

# Matrices de monstres pour Advanced Heroquest

Heureux possesseurs d'Heroquest ET d'Advanced Heroquest, voici des matrices vous permettant d'utiliser vos figurines Heroquest dans Advanced Heroquest !  
Les matrices originales sont des créations d'Usagi3.

## Matrices vierges (matrices-types dérivées des matrices de la campagne des règles de base d'adv. Heroquest)

| Matrices de Repaires (Lairs) |                          |        |
|------------------------------|--------------------------|--------|
| D12                          | Occupants                | Trésor |
| 1                            | 4 (4 * 1)                | 40     |
| 2                            | 4 (2 * 1 + 2)            | 40     |
| 3                            | 5 (5 * 1)                | 50     |
| 4                            | 5 (3 * 1 + 2)            | 50     |
| 5                            | 6 (6 * 1)                | 60     |
| 6                            | 6 (4 * 1 + 2)            | 60     |
| 7                            | 6 (2 * 1 + 2 * 2)        | 60     |
| 8                            | 6 (1 * 6)                | 60     |
| 9                            | 8 * (6 * 1 + 2)          | 80     |
| 10                           | 8 * (6 * 1 + 2)          | 80     |
| 11                           | 8 * (2 * 1 + 6)          | 80     |
| 12                           | 10 * (4 * 1 + 2 + 2 * 2) | 100    |

\* Si vous avez obtenu entre 9 et 12, tirez sur la table des Spécialistes en dessous. Toute créature obtenue est ajoutée.

| Matrice des Spécialistes |           |        |
|--------------------------|-----------|--------|
| D12                      | Occupants | Trésor |
| 1-7                      | Aucun     |        |
| 8                        | 3         |        |
| 9                        | 4         |        |
| 10                       | 6         |        |
| 11                       | 10        |        |
| 12                       | 6         |        |

**Matrice des Monstres Errants  
(Wandering Monsters)**

| D12 | Occupants   | Trésor |
|-----|-------------|--------|
| 1-2 | 2 (2 * 1)   | 20     |
| 3-4 | 2 (1 * 2)   | 20     |
| 5-6 | 3 (3 * 1)   | 30     |
| 7-8 | 3 (1 + 2)   | 30     |
| 9   | 4 (4 * 1)   | 40     |
| 10  | 4 (2*1 + 2) | 40     |
| 11  | 5 (3*1 + 2) | 50     |
| 12  | 6 (4*1 + 2) | 60     |

**Matrice des Salles de Quête (Quest Rooms)**

| D12 | Occupants                     | Trésor |
|-----|-------------------------------|--------|
| 1   | 10 (2 * 2 + 6)                | 100    |
| 2   | 10 (6 * 1 + 2 * 2)            | 100    |
| 3   | 10 (8 * 1 + 2)                | 100    |
| 4   | 12 (4 * 1 + 1 * 2 + 6)        | 120    |
| 5   | 12 (3 * 2 + 6)                | 120    |
| 6   | 12 (8 * 1 + 2 * 2)            | 120    |
| 7   | 12 (2 * 1 + 2 * 2 + 6)        | 120    |
| 8   | 14 (6 * 1 + 1 * 2 + 6)        | 140    |
| 9   | 14 * (4 * 1 + 2 * 2 + 6)      | 140    |
| 10  | 14 * (8 * 1 + 2 * 3)          | 140    |
| 11  | 14 * (4 * 2 + 6)              | 140    |
| 12  | 16 * (12 * 1 + 1 * 2 + 1 * 2) | 160    |

# Valeur des monstres d'Heroquest dans Advanced Heroquest

(source : règles adv. Heroquest)

| Monstre             | Valeur |
|---------------------|--------|
| Gobelin (« lutin ») | ½      |
| Archer Gobelin      | ½      |
| Orc                 | 1      |
| Champion Orc        | 2      |
| Chef de guerre Orc  | 6      |
| Brute du Chaos      | 1      |
| Guerrier du Chaos   | 4      |
| Champion du Chaos   | 8      |
| Zombie              | 1      |
| Squelette           | 2      |
| Momie               | 10     |
| Fimir               | 7      |
| Gargouille          | 12     |

## Matrice-type basée sur la matrice du Labyrinthe

| Matrice des Monstres Errants du Labyrinthe<br>(Heroquest) |           |        |
|---|-----------|--------|
| D12   | Occupants | Trésor |
| 1   | ½         | 5      |
| 2   | 1         | 10     |
| 3   | 1         | 10     |
| 4   | 2         | 20     |
| 5   | 2         | 20     |
| 6   | 3         | 30     |
| 7   | 4         | 40     |
| 8   | 4         | 40     |
| 9   | 6         | 60     |
| 10  | 6         | 60     |
| 11  | 6         | 60     |
| 12  | 10        | 10     |

# Matrices Heroquest pour Advanced Heroquest

## Matrice officielle des règles (matrice du Labyrinthe)

| <b>Matrice des Monstres Errants du Labyrinthe (Heroquest)</b> |                              |        |
|---|------------------------------|--------|
| D12   | Occupants                    | Trésor |
| 1   | 1 Gobelin                    | 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    |

