennent pas, le Leader choisira. Les trésors peuvent être redistribués pendant ou après les expéditions, les Héros peuvent toujours procéder à des échanges ou des arrangements entre eux.

Pierre de l'Aube

Une Pierre de l'Aube est un talisman enchanté très puissant. Il contient 1D12 Points de Destinée qui peuvent être utilisés par le porteur comme des Points de Destinée ordinaires. Les Pierres de l'Aube ne régénèrent par leurs Points de Destinée entre les voyages –une fois utilisés, ils sont perdus.

Amulettes magiques

Il existe deux sortes d'amulettes. Jetez un dé : pair signifie une Amulette de fer, impair une Amulette de Protection.

Amulette de Fer : Si un sort est dirigé vers un Héros qui porte cette Amulette, jetez un dé. Sur 9 ou plus, le sort n'a aucun effet sur le Héros. Notez que l'Amulette fonctionne même si le Héros *veut* être affecté par le sort.

Amulette de Protection : Toute personne la portant verra sa Résistance augmenter de +1 point, en plus de tous bénéfices d'armure, etc.

On ne peut porter qu'une Amulette à la fois.

Baguettes magiques

Seul un Magicien peut les utiliser. Chaque baguette magique contient un sort, choisi au hasard grâce à la table ci-dessous. Jetez un dé ; la baguette possèdera un nombre de charges égal à ce nombre. Chaque fois qu'elle sera utilisée pour jeter son sort, une charge sera utilisée. Notez les charges de la baguette. Notez que le Magicien n'a pas besoin de composants pour jeter le sort de sa baguette.

2D12	Sort	2D12	Sort
2-3	Enfer Fatal	14	Armure du dragon
4	Pouvoir du Phénix	15	Crâne Enflammé de la Terreur
5	Vent Rapide	16-17	Boule de Feu
6	Air Immobile	18-19	Courage
7-8	Eclair	20-21	Vol
9-10	Etranglement	22	Main Enflammée de Destruction
11	Flammes Mortelles	23-24	La Clé Lumineuse
12	Flammes du Phénix		
13	Ouvrir la Fenêtre		

Les descriptions complètes des sorts se trouvent dans la section Magie.

(NdT : Eclair, Etranglement et Crâne Enflammé de la Terreur ne viennent pas de la section Magie, mais de la section sur la Quête de l'Amulette Brisée !! Ce sont des sorts Skavens...
Très gentiment, je vous les propose ci-dessous !)

Magie Noire des Skavens

Les Skavens sont des Magiciens des Ténèbres et ont accès à des sorts différents de ceux des Magiciens Lumineux. Les 3 sorts connus par ces sorciers sont détaillés ci-dessous :

Etranglement

Composant : Fiole de Gaz des Marais

La victime agrippe soudainement sa gorge et a de grandes difficultés à respirer. De sombres filaments de fumée s'exhalent de sa bouche et de ses narines tandis que ses poumons s'emplissent de gaz nocifs.

Sélectionnez une cible unique en vue du sorcier. La cible ne peut que se traîner d'une case par tour pendant les 3 tours suivants (le joueur contrôlant la figurine choisit les mouvements). Si le sorcier n'est pas tué entre-temps, la victime périra d'asphyxie à la fin du 3^{ème} tour.

Boule de Feu

Composant : une Pincée de Malepierre

Une boule de feu noire, avec des flammes bleues et jaunes sur le pourtour, jaillit des mains du sorcier vers la cible choisie. Placez un gabarit Boule de feu n'importe où dans la limite de 12 cases du sorcier, le long de sa ligne de vue. Toutes les figurines (alliées ou ennemies) recouvertes au moins partiellement par le gabarit sont automatiquement touchées. Jetez 5 dés de dégât pour découvrir les effets de chaque touche.

Crâne Enflammé de la Terreur

Composant : une Statue d'Argent représentant un Démon

Alors qu'il termine son incantation, il pousse des cornes et des crocs au sorcier, ces doigts s'allongent en griffes imposantes, de larges écailles tombent sur ces yeux et il émet un rugissement bestial. Il est considéré comme ayant la capacité Effrayant jusqu'à ce que le jeu revienne à des tours d'exploration.

Anneaux Magiques

Il y a deux types d'Anneaux Magiques. Si vous en trouvez un, jetez un dé :

D12	Anneau
1-3	Anneau de Protection (niveau 1)
4-5	Anneau de Protection (niveau 2)
6	Anneau de Protection (niveau 3)
7-9	Anneau de Protection Magique (niveau 1)
10-11	Anneau de Protection Magique (niveau 2)
12	Anneau de Protection Magique (niveau 3)

Anneaux de Protection : Ils ajoutent un bonus à la Résistance du porteur. Un anneau de niveau 1 ajoute +1 point, un niveau 2 ajoute +2 points, etc.

Anneaux de Protection Magique : Ils protègent le porteur des sorts. Un anneau de niveau 1 annule les effets d'un sort si le porteur obtient un 11 ou un 12 sur un jet de dé. Un anneau de niveau 2 annule les effets sur un jet de plus de 9. Le niveau 3 fonctionne si le porteur peut jeter un dé et obtenir un score inférieur ou égal à son Intelligence.

Boucliers Magiques et Heaumes

Consultez la table suivante pour voir ce qui a été découvert.

D12	Bouclier ou Heaume	Rapidité	Maîtrise des Arcs	Résistance
1-6	Bouclier Magique	0	-1	+1
7-8	Pavois Magique	-1	-2	+2
9	Bouclier des Nains	0	-2	+2
10-11	Heaume Magique	0	0	+1
12	Heaume des Nains	0	-1	+2

Les effets du bouclier ou du heaume sur la Rapidité, la Maîtrise des Arcs et la Résistance sont notés, et vous devez ajuster votre feuille de personnage en conséquence.

Un personnage ne peut posséder qu'un bouclier et un heaume.

Parchemins Magiques

Ils ne peuvent être utilisés que par les Magiciens. Un Parchemin contient des sorts, chacun ne pouvant être utilisé qu'une fois, après quoi les écrits s'effacent du parchemin. Jetez un dé :

D12	Sorts	D12	Sorts
1-6	1 Sort	10-11	3 Sorts
7-9	2 Sorts	12	4 Sorts

Générez chaque sort par un jet séparé sur la table fournie ci-dessus pour les baguettes. Notez qu'un Magicien n'a pas besoin de composants pour jeter un sort à partir d'un Parchemin.

Potions Magiques

Il existe deux types de potions. Jetez un dé : pair, c'est une Potion de Force, impair, c'est une Potion de Soins.

Potions de Force : Elles peuvent être bues par un Héros au début de n'importe quel tour. Sa force est alors augmentée de +2 points, et le nombre de dés de dégâts pour toute arme de corps à corps est augmenté de +2. Les effets de la potion durent 3 tours (de combat ou d'exploration) puis s'estompent ensuite.

Potions de Soins : Une Potion de Soins peut être bue par un héros au début de n'importe quel tour. Elle peut être administrée à un Héros inconscient par un autre Héros si aucun des deux ne se trouve dans la zone mortelle d'un ennemi. Les Potions de Soins soignent toutes les Blessures des Héros au début du tour *suivant*. Les Potions de Soins ne ramèneront pas à la vie les Héros morts. Notez que certains hasards forcent un héros à boire une Potion de Soins ou à mourir.

Armes magiques

La table montre les dés de dégât à jeter pour chaque combinaison d'arme et de Force. Les règles et les restrictions portant sur les différents types d'armes s'appliquent normalement. Consultez la table suivante pour découvrir le type d'arme.

D12	Arme	Force									
		1-2	3-4	5	6	7	8	9	10	11	12
1-3	Dague	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9
4-5	Lance	Na	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6-8	Hache	Na	3	4	5	6	7	8	9	10	11
9	Hache	Na	4	5	6	7	8	9	10	11	12
10	Hallebarde	Na	3	4	5	6	7	8	9	10	11
11	Epée à deux mains	Na	Na	Na	6	7	8	9	10	11	12
12	Axe à deux mains	Na	Na	Na	6	7	8	9	10	11	12

Na signifie non applicable.



Flèches et Carreaux Magiques

Il y a plusieurs types de flèches et de carreaux magiques. Consultez la table suivante :

D12	Flèche	Nombre Trouvé
1-4	Flèches Mortelles	4
5	Carreaux Mortels	2
6-7	Flèches de Vol Véritable	2
8	Carreaux de Vol Véritable	1
9-11	Flèches de l'Assassin	4
12	Carreaux de l'Assassin	2

Carreaux ou Flèches Mortels : Ajoutez +1 au nombre de dés de dégât jetés pour un tir réussi.

Carreaux ou Flèches de Vol Véritable : Ils touchent toujours leurs cibles, pas besoin de jet pour toucher.

Carreaux ou Flèches des Assassins : Des dégâts critiques sont causés sur un jet de dégât de 10 ou plus.

Les Flèches et les carreaux Magiques obéissent à toutes les règles ordinaires du combat à distance.

Arcs Magiques

Il existe plusieurs types d'arcs magiques. Consultez la table suivante :

D12	Arc	Portée	Dés de Dégât
1-4	Arc court	28	4
5-7	Arc	40	4
8-9	Arc long	48	5
10-11	Arbalète	48	5
12	Arc de Puissance Elfique	48	6

Epées Magiques

Les épées magiques sont classées selon leur bonus à la Maîtrise d'Armes et à la Force (en d'autres termes, selon leur précision et les blessures causées).

Jetez d'abord un dé pour déterminer quel type d'épée a été découvert :

D12	Epée	Bonus à la Maîtrise d'Armes	Bonus à la Force
1-3	Epée	+1	0
4-6	Epée	0	+1
7-8	Epée	+1	+1
9	Epée	+2	+1
10	Epée	+1	+2
11	Epée	+2	+2
12	Epée Runique	+2	+2

Utilisez la *Table des Armes au Corps à Corps* dans la section *Campagnes* pour ajuster les valeurs de *Combat au corps à corps* de votre feuille de personnage, ainsi que le profil de l'arme.

Un Magicien ne peut utiliser d'épée, sauf s'il s'agit d'une épée runique.

Armure Magique

Une Armure magique peut être portée par tous les Héros, à l'exception des Magiciens. Jetez deux dés sur la table ci-dessous pour découvrir son type :

2D12	Type	Rapidité	Maîtrise des Arcs	Résistance
2-6	Cuir	0	-1	+1
7-10	Cuir	-1	-1	+2
11-13	Mailles	-2	-1	+3
14-15	Mailles	-1	-1	+2
16-17	Mailles	0	0	+1
18-19	Plaques	-2	-2	+4
20	Mithril	0	0	+3
21	Enchantée	0	0	+5
22	Naine	-2	-2	+5
23-24	Elfique	-1	0	+4

Les modificateurs à la rapidité, à la maîtrise des Arcs et à la Résistances sont détaillés.

10) Les Pièges



Les anciens halls et tunnels des souterrains sont souvent piégés. Ces pièges défendent l'entrée des tombes, empêchent les voleurs de cambrioler les coffres, et sécurisent les Repaires contre des envahisseurs. Habituellement, les pièges entrent en jeu quand le MJ joue un Pion de Donjon –c'est un des Pions de Donjon les plus utiles car un piège peut dissuader les héros d'ouvrir un coffre ou de pénétrer dans une nouvelle zone du donjon.

L'autre moyen de rencontrer des pièges est qu'ils peuvent être prédéterminés dans un Lieu de Quête. Dans ce cas, ils sont marqués sur la carte du MJ, et leur type sera déjà déterminé. Quand vous préparerez vos propres Lieux de Quête, n'utilisez pas trop de pièges –mettez-en juste deux par ci par là pour surprendre les Héros et les garder en état d'alerte. Vous pouvez choisir ces pièges quand vous dessinerez la carte, ou bien utiliser la table des Pièges pour générer le piège.

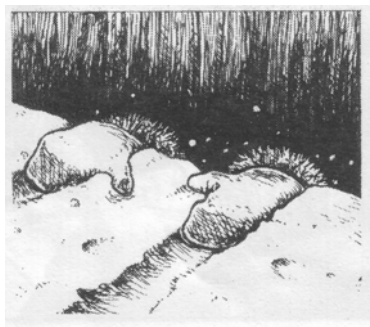
Le MJ peut jouer un Pion de Piège pendant les tours d'exploration, soit quand les Héros pénètrent dans une salle ou un couloir inexplorés, soit quand un Héros ouvre un coffre. Si le MJ joue un Pion de Piège, les Héros peuvent remarquer le piège, et s'ils y parviennent, ils peuvent tenter de le désarmer. S'ils échouent à le voir ou à le désarmer, le piège se déclenche avec les effets détaillés ci-dessous.

Chaque fois qu'un Pion de Piège est joué, utilisez la table suivante pour déterminer le type de piège. Utilisez la première colonne pour les pièges trouvés dans les salles ou les couloirs, et la seconde pour les coffres piégés.

Table des pièges				
Pièce ou passage	Coffre	Piège	Chance de voir le piège	Chance de le désarmer
1		Fosse	5	Aucune
2	1	Tir croisé	8	6
3		Herse	6	11
	2	Fléchette empoisonnée	9	8
4		Blocs	7	11
5	3	Gaz	10	7
6	4	Piège à homme	7	6
	5	Pieu	6	7
	6	Eclair	8	11
7	7	Magie	9	7
8	8	Boule de feu	8	9
	9	Voleur d'âme	6	10
	10	Guillotine	6	8
9-12	11-12	Alarme	7	7

Pour remarquer un piège, un Héros doit obtenir un résultat égal ou supérieur à la chance de voir le piège. S'il le remarque, un Héros peut tenter de le désarmer en obtenant un résultat supérieur ou égal à la chance de le désarmer –s'il obtient un résultat inférieur, le piège se déclenche.