## Création d'Usagi3 dérivée de la matrice-type des repaires

| <b>Matrice de Repaires Orcs (Lairs)</b> |                              |        |
|---|------------------------------|--------|
| D12                                     | Occupants                    | Trésor |
| 1                                       | 4 Orcs                       | 40     |
| 2                                       | 4 Gobs et 4 Archers Gobs     | 40     |
| 3                                       | 5 Orcs                       | 50     |
| 4                                       | 3 Orcs et 1 Champion Orc     | 50     |
| 5                                       | 6 Orcs                       | 60     |
| 6                                       | 4 Orcs et 1 Champion Orc     | 60     |
| 7                                       | 2 Orcs et 2 Champions Orcs   | 60     |
| 8                                       | 6 Orcs                       | 60     |
| 9                                       | 6 Orcs et 1 Champion Orc *   | 80     |
| 10                                      | 6 Orcs et 1 Champion Orc *   | 80     |
| 11                                      | 2 Orcs et 1 Chef de Guerre * | 80     |
| 12                                      | 4 Orcs et 3 Champions Orcs * | 100    |

## Création d'Usagi3 dérivée de la matrice-type des repaires

| <b>Matrice de Repaires Morts-Vivants (Lairs)</b> |                             |        |
|--|-----------------------------|--------|
| D12  | Occupants                   | Trésor |
| 1  | 4 Zombies                   | 40     |
| 2  | 4 Zombies et 1 Squelette    | 40     |
| 3  | 5 Zombies                   | 50     |
| 4  | 3 Zombies et 1 Squelette    | 50     |
| 5  | 6 Zombies                   | 60     |
| 6  | 4 Zombies et Squelette      | 60     |
| 7  | 2 Zombies et 2 Squelettes   | 60     |
| 8  | 6 Zombies                   | 60     |
| 9  | 6 Zombies et 1 Squelette *  | 80     |
| 10   | 6 Zombies et 1 Squelette *  | 80     |
| 11   | 2 Zombies et 3 Squelettes * | 80     |
| 12   | 1 Momie *                   | 100    |

## Création d'Usagi3 basée sur la matrice-type des repaires

| <b>Matrice de Repaires du Chaos (Lairs)</b> |                          |        |
|---|--------------------------|--------|
| D12   | Occupants                | Trésor |
| 1   | 4 Brutes                 | 40     |
| 2   | 1 Guerrier               | 40     |
| 3   | 5 Brutes                 | 50     |
| 4   | 1 Brute et 1 Guerrier    | 50     |
| 5   | 6 Brutes                 | 60     |
| 6   | 2 Brutes et 1 Guerrier   | 60     |
| 7   | 6 Brutes                 | 60     |
| 8   | 2 Brutes et 1 Guerrier   | 60     |
| 9   | 8 Brutes *               | 80     |
| 10  | 4 Brutes et 1 Guerrier * | 80     |
| 11  | 2 Guerriers *            | 80     |
| 12  | 1 Champion et 2 Brutes * | 100    |

## Création d'Usagi3 basée sur la matrice des Spécialistes

| <b>Matrice des Spécialistes</b> |                    |        |
|---------------------------------|--------------------|--------|
| D12                             | Occupants          | Trésor |
| 1-7                             | Aucun              |        |
| 8                               | Guerrier du Chaos  | 40     |
| 9                               | Guerrier du Chaos  | 40     |
| 10                              | Chef de Guerre Orc | 60     |
| 11                              | 1 Momie            | 100    |
| 12                              | 1 Fimir            | 70     |

### Compilation d'Usagi3 à partir des règles officielles d'adv. Heroquest.

ATTENTION : la gargouille (Bloodthirster) a été passée dans les personnages monstrueux du fait de sa très forte valeur (12). Ceci est totalement non officiel (mais très logique).

| <b>Personnages Monstrueux Heroquest</b> |    |
|---|----|
| Seigneur du Chaos                       | 12 |
| Démonette                               | 12 |
| Champion Mort-Vivant                    | 6  |
| Démon Majeur de Tzeentch                | 20 |
| Seigneur Minotaure                      | 11 |
| Sorcier du Chaos                        | 11 |
| Seigneur de Guerre Orc                  | 8  |
| Chef Ogre                               | 10 |
| Gargouille                              | 12 |

### Création d'Usagi3 basée sur la matrice-type des salles de quête

| <b>Matrice des Salles de Quête Heroquest (Quest Rooms)</b> |   |        |
|--|---|--------|
| D12  | Occupants                                     | Trésor |
| 1  | 2 Champions Orcs et 1 Chef de Guerre Orc      | 100    |
| 2  | 6 Zombies et 2 Squelettes                     | 100    |
| 3  | 8 Orcs et 1 Champion Orc                      | 100    |
| 4  | 4 Orcs, 1 Champion et 1 Chef Orcs             | 120    |
| 5  | 3 Champions et un Chef Orcs                   | 120    |
| 6  | 8 Zombies et 2 Squelettes                     | 120    |
| 7  | 2 Orcs, 2 Champions et 1 Chef                 | 120    |
| 8  | 6 Brutes, 2 Guerriers                         | 140    |
| 9  | 4 Orcs, 2 Champions et 1 Chef *               | 140    |
| 10   | 1 Champion, 1 Guerrier et 2 Brutes du Chaos * | 140    |
| 11   | 2 Fimirs *                                    | 140    |
| 12   | 1 Momie, 3 Squelettes *                       | 160    |

# Feuilles de référence du Maître de Jeu

## Couloirs et salles

Portes dans une pièce : pair – un passage, impair – une pièce.