Fosses : Ces pièges peuvent être remarqués, mais pas évités. Le Héros déclenchant le piège chute au fond d'une fosse profonde. Jetez un dé, si le résultat est de 9 ou plus, le Héros subit une Blessure. Le Héros doit obtenir un résultat inférieur ou égal à sa vitesse sur un autre jet de dé pour sortir de la fosse en grim pant. D'autres Héros peuvent sauter par-dessus la fosse s'ils obtiennent un résultat inférieur ou égal à leur rapidité. S'ils échouent, ils chutent, et doivent suivre la procédure déjà décrite.



Herses : Une Herse tombe du plafond. Le MJ place une herse sur une porte de cette salle, ou à travers la salle dans toute direction non diagonale. La herse peut être levée, mais chaque essai prend un tour d'exploration entier, durant lequel aucun des Héros impliqués ne peut faire autre chose. Jetez un dé, ajoutez les valeurs de Force des Héros essayant de lever la herse. Si le résultat est de 20 ou plus, la herse est assez relevée pour que n'importe quels Héros qui ne la soulevaient pas puissent passer en roulant sur eux-mêmes de l'autre côté. Il devrait être clair que ces Héros doivent à leur tour soulever la herse pour que les autres les rejoignent...

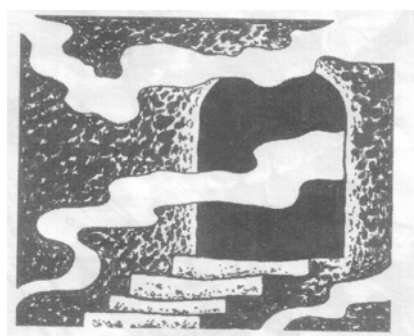
Fléchette Empoisonnée : Une fléchette empoisonnée touche le Héros qui a déclenché le piège. Jetez un dé de dégât pour la fléchette. Si elle cause une Blessure, les Blessures du Héros sont rabaisées à zéro (c'est-à-dire qu'il devient KO).

Boule de feu : Une boule de feu magique arrive sur la case où le Héros a déclenché le piège. Placez le gabarit de boule de feu sur cette case, et toutes les figurines sous le gabarit subissent 5 dés de dégât. Durant les 3 tours qui suivent (c'est-à-dire sans commencer par la phase de MJ qui arrive, mais par celle d'après), le PJ peut bouger le gabarit de 8 cases dans n'importe quelle direction, et reproduire ses effets. A la fin du 3^{ème} tour, la boule de feu disparaît.

Tir Croisé : Le héros qui a déclenché le piège est touché par des carreaux d'arbalète. Jetez un dé, divisez le résultat par 4 (arrondissez au nombre supérieur) pour voir combien de carreaux ont touché le Héros, et jetez 3 dés de dégât pour chaque carreau qui touche. Une fois déclenché, le piège devient inactif.

Gaz : Un nuage de gaz est expulsé du piège. Le Héros qui a déclenché cela sera au centre du nuage. Toutes les figurines dans les cases adjacentes (y compris les diagonales) ou les cases adjacentes à celles-ci seront dans la zone d'effet. Les Héros pris dans cette zone d'effet jettent un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à leur Résistance initiale, le gaz n'a pas d'effet (ceux qui sont dans les cases adjacentes soustraient -1 au total ; ceux dans le cercle extérieur soustraient -2). Si quiconque est affecté par le gaz, consultez la table suivante pour découvrir le type de gaz.

D12	Effet
1-6	Poison intermédiaire : Le héros perd une Blessure et ne peut pas se déplacer pendant 3 tours.
7-8	Nausée : Le Héros vomit et ne se sent pas bien. Pour le reste de l'expédition, il a un mouvement maximum de 8 cases (tours d'exploration) ou de la moitié de sa Rapidité (tours de combat), la moitié de ses maîtrises d'Armes et d'Arc, et -2 en Force.
9-10	Folie : Le Héros perd le contrôle de lui-même pour 6 tours. Le MJ prend le contrôle du Héros, le déplaçant comme il le souhaite. Il n'attaquera pas les autres Héros, mais peut se déplacer dans toute direction souhaitée par le MJ, sauf s'il est immobilisé (voir <i>Voleur d'âme</i> , ci-dessous)
11	Poison fort : Le héros subit 8 dés de dégât.
12	Poison mortel : Le Héros doit recevoir une Potion de Soins ou mourir.



Blocs : Un large bloc de maçonnerie chute du plafond sur le Héros qui a déclenché le piège. Jetez un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à la Rapidité du Héros, il a évité le bloc et ne subit que 3 dés de dégât par ricochet d'éclats. Si le résultat est supérieur à la Rapidité du Héros, il subit le plein effet, soit 12 dés de dégât. Si ce piège est vu mais non désarmé, les Héros peuvent tout de même passer, en se déplaçant à la moitié de leur vitesse ordinaire. Le Cartographe de l'Expédition note sa présence dans l'élément de donjon. Il se déclenchera si les Héros repassent à une vitesse supérieure à la moitié de leur vitesse de déplacement habituelle.

Piège à homme : Les mâchoires brutales d'un piège à homme se referment sur la main de la victime (piège sur un coffre) ou sa jambe (piège dans un couloir ou une salle). Jetez 4 dés de dégât pour les blessures. Si au moins une Blessure est causée, la victime subira le traumatisme de la perte d'un membre. Les Héros perdant une main perdent immédiatement la moitié de leur Maîtrise d'Arme. Ils ne peuvent plus utiliser d'arcs ou d'armes à deux mains. Les Magiciens ne peuvent plus lancer de sorts nécessitant plus d'un composant. Les Héros perdant une jambe sont dans un état pire encore car ils perdent la moitié de leur Rapidité (arrondi au supérieur), ne se déplacent plus que de 8 cases par tour d'exploration, ne peuvent plus utiliser de bouclier, et ne peuvent plus manier d'armes à deux mains.

Pieu : Un pieu vicieux fonce vers le Héros qui a déclenché le piège. Jetez 3 dés de dégât. Jetez un dé de plus : si le résultat est 8 ou plus, le pieu est empoisonné (comme pour la fléchette empoisonnée, voir plus haut).

Eclair : Le piège se décharge d'un puissant éclair électrique sur le Héros qui a déclenché le piège. Jetez 5 dés de dégât. Si le Héros porte une armure métallique (par exemple, cotte de mailles, plaques ou mithril), jetez 10 dés de dégât.



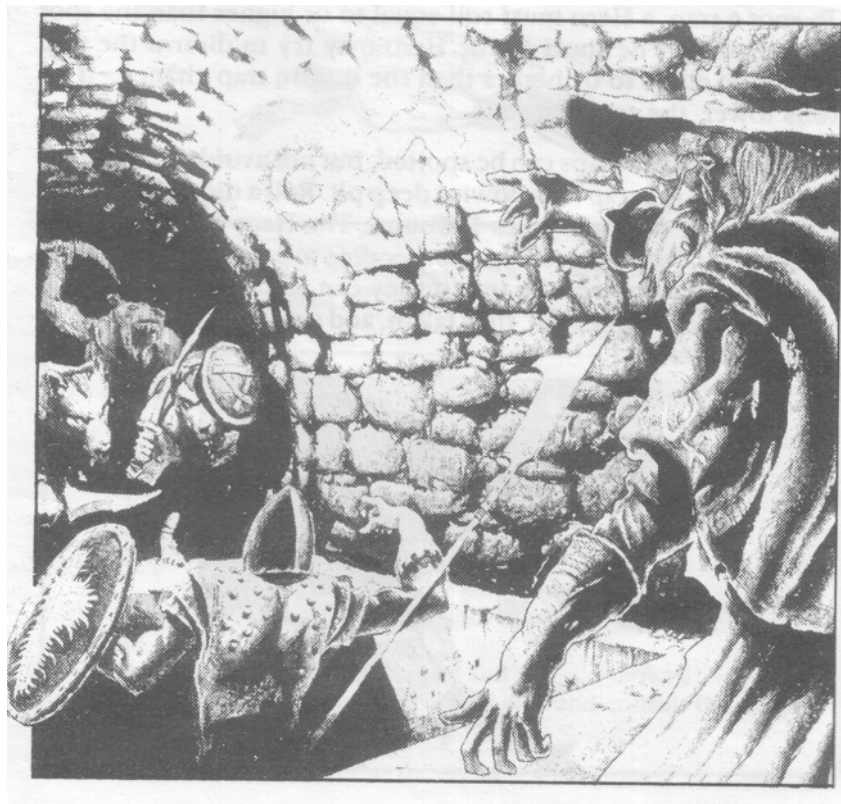
Magie : Placez le gabarit du Cercle Magique par-dessus le Héros qui a déclenché le piège. Toute figurine sous le gabarit est dans la zone d'effet du piège, et subit tous les effets du sort contenu dans le piège. Jetez un dé pour découvrir ce sort :

D12	Sort
1-2	Enfer Fatal
3-4	Eclair
5-8	Etranglement
9-10	Flammes mortelles
11-12	Boule de Feu

Voléur d'âme : Le Héros est rendu fou par une puissante magie. Pendant les 6 tours suivants, le MJ contrôle la figurine. Le MJ peut le déplacer ou le faire attaquer, comme il le désire. A la fin du 6^{ème} tour, les effets disparaissent et le joueur reprend le contrôle de son Héros. Entre temps, si les autres Héros (et leurs Suivants), totalisant un score de Force au moins 3 fois supérieur à celui du Héros envoûté, se placent de manière à ce qu'il se trouve dans leur Zones Mortelles, celui-ci peut être maintenu. Les Héros maintenus ne peuvent plus se déplacer ou attaquer, donc les autres ne courent plus de danger tant qu'ils le maintiennent.

Guillotine : Une lame frappe la main du Héros. Ceci cause deux dés de dégât. Si au moins une Blessure est causée, le Héros perd sa main, et souffre des effets décrits ci-dessus, à *Piège à homme*.

Alarme : Le MJ place un groupe de Monstres Errants au bout d'une ligne de vue des Héros, le plus loin possible. Utilisez la *Table des Monstres Errants* pour déterminer quelles sortes de monstres seront ainsi rencontrés.



11) Entre les Expéditions

Chaque partie de la Quête est accomplie en une ou plusieurs Expéditions. Une expédition commence quand les Héros sont placés sur les premiers escaliers, et se termine quand le dernier survivant monte des escaliers conduisant hors du donjon (même si des Héros pourraient avoir quitté le donjon et l'expédition en cours bien avant cela). Il faut tenir le compte du nombre d'expéditions auxquelles chaque Héros a participé durant la Quête.

Si les Dieux leurs sont favorables, les Héros auront amassé une petite fortune, et peut être un ou deux objets magiques. Ils pourront se reposer et récupérer avant l'expédition suivante.

Pour représenter le temps écoulé entre les expéditions, suivez la séquence suivante :

- 1) Mettez de côté les Pions de Donjons non utilisés (sauf les Pions des Personnages Monstres).
- 2) Regagnez les Points de Destinée, guérissez les Blessures.
- 3) Gagnez des Points de Destinée pour les Trésors de Quête découverts.
- 4) Partagez le trésor.
- 5) Payez les Suivants et le Coût de la vie en ville.
- 6) Utilisez la Table des Evènements Aléatoires.
- 7) Dépensez votre or en entraînements, équipements, sorts et composants de sorts.
- 8) Attirez ou engagez des Suivants.
- 9) En route pour l'expédition suivante !



Points de Destinée et Blessures

Les Héros et les Suivants regagnent tous les Points de Destinée et les points de Blessures perdus ou dépensés pendant l'expédition.

Chaque Héros augmentera sa caractéristique Points de Destinée si un Trésor de Quête a été découvert durant cette expédition –une récompense des Dieux pour leur victoire.

Le nombre de Points de Destinée reçus dépend du temps mis pour retrouver le trésor. Vérifiez à combien d'expéditions chaque Héros a participé pendant la Quête, puis consultez la table ci-dessous. Accordez le nombre indiqué de Points de Destinée.

Table des Points de Destinée			
	Nombre d'expéditions faites par les Héros dans le donjon		
	1	2-3	4 ou plus
Points de Destinée	2	1	0

Trésor

Les joueurs partagent à présent les trésors récupérés dans le donjon. Les Couronnes d'Or sont partagées équitablement. Les autres trésors sont partagés comme le souhaitent les joueurs –s'ils ne peuvent se mettre d'accord, jeter un dé, le plus haut résultat fera son choix de manière prioritaire.

Notez qu'une fois les Couronnes d'Or partagées, chaque Héros fait ce qu'il désire de sa part, y compris prêter ou donner tout ou partie de son or à d'autres joueurs.



Coût de la vie en ville

Ensuite, les joueurs doivent payer leurs Suivants et les dépenses liées à leur train de vie, comme il est détaillé dans la *table des Coûts de la vie en ville*. Le Coût de la vie en ville doit être payé en priorité par rapport à tout le reste. Les joueurs ne pouvant payer la somme exigée doivent noter ce qu'il leur reste à payer, et éponger ces dettes les plus rapidement possible, avant de faire tout autre type de dépense.

Les Suivants non payés quittent les Héros.

Banquiers et Testaments

Le Héros ne peuvent pas transporter de trop grandes quantités d'Or (pas plus de 250 Couronnes d'Or par Héros ou par Suivant), donc ils devront trouver un lieu sûr pour entreposer l'argent non dépensé entre deux expéditions. Ils peuvent laisser leur argent dans leur chambre meublée –c'est gratuit et l'argent ne sera pas imposable, mais il pourrait être volé. Alternativement, ils peuvent confier leur argent à un banquier, qui le gardera contre 5 Couronnes d'Or, à payer après chaque expédition ; l'inconvénient est que l'argent est imposable, et qu'il n'est pas aussi facile à récupérer en cas de décès d'un Héros.

L'argent d'un Héros décédé qui se trouve dans sa chambre meublée peut être partagé entre les autres Héros. S'il est stocké par un banquier, les autres Héros ne peuvent y avoir accès que si le Héros mort avait un testament. Un testament désigne un ou plusieurs compagnons du Héros, qui recevront son argent gardé par le banquier à sa mort –si les Héros désignés sont également décédés, le banquier chanceux peut garder l'argent. Une taxe de 20 Couronnes d'Or est prélevée au moment de l'exécution du testament, donc si le Héros possédait moins de 20 Couronnes d'Or, ses compagnons n'auront rien.

Table du coût de la vie en ville	
Elément	Prix
Prix de la vie en ville	10 Couronnes d'Or, plus 5 CO par Point de Destinée
Payer les Suivants	
Homme d'Armes	35 CO
Sergent	75 CO
Salaire du banquier	5 CO
Laisser un testament, ou en modifier un	25 CO
Transférer de l'argent selon un testament	20 CO



Evènements aléatoires

Le MJ jette 2 dés et se réfère à la *Table des Evènements Aléatoires*. Si un Evènement Aléatoire est obtenu, ses effets doivent être appliqués immédiatement.

Table des Evènements Aléatoires	
2-4	Aucun évènement.
5	Maladie : Un des Héros (choisi au hasard) tombe malade. A moins qu'il ne rende visite au Médicastre et ne paye 100 CO, il doit manquer l'expédition suivante.
6	Blessure : Un souvenir malencontreux de l'expédition précédente fait souffrir un Héros désigné au hasard. Jetez 3 dés de dégât (contre sa Résistance de départ), et le nombre de Blessures obtenu sera appliqué avant le départ de l'expédition.
7	Ennuis avec la justice : Si un ou plusieurs Héros transportent des Feux Grégeois, la milice locale s'inquiète du risque potentiel d'incendie. Elle applique une taxe de 30 CO par Feu Grégeois.
8	Reconnaissance : Les habitants du coin ont collecté 50 CO en remerciement des monstres tués jusqu'à présent.
9	Taxe : Payez 10% (arrondi au supérieur) de tout argent gardé par un banquier, en tant que taxe aux Doyens de la Cité.
10	Arme à remplacer : Un Héros choisi au hasard découvre qu'une de ses armes non magiques est abîmée. Il doit payer pour remplacer l'arme la plus chère qu'il possède (ou perdre cette arme).
11	Cambriolage ! Tout l'argent stocké dans les chambres meublées est volé.
12-13	Aucun évènement.
14	Pickpocket : Un Héros choisi au hasard perd 25% (arrondi au supérieur) de l'argent qu'il transportait sur lui (c'est-à-dire non stocké dans sa chambre ou chez un banquier).
15	Un Suivant prend congé : Un Suivant choisi au hasard prend sa paye et prend congé.
16	Homme d'armes : Un Homme d'armes offre gratuitement ses services pour une expédition à un Héros choisi au hasard.
17	Dirigeant jaloux : Le dirigeant de la Cité exige un cadeau, sous forme d'un objet magique au hasard appartenant à un Héros également choisi au hasard. Le Héros désigné ne peut pas refuser.
18	Préparation : Votre dernière visite a beaucoup coûté aux monstres. Ils ont juré d'être mieux préparés la prochaine fois. Le MJ commencera l'expédition avec deux Pions de Donjon.
19	Prime de risque : Pour chaque Suivant décédé lors de l'expédition précédente, tous les Suivants employés actuellement exigent une prime de risque égale à leur paye. Vous devez les payer, ou ils vous quittent.
20	La célébrité a un prix : A partir de ce moment, tous les coûts de la vie en ville sont doublés.
21	Carte à vendre : Le MJ vous propose une carte au trésor pour 400CO.
22-24	Aucun évènement.

Dépenser son or

Les joueurs peuvent dépenser tout argent restant en équipements, sorts, composants ou entraînements. Le prix de tous ces éléments est détaillé dans la *Table des Prix*.

Quand vous achetez du nouvel équipement ou que vous augmentez vos caractéristiques, n'oubliez pas de modifier votre feuille de personnage en conséquence. La section *Campagnes* contient toutes les informations nécessaires pour modifier vos feuilles de personnage, mais quelques notes sont incluses ici.



Entraînement

Augmenter la Maîtrise des Armes améliore les jets de toucher au corps à corps. Référez-vous à la *Table des Jets pour Toucher au corps à corps* et modifiez votre feuille de personnage en conséquence.

Augmenter la Maîtrise des Arcs améliore les jets de toucher à distance. Référez-vous à la *Table des Jets pour Toucher à distance* et modifiez votre feuille de personnage en conséquence. Notez que l'armure *réduit* la maîtrise des Arcs des Héros, et donc modifiera son test d'attaque à distance.

Augmenter la Force modifie le nombre de dés de dégât lancé par le Héros pour une attaque réussie avec une arme de corps à corps. Référez-vous à la *Table des Dés de Dégât* et modifiez votre feuille de personnage en conséquence.

Les maîtrises d'Armes et d'Arcs peuvent être augmentés jusqu'à une valeur maximale de 12. Après les deux premiers points d'augmentation, le prix double pour chaque point suivant (c'est-à-dire que le 3^{ème} point coûte 400 CO, le 4^{ème} 800 CO, et ainsi de suite). La Force, la Résistance, la rapidité, le Courage, l'Intelligence et les Blessures ne peuvent être augmentés que de 2 points. Ces caractéristiques peuvent être amenées au dessus de cette augmentation de 2 points grâce à des armes magiques, des armures enchantées, des potions et ainsi de suite, ou par l'utilisation de sorts. Aucune de ces caractéristique ne peut dépasser 12, quelle qu'en soit la raison.

Les Points de Destinée peuvent être augmentés à n'importe quelle valeur au prix de 1000 CO par Point. Plutôt qu'un entraînement, cette somme représente une offrande aux Dieux –ils le récompensent en lui accordant un Point de Destinée.

Nouvel équipement

L'armure modifie la Résistance actuelle des Héros, ainsi que leur rapidité et leur maîtrise des Arcs. Elle ne change pas les valeurs de départ de ces caractéristiques, car elles représentent les capacités naturelles sans armure. Un Héros peut retirer son armure durant la partie, ce qui prend un tour d'exploration complet. Si le Héros retire son armure, modifiez ses valeurs actuelles de Résistance, de Rapidité et de maîtrise des Arcs en conséquence.

De nouvelles armes peuvent avoir des effets très différents des anciennes. C'est notamment le cas des armes magiques –le MJ expliquera aux joueurs des héros les effets de toute arme magique découverte. Modifiez la feuille de personnage en conséquence. Un Héros peut posséder 3 armes au maximum, mais ne peut en utiliser qu'une à la fois. Il peut changer d'arme équipée au début de chaque tour d'exploration.

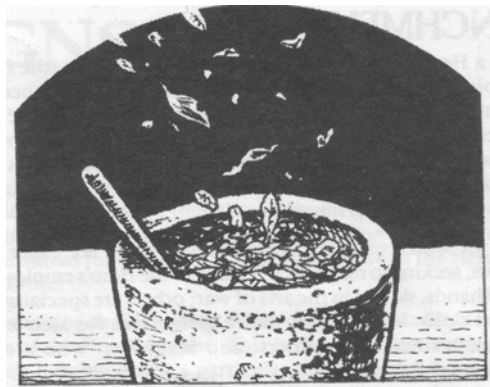
D'autres objets peuvent être achetée, afin de les utiliser lors des explorations futures. Ceci comprend des objets fort utiles tels que de la corde ou des pitons de fer, ainsi que des objets à usage plus spécifique comme les feux Grégeois ou la mort-aux-rats.

Sorts et Composants de sorts

Un Héros Magicien peut payer un autre Magicien appartenant à son Collège pour apprendre un nouveau sort. Le Magicien mentor entraîne l'apprenti à prononcer les incantations, à effectuer les bons mouvements et positions, et l'utilisation du ou des composants appropriés.

Le Magicien doit inscrire dans son livre de sort qu'il est dorénavant capable de lancer un nouveau sort ; il pourra l'utiliser durant les expéditions suivantes, s'il dispose des composants nécessaires.

Un Magicien ne peut apprendre qu'un nouveau sort après chaque expédition. Même si tous les composants ont le même prix, le type de composant requis diffère d'un sort à l'autre. Au début de l'expédition, le Magicien doit écrire sur sa feuille de personnage de quels composants il dispose, pour savoir quels sorts il pourra jeter.



Soins

Un Héros peut rendre visite au médicastre entre ses expéditions et se faire soigner par magie. Les médicastres sont chers, mais ils disposent de sorts très puissants : un médicastre peut guérir les maladies, régénérer les membres coupés, et même ressusciter les morts (si on leur fournit le corps). La magie de guérison ramènera le Héros blessé en l'état où il se trouvait avant que la blessure ne soit causée.

Un Héros peut aussi acheter des Potions de Soins chez le médicastre. Ces breuvages curatifs sont spécialement concoctés avec l'aide d'un Alchimiste, enfermant un peu du pouvoir du médicastre dans un liquide magique. Quant une Potion de Soins est bue, elle guérira toutes les blessures du Héros (elle les rendra à leur valeur initiale) au début du tour suivant. Une Potion de Soins ne peut pas rendre la vie à un Héros mort.

Table des prix

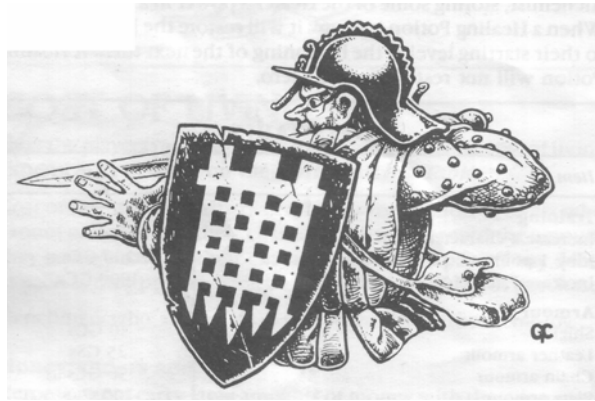
Entraînements	
Augmenter une caractéristique d'un point	200 CO
Augmenter ses Points de Destinée d'un point	1000 CO
Armure	
Bouclier	10 CO
Armure de cuir	25 CO
Cotte de mailles	50 CO
Armure de plaques	200 CO
Armure en mithril	400 CO
Armes	
Dague, lance	10 CO
Epée, hache ou marteau de guerre	25 CO
Epée ou hache à deux mains, hallebarde	50 CO
Arc court et 6 flèches	20 CO
Arc et 6 flèches	25 CO
Arc long et 6 flèches	55 CO
6 flèches	10 CO
Arbalète et 6 carreaux	40 CO
6 carreaux	10 CO
Equipement	
10 pieds de corde	5 CO
10 pitons de fer	10 CO
Feu Grégeois	25 CO l'un
Mort-aux-rats	25 CO l'un
Insecte Hurlleur	25 CO l'un
Sorts	
Courage	100 CO
Main enflammée de Destruction	175 CO
Vol	100 CO
Enfer Fatal	200 CO
Pouvoir du Phénix	200 CO
Air Immobile	150 CO
Vent Vif	150 CO
La Clé Lumineuse	250 CO
Composant de Sort	25 CO
Médicastre	
Guérir une maladie	100 CO
Régénérer un membre perdu	500 CO
Ressusciter un mort (cadavre indispensable)	1000 CO
Potion de Soin	50 CO

Suivants

Quand un Héros revient en ville après une expédition, la rumeur de ses exploits commencent à se répandre. S'il a été particulièrement victorieux, son nom sera sur toutes les lèvres, et ses aventures seront contées dans les tavernes et autour des feux des campements. Certains auditeurs, impressionnés par les qualités héroïques de l'aventurier, tenteront de se joindre à lui, espérant partager sa gloire. Ces gens sont les Suivants.

Il y a différents types de Suivants : certains sont d'intrépides jeunes guerriers, cherchant à faire fortune au service du Héros ; certains sont des vétérans, versés dans les arts de la guerre ; d'autres sont des spécialistes, experts en talents peu répandus. Dans ce livre, nous avons inclus les Hommes d'armes, fantassins bien entraînés, et les Sergents, combattants plus expérimentés.

Il y a deux moyens d'obtenir des Suivants : certains se joindront automatiquement au Héros alors qu'il devient de plus en plus puissant et connu ; d'autres seront engagés contre de l'or pour se battre dans les donjons.



Attirer des Suivants

Chaque fois qu'un Héros gagne un Point de Destinée, il attire à lui un Suivant. Les Points de Destinée sont gagnés en accomplissant des quêtes en un nombre minimal d'expéditions, donc un Héros qui gagne des Points de Destinée est évidemment victorieux et héroïque –exactement les qualités susceptibles d'attirer des Suivants.

Un Héros n'est pas obligé d'accepter un Suivant quand il gagne un Point de Destinée. S'il le refuse, cependant, il n'aura pas de nouveau une telle offre avant d'avoir gagné un autre Point de Destinée.

Même s'il les attire gratuitement, il doit tout de même les payer 35 Couronnes d'Or entre les expéditions, ou il s'en iront.

Engager des Suivants

Les Suivants peuvent aussi être engagés entre deux expéditions. Tout Héros ayant suffisamment d'argent peut engager un ou plusieurs Suivants, sans s'occuper du nombre de Points de Destinée gagnés. Un Héros peut engager des Hommes d'Armes pour 50 Couronnes d'Or chacun, et des Sergents pour 100 CO chacun –la seule limite étant l'argent à dépenser. Un Héros qui a attiré un Suivant en gagnant un Point de Destinée peut engager des Suivants supplémentaires.

Une fois engagés, les Suivants doivent être payés par les héros entre les expéditions ou ils partiront.

Embarquez pour l'expédition suivante

Les Héros sont à présent prêts pour l'expédition suivante. S'ils reviennent dans un donjon où ils sont déjà allés, ils peuvent commencer depuis les derniers escaliers découverts menant à l'extérieur.

Si des Héros ont été tués lors du dernier voyage, les joueurs peuvent en amener de nouveaux. Bien sûr, ces nouveaux Héros n'auront aucune part du trésor, des armes ou de l'armure du Héros décédé. Ils recommencent à zéro (sauf s'ils empruntent de l'argent aux autres joueurs). Vous pouvez réutiliser les personnages fournis, ou utiliser les règles de campagne pour en créer de nouveaux.

Les Sergents

Un Héros peut engager un Sergent pour 100 Couronnes d'Or. Il peut aussi échanger 2 Hommes d'Armes contre un Sergent. Ces Hommes d'Armes peuvent avoir été engagés ou attirés, et il n'y a pas de coût pour cet échange dans les deux cas.

L'échange peut être fait entre n'importe quelles expéditions : le Héros peut échanger deux Hommes d'Armes contre un Sergent aussitôt qu'il les a, ou il peut attendre quelques expéditions pour procéder à l'échange.

En plus d'être plus chers à engager, les Sergents demandent plus d'argent entre les expéditions : 75 Couronnes d'Or ; ils sont de meilleurs combattants, plus expérimentés. Pour éviter les confusions, il est préférable d'utiliser un type de figurine différent pour représenter les Sergents. N'importe quel modèle de combattant de la gamme Citadel peut être approprié. Ces figurines peuvent être peintes avec le blason du Héros pour montrer leur allégeance.

Hommes d'Armes

Un Homme d'Armes demande 50 Couronnes d'Or pour être recruté, et doit toucher 25 CO entre les expéditions.

12)

Campagnes

L'un des aspects les plus importants d'*Advanced Heroquest* est la *campagne*. L'idée de base derrière une campagne est que les joueurs gardent les mêmes Héros au cours de différentes quêtes, en les rendant de plus en plus puissants d'aventure en aventure. De cette manière, quand vous aurez achevé votre première quête, vous n'en serez qu'au commencement.

Quand vous commencez une nouvelle quête, il peut être une bonne idée de changer de Maître de Jeu. Ceci évite que la campagne ne devienne un joueur contre tous les autres, et permet à d'autres d'employer leurs idées. Si les joueurs souhaitent utiliser de nouveau leurs Héros, soit deux joueurs peuvent partager un Héros, soit les 3 autres Héros s'embarqueront dans leur nouvelle quête avec un nouveau camarade (créer de nouveaux Héros sera détaillé plus tard).

Bien sûr, vous n'êtes pas obligé d'utiliser le même Héros si vous ne le souhaitez pas. Vous pouvez retirer un Héros à n'importe quel moment –il quitte la campagne, emportant son or, son équipement et ses objets magiques avec lui. Et si vous voulez qu'il revienne plus tard, reprenez simplement sa feuille de personnage et recommencer à jouer avec lui.

Tout joueur peut avoir plus d'un Héros s'il le désire, même si ce n'est pas une bonne idée d'en utiliser plus d'un à la fois –vous devriez jouer avec le même Héros tout au long d'une quête, mais vous pouvez changer de Héros entre deux quêtes.

Légendes héroïques

Quand vous jouez en campagne, il convient de noter les quêtes auxquelles votre Héros a participé. Vous pouvez même écrire sa légende, ajoutant de nouvelles aventures à chaque fois qu'il achève une quête : décrire ses combats les plus spectaculaires, ses échappées belles, les plus beaux trésors découverts, les montres combattus les plus terrifiants.

En utilisant la légende de votre Héros, vous pouvez lui donner des surnoms. Votre Guerrier peut commencer en tant qu'Albrecht ; s'il tue un Troll, vous pourriez le renommer Albrecht Terreur des Trolls. Plus tard, s'il tue un démon, il pourrait devenir Albrecht Tueur de Démons ou Albrecht le Puissant. Tous les grands Héros ont des noms qui rappellent leurs exploits au reste du monde, et insinuent le doute dans les cœurs de leurs ennemis.

Tous les grands Héros ont aussi un blason sur leurs boucliers et leurs tuniques, ainsi que sur les boucliers de leurs Suivants. C'est pour montrer sa fierté, qu'il n'est pas effrayé de proclamer qui il est, et pour faire savoir à ses ennemis à qui ils se frottent. Vous pouvez utiliser les aventures de votre Héros pour vous donner des idées sur la composition de son blason. Peut-être a-t-il trouvé une Hache Runique, qu'il manie avec bonheur –son emblème pourrait représenter cette hache, avec des runes tout autour. Peut être a-t-il vaincu un Roi Squelette –son emblème serait alors un crâne, ou deux os entrecroisés. Les feuilles de référence des Héros possèdent une zone où vous pouvez dessiner votre blason, qui peut ensuite être peint sur le bouclier, le manteau ou la tunique de votre figurine pour montrer de qui il s'agit. Et si votre Héros obtient une nouvelle armure ou de nouvelles armes, vous pouvez choisir la figurine Citadel qui ressemble le plus à votre Héros, et la peindre avec ses couleurs. (NdT : et si votre Héros meurt, comme ça, bêtement, vous pouvez passer votre figurine au Décapfour pour enlever la peinture- conseil gracieux ! 😊)

Les bases

Si vous comprenez bien le fonctionnement d'*Advanced Heroquest*, vous parviendrez plus aisément à créer vos propres aventures. Au cœur de tout ceci se trouve le système qui génère le donjon au fur et à mesure du jeu. C'est la fonction des tours d'exploration. Le système de combat permet des batailles rapides et excitantes entre les Héros et les Monstres. La première chose à laquelle vous devrez penser en préparant une aventure sera la nature de la quête des Héros. Il s'agit de l'histoire expliquant pourquoi ils sont en train de combattre dans ce donjon particulier, et liant des donjons séparés. Dans la Quête de l'Amulette Brisée, par exemple, l'histoire est que nos Héros recherchent les 4 morceaux de l'amulette de Solkan, qui sont gardés par les Skavens. A partir de cela, vous déciderez de la nature des monstres présents, et de la nature des Trésors de Quête. Dans la Quête de l'Amulette Brisée, les monstres seront naturellement des Skavens, et les Trésors de Quête seront les 4 morceaux de l'Amulette elle-même.

Une fois que vous avez décidé de la nature de votre Quête, vous pourrez choisir votre type de donjon. Combien d'étages aura-t-il ? Peut-être cela sera-t-il un petit donjon d'un seul étage, avec une seule Salle de Quête et pas d'escaliers vers le bas. Peut-être s'agira-t-il d'un donjon gigantesque, avec une douzaine d'étages, où les monstres seront de plus en plus puissants à mesure que les Héros s'éloignent de la surface...

Il n'y a pas de limite au nombre de salles, de Hasard ou de Repaires, qui peuvent être générés dans un donjon (même si, rarement, les tables de génération fermeront le donjon en n'offrant plus de portes à ouvrir ou d'intersections inexplorées). Il n'y a pas non plus de limite au nombre de Salles de Quête qui peuvent apparaître, même si vous pouvez décider que toutes n'ont pas de rôle précis. Par exemple, dans la Quête de l'Amulette Brisée, la première salle de Quête découverte dans chaque étage mènera vers l'étage suivant, et le 3^{ème} étage est déjà préparé à l'avance et cartographié ; les autres Salles de Quête découvertes ne contiendront pas d'escaliers menant à l'étage inférieur.

Vous pouvez changer les choses dans toute aventure que vous préparerez afin que les événements se produisent dans un ordre différent. Par exemple, vous pourriez préparer une partie dans laquelle 3 otages sont retenus prisonniers dans un donjon. L'aventure inventée autour de ce thème pourrait spécifier qu'un otage sera découvert dans chaque Repaire rencontré, et que les Salles de Quête contiendront des Laboratoires de Sorciers, lieux de recherches diaboliques. Vous pourriez arranger les choses pour que peu de salles soient vides (voire aucune), en créant une Table de Monstres pour les salles ordinaires, offrant ainsi la possibilité de longues chasses à l'homme à travers des couloirs déserts et des salles. Naturellement, vous pouvez aussi changer les trésors découverts. Utilisez la table existante comme un guide, puis inventez vos propres objets magiques. Peut-être qu'un de ces nouveaux objets enchantés pourrait être le centre d'une nouvelle quête, où les Héros chercheraient dans un immense donjon pour le découvrir.

Vous pouvez ajouter des zones déjà cartographiées, comme les Lieux de Quête de l'Amulette Brisée, mais ceci ne devraient pas être trop difficiles. Souvenez-vous, vous aurez une grande liberté tactique dans ces zones déjà cartographiées. La meilleure méthode pour commencer serait de générer la zone à l'aide des tables que vous avez mises au point pour votre nouvelle aventure, puis de réarranger tout cela à votre goût.

Si vous préparez un très grand donjon, vous devriez modifier la Table des Points de Destinée afin que les Héros gagnent quelques Points de Destinée même s'ils ont fait un nombre conséquent d'expéditions –il leur faudra plus de temps pour accomplir leur quête si le donjon est plus grand. Autrement, vous pourriez placer plus d'un Trésor de Quête dans le donjon, comme cela ils pourront gagner ces mêmes Points entre les expéditions.

Quand vous serez vraiment familier avec la préparation de donjons, il n'y a aucune raison qui vous empêche de cartographier à l'avance le donjon tout entier –dans les faits, le donjon tout entier sera un Lieu de Quête. Et si vous jouez avec plus d'un groupe de joueurs, vous pourrez toujours utiliser la carte de l'expédition d'un groupe comme base pour un donjon pour l'autre groupe.

Autres Monstres

La Quête de l'Amulette Brisée implique des Skavens, mais il y a beaucoup d'autres monstres que vous pouvez utiliser dans vos parties. Peut être que le but de l'aventure pourrait être de vaincre un monstre surpuissant. Un puissant Minotaure, dirigeant un clan de Gobelins, inspirant la peur chez les Héros comme chez les Suivants. Ou alors, la rencontre finale pourrait voir s'affronter les héros et leurs doubles maléfiques !

Des figurines représentant ces monstres et bien d'autres encore sont disponibles dans l'importante gamme Citadel de figurines plastiques ou métalliques. De futurs suppléments pour Advanced Heroquest, ainsi que les quêtes à paraître dans White Dwarf, utiliseront ces différents monstres. Ce qui suit ne sont que des exemples de monstres utilisables. Chacun est listé avec ses caractéristiques ; les règles spéciales sont détaillées ci-dessous.

Berserker

Les Berserkers peuvent se transformer en puissants combattants surhumains de grand talent. Le joueur contrôlant le berserker décide du moment où il deviendra berserk. Les avantages et désavantages sont très clairs : il devient une formidable machine à tuer, attaquant deux fois plus, mais aussi beaucoup plus vulnérable aux coups de ses adversaires.

Un berserker peut choisir de devenir berserk au début de n'importe quelle phase de combat. Il demeurera berserk jusqu'à ce que tous les ennemis visibles aient été tués.

Un berserker reçoit une attaque supplémentaire par tour, qui doit être effectuée en même temps que son attaque normale. Considérez le berserker comme ayant une Maîtrise d'Armes de deux points inférieures à sa normale pour calculer la valeur pour toucher de ses adversaires. Un berserker doit se déplacer vers l'ennemi le plus proche et engager avec lui un combat au corps à corps. Les berserkers retrouvent leur état normal à la fin du combat.

Jeteur de sort

Les jeteurs de sorts peuvent utiliser la magie. Ils disposent d'un nombre limité de sorts et doivent utiliser des composants pour les jeter, comme un Magicien. Ils doivent passer un test d'Intelligence si le sort le requiert, avec les résultats normaux en cas d'échec ou de réussite. Le type et le nombre de sorts connus par les jeteurs de sorts sont détaillés sur les tables de référence des monstres appropriées.

Régénération

Un monstre doté de la capacité de Régénération guérit d'une Blessure tous les tours de combat, au début de chaque phase de MJ.

Invulnérable

Certains monstres sont rendus invulnérables par magie et requièrent un coup très puissant et parfaitement ajusté pour les blesser. Quand vous jetez les dés de dégât, même les dés montrant un résultat égal ou supérieur à la Résistance du monstre ne peuvent être comptés que si au moins un dé affiche un résultat de 12. Ceci ne s'applique pas aux dégâts dus au résultat d'une attaque gratuite, ou à tous dégâts causés par une arme magique.

Double attaque

Un monstre avec deux attaques peut effectuer deux attaques au corps à corps au lieu d'une. Deux valeurs différentes montrent combien de dés de dégât doivent être jetés selon que ce soit la première ou la seconde qui aie touché.

Contagieux

Un monstre contagieux réduira la Force et la Résistance de tout ce qu'il pourra toucher. Si un tel monstre frappe un Héros, jetez un dé et comparez le résultat à la Résistance initiale du Héros. Si le résultat est inférieur, tout va bien : rien ne se passe. S'il est supérieur ou égal, la maladie prendra racine. Notez sur la feuille de référence du Héros qu'il est malade. Entre deux expéditions, le Héros doit aller voir le Médicastre pour se faire soigner. Si la maladie n'est pas guérie (pour quelque raison que ce soit), sa Force et sa Résistance sont réduites de un. Ceci se produira à chaque fois entre deux expéditions, jusqu'à ce que la maladie soit soignée, ou jusqu'à ce qu'un des scores atteigne zéro. Dans ce dernier cas, le Héros meurt.

Volant

Les monstres volants ignorent les Zones Mortelles quand ils se déplacent.

Monstres effrayants

Certains monstres sont si effrayants qu'ils font peur aux autres créatures –y compris les Héros. Si un monstre effrayant a un Héros ou un Suivant dans sa Zone Mortelle au début d'une phase de combat, cette figurine doit tester sa Bravoure. Jetez un dé. Si le résultat est supérieur à sa Bravoure, le personnage se recroquevillera sur lui-même ; si le résultat est inférieur ou égal, il ne sera pas affecté. Une figurine recroquevillée ne peut pas se déplacer (sauf si elle court) ou attaquer, mais elle peut ouvrir les portes.

Les monstres effrayants ne sont pas eux-mêmes affectés par cette règle, et ne font pas de test de Bravoure quand ils combattent une autre créature effrayante.

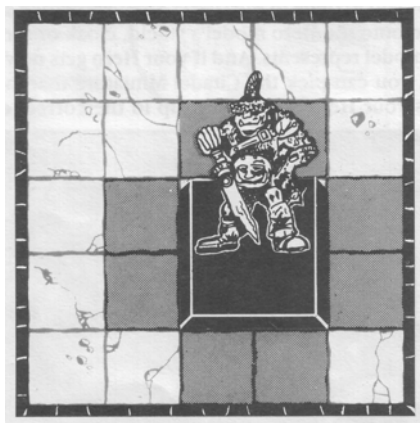
Grands Monstres

Les grands monstres sont si immenses qu'ils ont leurs propres règles pour le déplacement, les Zones Mortelles...

Ces monstres sont fournis avec des socles qui font 4 fois la taille d'un socle normal. Pour les déplacer, utiliser un des coins (l'avant droit), et déplacez ce coin du nombre requis de cases. Même s'ils semblent trop grands, ils peuvent tout de même franchir les portes.

Cependant, ne les laissez jamais sous une porte, ou à travers un mur.

Les grands monstres ont des Zones Mortelles qui occupent 8 cases, comme illustré par ce diagramme :



Les cases grisées forment la Zone Mortelle de l'Ogre.

Les grands monstres bloquent complètement les lignes de vue qui passent à travers leur socle. Les lignes de vue vers un grand monstre, ou partant de lui, ne sont pas bloquées par les créatures de taille ordinaire.

Idées de Quêtes

L'élément fondamental à rechercher pour préparer une Quête est une bonne histoire. Les Héros ont besoin de quelque chose d'épique, de dangereux et de risqué pour les attirer hors du confort des tavernes. Soyez créatifs ! Pensez à toutes les épopées que vous avez lues, ou aux films que vous avez vus, et utilisez-les comme source d'inspiration. Utilisez votre imagination –tout est possible avec ce jeu. Voici quelques idées de Quêtes pour vous aider à débiter.

D12	Résultat	D12	Résultat
1	Le Nécromancien	7	Otages !
2	Le Parieur	8	Les caves inondées
3	Chasse à l'homme	9	L'Explorateur
4	La troupe de guerre	10	Les Joyaux de la Couronne
5	Evasion de prison	11	Les salles aux miroirs
6	Tremblement de terre	12	Le seigneur de guerre Orc

Vous devriez rester vigilant car de nouvelles Quêtes seront disponibles dans le magazine White Dwarf. Chaque mois, White Dwarf vous tiendra au courant des dernières parutions –et il vous fournira de fantastiques Quêtes !

Le Nécromancien

« Il y a eu tant d'attaques de morts vivants sur notre village... Il doit y avoir un Nécromancien terré dans ces souterrains ! »

Les monstres dans le donjon sont des morts vivants ; créer un puissant Sorcier Humain comme le seul Personnage Monstre. Les Héros doivent le rechercher et le tuer, mais il peut apparaître n'importe quand pour les ennuyer avec ses créations. Vous aurez besoin d'un Lieu de Quête d'où le Nécromancien ne puisse pas s'enfuir, qu'il doit défendre ou perdre tous ses pouvoirs –son Laboratoire, un lieu complexe et bien gardé rempli de salles et de couloirs.

Le Parieur

« Je ne pense pas que vous ayez ce qu'il faut pour descendre là-dedans. En fait, je parie 500 Couronnes d'Or, là, tout de suite, que vous êtes incapables de rester là-dedans une heure. »

Le MJ bloque l'entrée pendant 40 tours. Les Héros doivent trouver une autre sortie, car le MJ aura à sa disposition de puissants monstres errants et des Personnages Monstres pour les pourchasser loin de l'entrée ou de toute autre sortie qu'ils trouveront.

Chasse à l'homme

« Il s'enfuit ! »

Un important prisonnier s'est évadé, et doit être retrouvé par les Héros. Il a réussi à pénétrer dans un donjon, et tente de conserver son avance. Le MJ contrôle le prisonnier, générant secrètement les salles et les couloirs qu'il découvre lors de sa course. Les Héros parviendront-ils à le suivre, ou devront-ils le rechercher à la dure, en explorant le donjon salle par salle ?

La troupe de guerre

« Ils ont rassemblé leurs forces dans les souterrains après la forêt. Si on ne se débarrasse pas d'eux maintenant, ils détruiront toutes les fermes de cette vallée ! »

Le MJ détermine un nombre total de défenseurs. Il peut y avoir des renforts entre les expéditions, mais autrement, ceux qui sont tués ne sont pas remplacés. Les Héros seront-ils assez braves pour les défaire tous ?

Evasion de prison

« Il doit y avoir un autre chemin pour sortir d'ici ! »

Cette Quête commence dans le donjon, et les Héros doivent parvenir à le quitter ! Les salles de Quêtes contiendront des Escaliers menant à l'étage du dessus ; il n'y aura aucun autre escalier dans le donjon. Naturellement, les héros débute dans une salle au 3^{ème} ou 4^{ème} étage, venant juste d'étrangler leur gardien et d'ouvrir la porte de leur cellule avec ses clés. Peuvent-ils s'en sortir ? Oh, avons-nous précisé que leur équipement est stocké ailleurs dans le donjon ?

Tremblement de terre

« Hey, Magus –c'était toi ?! »

Ajoutez cet évènement à une exploration de donjon ordinaire. Créez une table qui vous autorise à commencer à détruire le donjon une fois que les Héros ont retrouvé l'objet de leur Quête. Des éboulements bloqueront le passage, des crevasses s'ouvriront dans les salles. Pourront-ils sortir ?

Otages !

« Ma fille... Je vous en prie, retrouvez ma fille ! »

L'objectif de cette quête est de retrouver un prisonnier, ou un groupe d'otages. Les gardiens du Lieu de Quête peuvent avoir l'ordre de tuer les prisonniers si les Héros ne sont pas assez agressifs. Plus important, les prisonniers ne sont pas en assez bonne forme pour revenir seuls, donc le voyage de retour sera un cauchemar au ralenti alors qu'ils trébuchent vers la sortie, en tentant d'empêcher l'ennemi de tuer les prisonniers malades.

Les caves inondées

« Euh, quelqu'un a vu le nain dernièrement ?! »

Une exploration de donjon ordinaire, mais seulement d'un étage, qui est partiellement sous l'eau. Réduisez de moitié les vitesses de déplacement. Réduisez tous les dés de dégât de -1. Puis ajoutez quelques hasards et pièges susceptibles de faire monter le niveau de l'eau de quelques pieds...

L'Explorateur

« Abandonner maintenant ? Vous êtes fous ou quoi ? Je dois découvrir ce qui se cache derrière cette porte. »

Un Explorateur engage les Héros pour cartographier un donjon. Réduisez énormément la récompense initiale, mais expliquez aux joueurs que l'Explorateur les payera 5 Couronnes d'Or par salle découverte. Assurez-les qu'il veut continuer jusqu'à ce qu'il ait rencontré un monstre impressionnant, ou qu'il ait subi quelques blessures. Le garder en vie pour que les Héros puissent être payés devrait être un travail difficile...

Les Joyaux de la Couronne

« Ramenez-les moi, et vous serez riches. Mais si vous en parlez à âme qui vive... Je vous ferai pendre ! »

Un groupe de Gobelinoïdes a eu de la chance : il est parvenu à dérober un fabuleux trésor –la dot d'une fiancée, ou les insignes d'un prince. Les Héros doivent récupérer cela. Chaque partie du trésor dérobé a de la valeur, mais la vraie valeur ne sera révélée que si la totalité est rendue à son propriétaire. Bien sûr, les Gobelinoïdes ne reconnaissent pas cette valeur en tant qu'ensemble, et les bijoux sont dispersés parmi les Orcs les plus imposants... Si vous réduisez conséquemment les autres trésors trouvés, la confiance en eux des héros au début se transformera en désespoir quand ils réaliseront que leur seule alternative à une mort de faim peu glorieuse serait de –glup !- revendre un des trésors... (« peut-être qu'on pourrait le racheter, après... »).

Les salles aux Miroirs

« On a fait face à tant de choses –mais comment s’occuper de ça ? »

Les Salles de Quête seront défendues par des images-miroirs des Héros, aussi bien équipés qu’eux-mêmes. La menace grandira au fur et à mesure qu’ils deviendront plus puissants. La rencontre finale se fera avec les images les plus puissantes, avec en bonus, le sorcier fou qui les a créées.

Le seigneur de guerre Orc

« On raconte que les armées Orcs dont on nous a parlé sont commandées par un puissant Seigneur de Guerre, mais qu’il a été sévèrement blessé par les Impériaux... S’il venait à mourir, la récompense serait d’importance... »

Créez un Lieu de Quête où un Seigneur de Guerre Orc gît, blessé. Il est gravement blessé, et ni lui ni ses gardes ne peuvent poursuivre les Héros, ce qui tombe bien –ils doivent être beaucoup trop forts pour les Héros. Mais ces derniers pourraient réussir avec de l’aide, peut être trouvée dans un autre Lieu de Quête –un objet magique, ou des prisonniers à délivrer.

Créer ses héros

Alors que vos Héros s’aventurent sous le monde de Warhammer, ils font face à un danger constant. Parfois un Héros fera preuve de malchance et subira un coup fatal sans qu’il ne lui reste de Point de Destinée. Le résultat est inévitable : la mort. Si ses compagnons ne peuvent ramener son cadavre au Médicastre et payer pour le faire ressusciter, le groupe devra se trouver un nouveau Héros. Pour vos premières parties, il est plus simple de commencer avec un des héros prêts-à-jouer. Après quelques parties, cependant, vous voudrez certainement créer vos propres Héros.

Pour créer un Héros, vous devrez utiliser les tables ci-dessous, en remplissant votre feuille de personnage au fur et à mesure. Vous devrez d’abord utiliser la Table des Races de Héros, pour découvrir à quelle race votre Héros appartient : humain, elfe ou nain. Puis vous utiliserez la Table de Création de Héros pour obtenir les caractéristiques de votre Héros ; la colonne que vous utiliserez sera déterminée par la race du Héros. A ce point, vous devrez choisir s’il sera Guerrier ou Magicien.

Une fois que vous saurez ses caractéristiques, vous consulterez les tables restantes pour remplir les sections sur le combat de la feuille de personnage. Vous devrez savoir quelles armes et armure il possède, donc chaque Héros disposera d’une somme de 65 Couronnes d’Or pour acheter son équipement.

Quand vous parviendrez à la dernière table, vous aurez un Héros, prêt à partir à l’aventure. Tout ce qu’il vous restera à faire sera de lui choisir un nom, de le dessiner sur la feuille, et de lui inventer un blason.

Entraînement

Quand votre Héros reviendra d’une expédition et dépensera son or en entraînement, ces tables vous indiqueront les effets d’une augmentation de sa Maîtrise d’Armes, de sa maîtrise des Arcs et de sa Force. Trouvez le nouveau score du Héros et appliquez les changements sur sa feuille de personnage.

Les tables d’armes au corps à corps, d’armes à distance et d’armure vous indiqueront les changements à faire si vous achetez de nouvelles armes ou armures.

Monstres

Ces tables vous permettent aussi de créer des cartes de référence pour des monstres à partir des informations fournies dans les tables de référence des monstres. Vous n’aurez évidemment pas besoin de trouver sa race ou ses caractéristiques, vérifiez simplement ses jets pour toucher, les statistiques de ses armes et ainsi de suite.

Races

Votre Héros peut appartenir à trois races : Humain, Nain ou Elfe. Si votre Héros remplace un mort, le MJ peut vous autoriser à choisir votre race pour que le groupe reste équilibré. Bien sûr, vous n'êtes pas obligé d'avoir des représentants de toutes les races dans un groupe –il n'y a aucune raison vous interdisant de constituer un groupe composé exclusivement de Nains, par exemple.

Table de Races de Héros	
D12	Race
1-6	Humain
7-9	Nain
10-12	Elfe

Nains

Les Nains sont d'excellents mineurs et artisans, ce qui leur donne des affinités pour remarquer les formations rocheuses inhabituelles et comprendre le fonctionnement des engins mécaniques. Ainsi, tout Nain a un bonus de +2 sur tous les jets pour remarquer et désarmer les pièges.

Elfes

Les Elfes sont rusés et ont le regard acéré ; ils sont habitués à réagir rapidement à tout mouvement autour d'eux dans leurs forêts natales. Ainsi, tout Elfe a un bonus de +1 sur tout jet de surprise fait par son Leader s'il peut voir le groupe de monstres rencontré.

Caractéristiques

Une fois la race du Héros connue, vous pouvez tirer ses caractéristiques. Ce sont des valeurs indiquant son aptitude au combat, ses chances de réussir à jeter certains sorts, et ainsi de suite.

Pour créer ces caractéristiques, la table vous demandera de jeter un dé et d'ajouter un modificateur à son résultat. Par exemple, jetez 1D6+4 signifie : jetez un dé à 6 faces et ajoutez 4 au résultat obtenu. Vous pouvez soit utiliser le dé correspondant (c'est-à-dire un vrai dé à 6 faces pour un D6, un dé à 8 faces pour un D8 et ainsi de suite), ou vous pouvez utiliser un dé à 12 faces et le rejeter si le résultat obtenu est supérieur au maximum possible. Par exemple, pour simuler un D8, vous pouvez utiliser le dé à 12 faces en rejetant tout résultat entre 9 et 12.

Pour chaque caractéristique, jetez le dé indiqué dans la colonne de la race du Héros.

Table de Création de Héros			
Caractéristique	Humain	Nain	Elfe
Maîtrise des Armes	D6+4	D6+5	D6+4
Maîtrise des Arcs	D6+4	D6+4	D6+5
Force	D4+3	D4+3	D4+3
Résistance	D4+3	D4+4	D4+2
Rapidité	D6+4	D6+3	D6+5
Bravoure	D8+3	D8+3	D8+3
Intelligence	D8+3	D8+2	D8+3
Blessures	D4+1	D4+1	D4+1
Points de Destinée	2	2	2

Magiciens

Vous pouvez faire de votre Héros un Magicien. Ceci signifie qu'il pourra lancer des sorts. Il y a cependant des inconvénients à être Magicien. Cela signifie aussi qu'il ne pourra pas porter d'armure, et que sa plus grande arme sera une dague. Si vos camarades vous protègent, vous serez capables d'utiliser une magie puissante –s'ils laissent passer les monstres, vous aurez beaucoup de mal à vous défendre seul.

Magiciens Nains

Les Nains ne sont pas aussi versés dans les arts de la magie que les Humains, et subissent des restrictions. Chaque fois qu'un Nain lance un sort, qu'il nécessite ou pas un Test d'Intelligence, le Nain doit obtenir un score égal ou inférieur à son Intelligence ou le sort échoue. Si le sort en nécessitait un, le Nain Magicien devra en faire deux et les réussir tous deux pour pouvoir lancer ce sort.

Les nains apprennent la magie plus lentement, et ont besoin de plus de cours. Le prix pour apprendre un sort est doublé pour un Nain Magicien.

Un Nain Magicien commence en connaissant 2 sorts ; vous pouvez choisir deux sorts parmi les 4 sorts de départ des Magiciens Humains.

Magiciens Elfes

Les caractéristiques d'un Elfe Magicien sont légèrement différentes de celles d'un Elfe ordinaire, pour refléter le temps passé à étudié les arts des arcanes. Le jet pour connaître la valeur de l'Intelligence d'un Elfe Magicien est modifié par +1, et celui concernant la Force est réduit de -1, en plus ou en moins des modificateurs de la table de Création des Héros.

Un Magicien Elfe commence en maîtrisant les mêmes 4 sorts qu'un Magicien Humain.

Combat au corps à corps

Utilisez cette table pour trouver les résultats à obtenir pour toucher votre adversaire en combat au corps à corps. Cherchez votre Maîtrise des Armes dans la colonne de gauche, puis copiez la ligne de chiffres de droite dans la section *Combat au corps à corps* de votre feuille de personnage.

Table des jets de toucher au corps à corps												
Maîtrise des Armes de l'attaquant	Maîtrise des Armes du défenseur											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	7	8	9	10	10	10	10	10	10	10	10	10
2	6	7	8	9	10	10	10	10	10	10	10	10
3	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10	10	10
4	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10	10
5	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10
6	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10
7	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10
8	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10
9	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
11	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8
12	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7

Combat à distance

Utilisez cette table pour trouver les résultats à obtenir pour toucher votre adversaire en combat à distance. Cherchez votre Maîtrise des Arcs dans la colonne de gauche, puis copiez la ligne de chiffres de droite dans la section *Combat à distance* de votre feuille de personnage.

Table des jets de toucher à distance					
Maîtrise des Arcs de l'attaquant	Portée				
	1-3	4-12	13-24	25-36	37 ou plus
1	11*	12*	Raté	Raté	Raté
2	10	11*	12*	Raté	Raté
3	9	10	11*	12*	Raté
4	8	9	10	11*	12*
5	7	8	9	10	11*
6	6	7	8	9	10
7	5	6	7	8	9
8	4	5	6	7	8
9	3	4	5	6	7
10	3	3	4	5	6
11	3	3	3	4	5
12	3	3	3	3	4

* Quand vous avez besoin de 11 ou d'un 12 pour obtenir un toucher, vous ne pouvez pas faire de jet critique –vous serez assez chanceux en parvenant à toucher la cible !

Armes et Armures

Avant de remplir les sections *Armes* et *Armures* de votre feuille de personnage, vous devez savoir l'équipement que possède votre Héros. Tout Héros débute avec une somme de 50 à 80 Couronnes d'Or. Jetez 1D4+4, puis multipliez le résultat par 10 pour calculer vos Couronnes d'Or de départ.

Cet or peut être dépensé librement sur la Table des Prix, sauf dans le cadre des exceptions suivantes :

Entraînement : vous ne pouvez pas commencer à vous entraîner avant d'avoir participé à au moins une expédition.

Sorts : Si votre Héros est un Magicien, vous ne payez rien pour vos sorts de départ. Vous ne pouvez pas apprendre de sorts supplémentaires avant d'avoir participé à au moins une expédition.

Composants de sorts : Si votre Héros est un Magicien, vous obtenez automatiquement un composant par sort de départ –les Magiciens Humains obtiennent donc 4 composants gratuits, les Elfes Magiciens 3 (NdT : ceci contredit la section sur les Magiciens Elfes plus haut, qui stipule qu'un Magicien Elfe commence le jeu avec 4 sorts...) et les Nains Magiciens 2. Vous ne pouvez pas acheter de composants supplémentaires avant d'avoir participé à au moins une expédition.

Une fois votre équipement acheté, remplissez les sections *Armes* et *Armures* de votre feuille de personnage.

Armes de corps à corps

Pour les armes de corps à corps, croisez la Force de votre Héros avec le type d'arme pour déterminer le nombre de dés de dégât à jeter si vous touchez. La table liste aussi les résultats pour les réussites critiques et les échecs critiques.

Certaines armes ont un score de Force minimal –un Héros ayant moins que ce minimum est trop faible pour utiliser efficacement cette arme.

Les grandes armes sont plus lourdes, et obtiennent des réussites critiques sur des résultats de 11 ou 12, au lieu de 12. Elles sont aussi plus encombrantes, et causent des échecs critiques sur des résultats de 1 ou 2. Elles ne causent de dégâts critiques que sur des 12. Si votre Héros possède une arme qui n'est pas répertoriée ci-dessous, choisissez le type d'arme le plus proche.

Les armes de corps à corps n'ont pas de valeur de portée.

Table des armes de corps à corps												
Arme	Force										Echec critiques	Réussite critique
	1-2	3-4	5	6	7	8	9	10	11	12		
Poings	-	1	1	1	2	3	4	5	6	7		
Dague	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	1	12
Lance	-	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	12
Epée	-	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	12
Hache ou Marteau de Guerre	-	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	12
Hallebarde	-	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1-2	11-12
Epée à 2 mains	-	-	-	5	6	7	8	9	10	11	1-2	11-12
Hache à 2 mains	-	-	-	5	6	7	8	9	10	11	1-2	11-12
Griffes et Crocs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	-	-
Grande massue	-	-	-	-	7	8	9	10	11	12	1-2	11-12

Poings : ceci comprend toute attaque sans arme des héros et des Suivants.

Lances : Les Lances peuvent attaquer les cases adjacentes en diagonale.

Hallebardes : Les Hallebardes peuvent attaquer les cases adjacentes en diagonale.

Griffes et Crocs : Seulement pour les monstres –ceci comprend toutes les attaques avec des armes naturelles, comme des cornes, des queues épineuses et ainsi de suite.

Grande massue : Seulement pour les monstres – ceci comprend les attaques faites par un monstre avec une grande arme, comme les grandes haches, masses et ainsi de suite.

Armes à distance

La *Table des armes à distance* vous fournit les portées maximales et les dés de dégât pour chaque arme à missile ou de lancer.

Toutes les armes à distance obtiennent des échecs critiques sur un résultat de 1, et une réussite critique sur un résultat de 12 (sauf quand il faut un 11 ou un 12 pour toucher).

Table des armes à distance			
Arme	Portée maximale	Dés de dégât	Notes
Dague lancée	3	2	Déplacement et lancer
Hache lancée	3	3	Déplacement et lancer
Lance lancée	6	3	Déplacement et lancer
Arc court	24	3	
Arc	36	3	
Arc long	48	4	Force minimale 6
Arbalète	48	4	Un tour pour recharger

Déplacement et lancer : Le Héros peut lancer l'arme même s'il s'est déplacé pendant ce tour. Les arcs ne peuvent être utilisés que si le Héros ne se déplace pas.

Force minimale 6 : Une valeur minimale de 6 en Force est exigée pour qu'un Héros puisse se servir d'un arc long.

Un Tour pour recharger : Après avoir tiré avec une arbalète, le Héros doit passer un tour entier sans se déplacer pour la recharger.

Armures

L'Armure apporte un bonus à la Résistance de votre Héros, mais restreint sa liberté de mouvement et donc réduit sa maîtrise des Arcs et sa Rapidité.

Les caractéristiques des monstres tiennent déjà compte de l'armure. Vous ne devez consulter cette table que si un monstre porte une armure inhabituelle. Vous pouvez trouver facilement les valeurs de départ du monstre en ajoutant les nombres que vous soustrayez d'habitude, et en soustrayant ceux que vous ajoutez d'habitude.

Table des armures			
Armure	Maîtrise des Arcs	Résistance	Rapidité
Bouclier	-1	+1	-
Armure de cuir	-1	+1	-1
Cotte de mailles	-1	+2	-2
Armure de plaques	-2	+3	-2
Armure de mithril	-1	+3	-1

13) Heroquest

Si vous avez un exemplaire du jeu *Heroquest* de MB, les règles qui suivent vous diront comment utiliser le matériel d'*Heroquest* dans *Advanced Heroquest*. Ces règles sont optionnelles, et tous les joueurs doivent décider de les utiliser ou non avant le début de la partie.

Personnages d'Heroquest

Si vous avez joué toutes les aventures d'*Heroquest*, vous pouvez continuer vos explorations avec les mêmes personnages dans *Advanced Heroquest*. Les 4 Héros d'*Heroquest* sont un Barbare, un Nain, un Haut Elfe et un Magicien. Ils utilisent les règles normales d'*Advanced Heroquest* (mais voyez les notes sur le Haut Elfe ci-dessous), et le Magicien utilise le même livre de sort.

Nous vous avons fourni des feuilles de personnages pré remplies pour les 4 Héros, il ne vous restera qu'à noter les Trésors de Quête ou les objets magiques trouvés dans *Heroquest*.

Le Haut Elfe

Le haut Elfe peut jeter des sorts, mais pas aussi bien qu'un Magicien – ceci est compensé par ses meilleures aptitudes au combat. Il débute avec un livre de sorts qui ne contient que les sorts Armure du Dragon et Ouvrir la fenêtre. Il peut apprendre davantage de sorts en payant pour un enseignement entre les expéditions, comme un Magicien.

Quand le Haut Elfe tente de lancer un sort, il doit passer un test d'Intelligence, même si le sort ne le demande pas. S'il le réussit, le sort est jeté. S'il échoue, le sort ne fonctionne pas et les composants sont gâchés.

Si le sort demande un test d'Intelligence, le Haut Elfe doit en réaliser deux. S'il en rate un (ou les deux), le sort ne fonctionne pas et les composants sont gâchés.

Monstres d'Heroquest

Il est très simple d'inclure les monstres d'*Heroquest* à vos parties d'*Advanced Heroquest*. Utilisez simplement les règles pour bâtir de nouvelles matrices de monstres, et ajoutez les monstres d'*Heroquest* dans certaines de ces matrices (voire toutes) pour un donjon (NdT : ou alors, vous utilisez celles que j'ai créées ! 😊)

Les caractéristiques de tous les monstres d'*Heroquest* sont fournies dans la section *Campagnes*.

Vous pouvez bien sûr utiliser les figurines Citadel d'*Heroquest* dans vos parties normales d'*Advanced Heroquest*, même si vous n'utilisez aucune des autres règles présentées dans cette section.

Les meubles

Les meubles d'*Heroquest* (tables, bibliothèques, etc) peuvent être utilisées pour rendre les salles d'*Advanced Heroquest* plus intéressantes. Elles peuvent aussi poser d'intéressants problèmes tactiques aux Héros. Si vous décidez d'utiliser les meubles, le MJ utilise la Table des Meubles des Salles à chaque fois qu'il génère une salle, puis dispose les meubles appropriés dans la salle.

Les meubles sont toujours placés par le MJ. Il peut les placer où il le désire dans la pièce, tant qu'ils ne bloquent pas les issues. La cheminée, l'armoire, le râtelier d'armes et la bibliothèque doivent être disposés contre l'un des murs de la salle.

Une figurine ne peut pas entrer dans une case qui contient un meuble, et les meubles bloquent les lignes de vue des armes à missiles.

Table des Meubles des Salles			
D12	Meuble	D12	Meuble
1-6	Rien	10	Cheminée
7	Râtelier d'armes	11	Bibliothèque
8	Armoire	12	Chevalet de torture
9	Table		

La Cheminée

Toute figurine peut attraper une bûche enflammée dans la cheminée au lieu d'attaquer. La bûche est utilisable en combat, avec les mêmes caractéristiques qu'une dague. Si elle est utilisée contre une Momie, toute attaque réussie enflammera les antiques bandages de la Momie, la tuant automatiquement.

L'Armoire

Un Héros peut fouiller dans l'armoire pendant la phase des Héros d'un tour d'exploration. Utilisez la table ci-dessous pour découvrir le contenu de l'armoire. Une armoire ne peut être fouillée qu'une fois.

D12	Contenu de l'armoire
1	Un rat était caché dans l'armoire. Il mort férocement la main du Héros avant d'être tué. La caractéristique Maîtrise des Armes du Héros est réduite de -1 pour le reste de l'expédition, sauf s'il boit une Potion de Soin.
2-9	L'armoire est vide.
10-11	Le joueur découvre 25 couronnes d'or.
12	Le joueur découvre une Potion de Soin.

Le Râtelier d'Armes

Toute figurine peut prendre une arme du râtelier. Utilisez la table ci-dessous pour trouver laquelle.

D12	Armes	D12	Armes
1-2	Rien	8	12 flèches
3-4	Lance	9-10	Epée
5	3 Lances	11	Hache
6-7	6 flèches	12	Jetez le dé 2 fois.

La Bibliothèque

Un Héros peut fouiller la Bibliothèque pendant la phase des Héros d'un tour d'exploration. Utilisez la table ci-dessous pour découvrir ce qu'il trouve. Une Bibliothèque ne peut être fouillée qu'une fois.

D12	Contenu de la Bibliothèque
1-10	Rien d'intéressant.
11	Livre de sorts : le livre contient 4 sorts. Utilisez la table des baguettes magiques pour déterminer quels sorts sont inscrits dans le livre.
12	Carte au Trésor : le MJ donne au héros une carte au trésor.

Objets magiques

Les Trésors de Quête d'Heroquest et les objets magiques ont les caractéristiques suivantes dans Advanced Heroquest.

Potions de soin et Potions de Force : Elles fonctionnent de la même manière que les potions d'Advanced Heroquest du même nom.

Potion de Rapidité : Peut être bue au début de tout tour de combat, si le héros n'est pas dans une Zone Mortelle ennemie. Elle double la Rapidité du Héros pour la durée du combat (c'est-à-dire jusqu'à ce que le jeu revienne aux tours d'exploration).

Potion de Résistance : Peut être bue au début de tout tour de combat, si le héros n'est pas dans une Zone Mortelle ennemie. Elle augmente la Résistance du Héros de +1 pour la durée du combat (c'est-à-dire jusqu'à ce que le jeu revienne aux tours d'exploration).

Breuvage Héroïque : Peut être bue au début de tout tour de combat, si le héros n'est pas dans une Zone Mortelle ennemie. Elle offre au Héros une attaque gratuite, pour ce round de combat uniquement.

Eau Bénite : Utilisée pour asperger une créature mort vivante au lieu de réaliser une attaque, elle la détruit instantanément.

Armure de Borin : Considérée comme une armure de mithril, mais n'affecte pas la Rapidité du Héros.

Talisman de Savoir : Quand il est porté, il augmente l'Intelligence du Héros de +2 points quand il lance des sorts.

Orcs Bane : Offre à son porteur une attaque gratuite par round de combat, s'il affronte des Orcs.

Spirit Blade : Ajoute +1 à la Maîtrise d'Armes et +1 à la Force. Détruit automatiquement toute créature mort vivante sur une attaque réussie.

Baguette de rappel : Peut stocker jusqu'à 3 sorts. Les sorts ainsi stockés doivent être marqués sur la feuille de personnage du Magicien, et les composants nécessaires « sacrifiés » à la baguette avant que l'expédition ne commence. Un de ces sorts peut être lancé n'importe quand pendant le tour du Magicien, même s'il ne serait normalement pas autorisé à jeter un sort. Ainsi, la baguette peut être utilisée pour lancer un sort si le Magicien est en train de courir ou est engagé dans un combat, ou alors pour lancer un second sort après que le Magicien en ait lancé un normalement durant ce même tour. Seul le Magicien qui a stocké les sorts dans la baguette peut les utiliser, même si un autre Magicien pourrait prendre la baguette et y mettre plus tard ses propres sorts.

Heroquest revisité

Vous pouvez jouer une des aventures d'Heroquest en utilisant les règles d'Advanced Heroquest. Remplacez les règles de mouvement, de combat et de magie d'Heroquest par celles d'Advanced Heroquest. Utilisez les règles d'Heroquest pour disposer les monstres, pour fouiller, pour trouver les trésors, et ainsi de suite. Chaque fois qu'un Héros doit perdre un Point de Corps, il perd un point de Blessure à la place, ou un Point de Destinée. Tous les monstres rencontrés sont du type ordinaire (pas de Champions ou de Chefs de Guerre) sauf si le contraire est indiqué ci-dessous.

Règles spéciales :

Sir Ragnar est considéré comme ayant une maîtrise d'Armes et une Résistance de 7, ainsi qu'une Rapidité de 6. Il n'a plus que deux points de Blessures, et ne peut ni attaquer, ni courir.

Ulag a les caractéristiques d'un Seigneur de Guerre Orc.

Grak a les caractéristiques d'un Champion Orc (au passage, Grak est l'Orc dans la salle contenant le chevalet de torture).

Dans l'aventure « L'Enchanteur Perdu » (**Stone Hunter en VO**), les Guerriers du Chaos ont une résistance augmentée de +1 point.

Balur et le Seigneur Sorcier ont les mêmes caractéristiques et les mêmes sorts qu'un Sorcier Maléfique. Souvenez-vous que le Seigneur Sorcier ne peut être blessé que par la Spirit Blade.

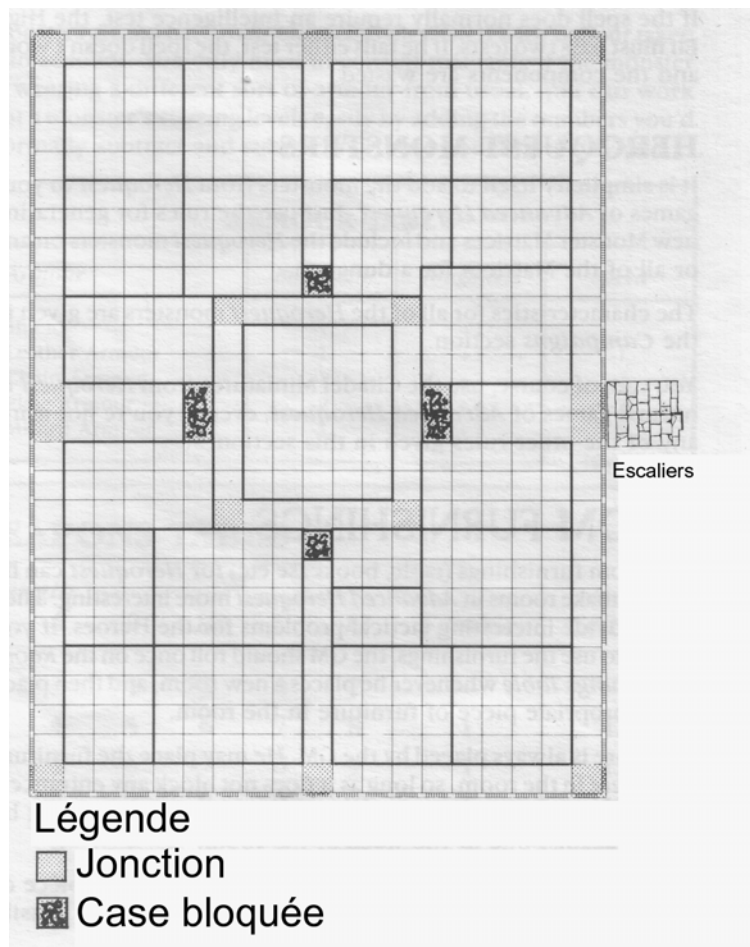
Utiliser le plateau d'Heroquest

Vous pouvez utiliser le plateau de jeu d'*Heroquest* dans vos parties d'*Advanced Heroquest* pour ajouter un étage de type labyrinthe à votre donjon. Vous pouvez décider à l'avance quels escaliers mèneront à ce labyrinthe ; par exemple, les premiers escaliers rencontrés menant à l'étage d'en dessous du deuxième étage. Ou vous pourriez jeter un dé à chaque fois que des escaliers menant en dessous sont découverts, un résultat de 1 ou 21 indiquant que lesdits escaliers mènent à l'étage du labyrinthe.

Explorer le labyrinthe

Si les Héros décident d'emprunter les escaliers menant au labyrinthe, enlevez de la table les salles et les couloirs déjà placés, et remplacez-les par le plateau de jeu d'*Heroquest*. Disposez des escaliers sur le plateau, comme indiqué sur le diagramme ci-dessous. Le plateau d'*Heroquest* est divisé en *salles*, *couloirs* et *jonctions*. Les jonctions sont les cases grisées du diagramme. Un couloir et un ensemble de cases reliant deux jonctions.

Certains passages sont toujours bloqués par des éboulements, comme indiqué sur le diagramme.



Les couloirs

Utilisez la Table des Eléments de Couloirs du Labyrinthe (Ndt : wow !!) quand un héros se tient pour la première fois dans une case de jonction qui lui permet de regarder le long d'un couloir encore inexploré. Puis utilisez la Table des Jonctions du Labyrinthe pour voir si la jonction à la fin de chaque passage est disponible ou bloquée. Ne faites ce test que pour les couloirs qui partent de la jonction où se tient le Héros. Bien sûr, vous n'avez pas à utiliser la table des Jonctions du Labyrinthe si l'extrémité du couloir est déjà bloquée par des éboulis.

Table des Eléments de Couloirs du Labyrinthe			
D12	Elément	D12	Elément
1-2	Monstres Errants	11	2 portes
3-6	Rien	12	3 portes
7-10	1 porte		

Monstres Errants : Utilisez la Matrice des Monstres Errants du donjon. Une matrice spéciale pour le labyrinthe est proposée à la fin de cette section, si vous souhaitez l'utiliser.

Portes : Une porte ne peut être placée que sur un mur adjacent à une salle. Elle ne peut pas être disposée sur le bord extérieur du plateau, ou sur une case bloquée par des éboulis. Le Leader décide du mur sur lequel elle sera placée, et le MJ choisit son emplacement exact.

Comme dans un donjon ordinaire, chaque mur d'une salle ne peut contenir qu'une porte. S'il est impossible de placer toutes les portes à cause de ces restrictions, les portes en excès ne seront pas disposées.

Table des Jonctions du Labyrinthe	
D12	La jonction est...
1-6	Libre
7-12	Bloquée par des éboulis.

Bloquée : Si une jonction est bloquée, le MJ dispose un pion éboulis d'*Heroquest* sur la première case du couloir. On ne peut pas pénétrer dans une case bloquée par des éboulis, et elles bloquent les lignes de vue.

Les salles

Utilisez la Table des Salles du Labyrinthe et la Table des Portes des Salles du Labyrinthe à chaque fois qu'un Héros peut voir dans une salle pour la première fois.

Table des Salles du Labyrinthe	
D12	Type de Salle
1-4	Vide
5-6	Hasard
7-11	Monstres Errants
12	Escaliers menant à l'étage d'en dessous.

Hasard : Utilisez la Table des Hasards, comme d'habitude.

Monstres Errants : Utilisez la Matrice des Monstres Errants du donjon. Une matrice spéciale pour le labyrinthe est proposée à la fin de cette section, si vous souhaitez l'utiliser.

Table des Portes des Salles du Labyrinthe	
D12	Portes de la salle
1-6	Pas de porte supplémentaire.
7-12	1 porte supplémentaire.

Porte supplémentaire : Le Leader peut disposer une porte sur un mur qui n'en contient pas encore. Si les 4 murs ont déjà des portes, la porte en plus ne peut être placée. Si la porte s'ouvre sur une zone déjà explorée, elle était sûrement secrète de l'autre côté du mur.

Les portes secrètes

Un Héros peut fouiller pour trouver des portes secrètes dans une salle qui n'a pas de portes, à part celle par laquelle il est entré. Il peut fouiller une section de mur par tour d'exploration, s'il a commencé son tour dans la salle. Il ne peut pas fouiller le mur qui possède déjà une porte. Le joueur doit préciser sur quel mur le Héros va fouiller avant de jeter les dés en utilisant la Table des Portes Secrètes.

Table des Portes Secrètes	
D12	Résultat
1	Le MJ pioche un Pion de Donjon.
2-6	Rien.
7-12	Le Héros trouve une porte secrète.

Le joueur dispose la porte secrète sur le mur désigné.

Chaque mur ne peut être fouillé qu'une fois. Le Cartographe de l'Expédition note le résultat des fouilles infructueuses. Les Héros ne peuvent pas chercher de portes secrètes dans les couloirs.

Trésors dissimulés

Un Héros débutant son tour d'exploration dans une salle peut chercher des trésors dissimulés, au lieu de chercher des portes secrètes. Jetez deux dés et consultez la Table des Trésors Dissimulés.

Table des Trésors Dissimulés	
2D12	Résultat
2-6	Le MJ pioche un Pion de Donjon.
7-16	Rien
17-23	Le Héros découvre 5D12 Couronnes d'or.
24	Le Héros a trouvé un trésor magique dissimulé –utilisez la <i>Table des Trésors Magiques</i> de la section <i>Trésors</i> .

Chaque salle ne peut être fouillée qu'une fois –si les Héros échouent, cela signifie qu'il n'y a pas de trésors dissimulés dans cette salle. Le Cartographe de l'Expédition note les salles déjà fouillées.

Monstres Errants

Pour l'étage labyrinthe, vous pouvez utiliser la même table de Monstres errants que celle du reste du donjon. Vous pouvez aussi en préparer une spécialement pour le labyrinthe. Ou alors, vous pouvez utiliser la Matrice des Monstres Errants du Labyrinthe ci-dessous –elle utilise certaines des figurines Citadel de la boîte d'*Heroquest*. Les caractéristiques de ces monstres sont fournies dans la section *Campagnes*.

Matrice des Monstres Errants du Labyrinthe		
D12	Occupants	Trésor
1	1 Gobelins	5
2	2 Gobelins	10
3	1 Orc	10
4	4 Gobelins	20
5	2 Zombies	20
6	3 Orcs	30
7	2 Champions Orcs	40
8	4 Gobelins et 1 Champion Orc	40
9	1 Guerrier du Chaos	60
10	3 Squelettes	60
11	1 Fimir	70
12	1 Momie	100

NdT : les Gobelins sont les « Lutins » de la version française.

Solo Advanced Heroquest

Ces règles pour le jeu en solitaire vous permettent de jouer à Advanced Heroquest quand vous êtes seul. Dans le jeu solo, vous êtes le Leader, le cartographe de l'Expédition et le MJ à vous tout seul. La plupart des règles restent les mêmes, avec quelques variations mineures : par exemple, les stratégies des monstres rencontrés dans le donjon sont décidées par un jeu de règles qui vous diront comment elles se déplacent et comment elles attaquent.

En plus de jouer en solitaire pour vous amuser, vous pouvez ainsi tester de nouvelles stratégies et vous entraîner à coordonner les actions de vos Héros et Suivants. Si vous avez préparé un Lieu de Quête, vous pouvez le tester avec les règles Solo avant que les joueurs ne s'y aventurent- vous vérifierez ainsi que tout fonctionne comme prévu. Vous pouvez également utiliser les cartes obtenues en jouant seul comme bases de nouvelles parties.

Préparation du jeu

Vous devez déterminer la taille du donjon avant de commencer. Vous pouvez explorer un donjon d'un seul étage, et ainsi ignorer tous les escaliers qui descendent –ou vous pouvez suivre les tables de génération aléatoires et laisser le donjon s'agrandir autant que possible.

Vous devez aussi choisir quelles matrices de monstres vous utiliserez. Pour commencer, utilisez simplement celles de la Quête de l'Amulette Brisée (NdT : ou celles que j'ai créées). Une fois que vous aurez créé vos propres matrices, vous pourrez les utiliser comme bon vous semble.

Si vous le souhaitez, vous pouvez simplement explorer le donjon en affrontant tous les monstres rencontrés sans objectif précis. Cependant, comme pour une partie ordinaire, un jeu Solo est bien plus amusant si vous devez atteindre des objectifs ? Le moyen le plus simple pour ceci est de choisir certains Personnages Monstres que vous rencontrerez dans les Salles de Quête. Par exemple, vous pourriez sélectionner 6 des Pions de Personnages Monstres fournis, et en tirer deux au hasard pour chaque Salle de Quête trouvée. Chaque paire de Personnages Monstres aura aussi un objet magique déterminé aléatoirement, que l'un d'eux utilisera contre le Héros s'il le peut. Ces objets magiques seront les Trésors de Quête et les Héros devront tuer les 6 Personnages Monstres et collecter les Trésors de Quête pour terminer leur Quête.

A l'exception des Pions de Personnages Monstres que vous choisirez d'utiliser, mettez de côté les Pions de Donjon –ils ne sont pas utilisés dans Solo Advanced Heroquest.

Tours d'exploration

Le donjon est généré en utilisant les règles normales. Evidemment, tous les jets de dés et les placements des portes seront faits par vous.

La phase du MJ

Jetez un dé lors de chaque phase de MJ, et consultez la table suivante.

D12	Evènement
1	Piège
2-11	Rien
12	Monstres errants

Piège : Choisissez au hasard un des membres du groupe, et jetez un dé ; puis consultez la colonne *Salles et Couloirs* de la *Table des Pièges*. Le Héros ou le Suivant qui avait été désigné doit faire le test pour remarquer le piège. S'il réussit, le piège n'a aucun effet (il est inutile de le désarmer). Autrement, le piège se déclenche avec les effets détaillés dans la *Table des Pièges*.

Monstres errants : Générez un groupe de Monstres Errants grâce à la *Matrice des Monstres Errants* que vous utilisez. Vous décidez de l'endroit où ils sont placés, mais vous devez placer le premier monstre aussi près que possible du groupe de personnages (pour les règles

gouvernant le placement des monstres, voir Tours de combat ci-dessous). La partie se poursuit ensuite par un tour de combat.

Portes secrètes

Les Héros peuvent fouiller pour trouver des portes secrètes en utilisant les règles normales. Sur un résultat de 1 sur la *Table des Portes Secrètes*, les Héros rencontrent un groupe de monstres errants (voir ci-dessus).

Trésors dissimulés

Les Héros ne peuvent pas chercher de Trésors Dissimulés dans les parties en solitaire.

Tours de Combat

Les règles suivantes gouvernent le placement et le déplacement des monstres rencontrés dans le donjon.

Note des designers : Vous vous amuserez beaucoup plus si vous n'utilisez ces règles que comme des guides, et utilisez votre bon sens pour déterminer comment les monstres attaquent. Essayez de vous mettre à la place d'un MJ quand vous devez les déplacer, et soyez dur envers vous-mêmes ! Cela vous rendra la vie plus difficile, mais votre victoire n'en sera que plus savoureuse.

Placer les monstres

Vous pouvez placer les monstres dans n'importe quel ordre, tant que vous disposez en premier les monstres équipés d'armes de corps à corps (et donc ensuite, ceux avec des armes à distance ou des sorts). Le premier monstre doit être disposé dans une case aussi proche que possible des personnages. Si le monstre peut être placé dans une case d'où il pourra attaquer, il doit être placé dans cette case. Tous les monstres restants seront disposés dans une case adjacente à un monstre déjà placé.

Testez ensuite la surprise. Si les monstres sont surpris, vous pouvez les déplacer d'une case. Si les Héros sont surpris, les monstres ne sont pas déplacés mais les Héros ratent leur premier tour.

Phase du MJ

Jetez un dé au début de chaque phase de MJ, puis référez-vous à la Table des Stratégies pour déterminer ce que les monstres feront durant ce tour. Notez que cette table comporte deux parties. L'une est pour le cas où tous les monstres sont équipés d'armes de corps à corps, et l'autre pour celui où un ou plusieurs monstres sont équipés d'armes à distance (ou capables de jeter des sorts).

Table des Stratégies	
Monstres équipés d'armes de corps à corps	
D12	Stratégie
1	Renforts
2-6	Déplacement et Attaque
7-12	Attaque et Déplacement
Monstres avec armes à distance et armes de corps à corps	
D12	Stratégie
1	Renforts
2-4	Déplacement et Attaque
5-8	Attaque et Déplacement
9-12	Attaque à distance

Renforts : Générez un groupe de monstres errants et placez-les selon les règles ci-dessus. Puis continuez votre tour. Tous les monstres utiliseront la stratégie Mouvement puis Attaque durant ce tour.

Déplacement et Attaque : Tous les monstres se déplacent puis attaquent durant ce tour.

Attaque et Déplacement : Tous les monstres attaquent puis se déplacent durant ce tour.

Attaque à distance : Les monstres ne disposant que d'attaques au corps à corps se déplacent pour permettre à ceux pouvant possédant des armes à distance (ou des sorts) de les utiliser.

Déplacer les monstres

Les règles suivantes s'appliquent chaque fois qu'un monstre se déplace en utilisant les stratégies attaque puis mouvement, ou mouvement puis attaque.

Chaque monstre équipé d'une arme de corps à corps doit se déplacer vers une case d'où il peut attaquer, si possible. S'il n'y a pas une telle case accessible, le monstre s'approchera le plus possible des personnages, en courant s'il le faut.

Chaque monstre ayant une arme à distance ou des sorts se déplacera vers une case de laquelle il pourra attaquer ou jeter un sort. Cette case ne peut pas être adjacente à un Héros ou à un Suivant. Si cela n'est pas possible, le monstre ne se déplacera pas.

Attaques à distance

Les règles suivantes s'appliquent quand un monstre est déplacé en utilisant la stratégie attaque à distance.

Chaque monstre équipé d'une arme de corps à corps se déplace pour permettre à ses alliés disposant d'armes à distance d'avoir une ligne de vue vers les Héros ou les Suivants.

Un monstre avec une arme à distance ne se déplace pas, sauf s'il est dans la Zone Mortelle d'un Héros, auquel cas il s'en éloignera.

Les monstres avec des armes à distance attaquent après que tous les autres monstres se soient déplacés.

Attaques

Tout monstre pouvant attaquer le fera. S'il a le choix entre plusieurs cibles, il choisira celle qui aura la valeur de Maîtrise d'Armes la plus faible. Si les Maîtrises d'Armes sont identiques, le monstre attaquera la cible ayant la plus faible Résistance. En cas de nouvelle égalité, décidez de la cible au hasard.

Les monstres jeteurs de sorts disposant de plusieurs sorts en choisiront un au hasard. Tout monstre réalisant une attaque avec une aire d'effet le fera de manière à affecter le plus de Héros possible.

La malédiction de Tobaró

La cité de Tobaró est assiégée : les Doyens de la Cité sont en pleine confusion et la communauté tout entière est en danger imminent. La raison derrière un tel désastre est un clan Skavend es environs, à présent dirigé par un puissant sorcier Skaven du nom de Cankerclaw Cœursombre.

Les Skaven, tels une vague déferlante de tueurs vicieux jaillissant des égouts aux premières heures, ont involontairement imposé aux habitants un couvre-feu ; xcraignant pour leur vie, ils ne sortent plus de chez eux. Les viles créatures essaient par milliers dans les rues désertes, Cankerclaw Cœursombre à leur tête.

Les Doyens de la Cité ont joué leur dernière carte : lors d'une assemblée extraordinaire, ils ont décidé de faire venir de l'aide de l'extérieur. Ils ont offert de fabuleuses récompenses à tout Héros qui viendrait les aider. Vous êtes ceux qui ont répondu à cet appel.

Règles spéciales

Les Héros

Le groupe de Héros est composé de 4 Héros, 4 Hommes d'Armes et un Sergent. Les Suivants sont fournis gracieusement par les Doyens de la Cité pour aider les Héros dans leur Quête.

La Quête

L'objectif de la Quête est de tuer Cankerclaw le sorcier Skaven, le cerveau derrière l'attaque Skaven sur Tobarro, et ainsi d'empêcher les attaques sur la ville. Après avoir exploré les 3 étages du donjon, les Héros trouveront finalement Cankerclaw et le tueront (ou mourront en essayant). S'ils le tuent et regagnent la surface, les Héros remporteront la victoire. A la différence d'une partie ordinaire d'Advanced Heroquest, les Héros ne peuvent faire qu'une expédition pour retrouver Cankerclaw car il n'y aura pas assez de temps pour en organiser une seconde. Ceci signifie que si les Héros y parviennent, ils recevront automatiquement 2 Points de Destinée.

Organisation du Donjon

Le donjon s'étend sur 3 étages. Chaque étage est généré aléatoirement en utilisant les règles ordinaires, à l'exception près que tous les escaliers découverts dans des couloirs mènent à l'extérieur du donjon. Les escaliers vers l'étage d'en dessous ne sont découverts que dans les premières Salles de Quête rencontrées aux étages 1 et 2.

Les Skaven

Utiliser les Matrices de Monstres de la Quête de l'Amulette Brisée pour générer les monstres du donjon.

Si les Héros s'enfuient, les Skavens survivants retourneront dans la salle ou le couloir où ils sont apparus. Si les Héros traversent de nouveau ces lieux, ils seront attaqués par ces survivants.

Les Salles de Quête

Chaque étage d'un donjon ne contiendra qu'une Salle de Quête ; si les Héros continuent à explorer l'étage, toute nouvelle Salle de Quête générée sera remplacée par un Repaire.

Chaque Salle de Quête possèdera des escaliers menant à l'étage inférieur, les monstres générés par la Matrice des Salles de Quête et un ou plusieurs des Personnages Monstres suivants.

Etage	Personnages Monstres	Objet Magique
1 ^{er}	Assassin	
2 ^{ème}	Moine de la Peste Tisseur de Warp	Parchemin de Warp
3 ^{ème}	Porteur d'encensoir à peste Seigneur de Guerre Sorcier	Encensoir à Peste Epée Runique Anneau de Protection Magique

Si les Héros tuent les Personnages Monstres, ils peuvent s'emparer de leurs objets magiques. Cependant, ils ne peuvent pas utiliser le Parchemin de Warp et l'Encensoir à Peste- seuls les Skavens du clan Pestilens ont l'entraînement nécessaire pour utiliser de tels objets.