Portes dans un passage : toujours une pièce.

| Table des longueurs de couloirs |            |
|---------------------------------|------------|
| D12                             | Longueur   |
| 1-2                             | 1 section  |
| 3-8                             | 2 sections |
| 9-12                            | 3 sections |

| Table des caractéristiques des couloirs |                  |
|---|------------------|
| 2D12                                    | Caractéristique  |
| 2-4                                     | Monstres errants |
| 5-15                                    | Rien             |
| 16-19                                   | 1 porte          |
| 20-21                                   | 2 portes         |
| 22-24                                   | Monstres errants |

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

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

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

| 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                 |

## Portes secrètes, trésors cachés, trésors des coffres, pièges

| <b>Table des portes secrètes</b> |  |
|----------------------------------|--|
| D12                              | Résultat   |
| 1                                | Le maître du jeu prend 1 marqueur de donjon                                |
| 2-6                              | Rien   |
| 7-12                             | Une porte secrète que le Héros place où il veut sur le mur où il cherchait |

| <b>Table des trésors dissimulés</b> |  |
|-------------------------------------|--|
| 2D12                                | Résultat   |
| 2-6                                 | Le Maître de Jeu pioche un marqueur de donjon  |
| 7-16                                | Pas de trésor caché dans cette pièce   |
| 17-23                               | Le Héros trouve un trésor dissimulé – jetez un dé et multipliez le résultat par 5 pour découvrir la valeur du trésor en couronnes d'or |
| 24                                  | Le Héros trouve un trésor magique : jetez 2 dés et consultez la table des trésors magiques   |

| <b>Table des trésors dans les coffres</b> |   |
|---|---|
| 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) |

| <b>Table des pièges</b> |        |                       |                         |                       |
|-------------------------|--------|-----------------------|-------------------------|-----------------------|
| 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                     |

## Matrices de monstres pour personnages débutants

Ces matrices sont pour ceux qui trouvent le jeu réellement difficile pour les personnages débutants ! Elles sont non officielles et créées par Usagi3.

### Matrice-type des monstres errants

| Matrice des monstres errants pour débutants |                   |                          |                       |
|---|-------------------|--------------------------|-----------------------|
| D12   | Occupants normaux | Occupants pour débutants | Trésor pour débutants |
| 1-2   | 2                 | 1                        | 10                    |
| 3-4   | 2                 | 1                        | 10                    |
| 5-6   | 3                 | 2                        | 20                    |
| 7-8   | 3                 | 2                        | 20                    |
| 9   | 4                 | 3                        | 30                    |
| 10  | 4                 | 3                        | 30                    |
| 11  | 5                 | 4                        | 40                    |
| 12  | 6                 | 5                        | 50                    |

### Matrice-type des repaires

| Matrices de repaires pour débutants |                   |                          |                       |
|-------------------------------------|-------------------|--------------------------|-----------------------|
| D12                                 | Occupants normaux | Occupants pour débutants | Trésor pour débutants |
| 1                                   | 4                 | 3                        | 30                    |
| 2                                   | 4                 | 3                        | 30                    |
| 3                                   | 5                 | 4                        | 40                    |
| 4                                   | 5                 | 4                        | 40                    |
| 5                                   | 6                 | 5                        | 50                    |
| 6                                   | 6                 | 5                        | 50                    |
| 7                                   | 6                 | 5                        | 50                    |
| 8                                   | 6                 | 5                        | 50                    |
| 9                                   | 8 *               | 7 *                      | 70                    |
| 10                                  | 8 *               | 7 *                      | 70                    |
| 11                                  | 8 *               | 7 *                      | 70                    |
| 12                                  | 10 *              | 9 *                      | 90                    |

### Matrice-type des spécialistes

| Matrices des Spécialistes pour débutants |                   |                          |        |
|--|-------------------|--------------------------|--------|
| D12                                      | Occupants normaux | Occupants pour débutants | Trésor |
| 1-7                                      | Aucun             | Aucun                    |        |
| 8  | 3                 | 2                        |        |
| 9  | 4                 | 3                        |        |
| 10                                       | 6                 | 5                        |        |
| 11                                       | 10                | 9                        |        |
| 12                                       | 6                 | 5                        |        |

### Matrice-type des salles de quêtes

| Matrices des salles de quêtes pour débutants |                   |                          |                       |
|--|-------------------|--------------------------|-----------------------|
| D12  | Occupants normaux | Occupants pour débutants | Trésor pour débutants |
| 1  | 10                | 8                        | 80                    |

|    |      |      |     |
|----|------|------|-----|
| 2  | 10   | 8    | 80  |
| 3  | 10   | 8    | 80  |
| 4  | 12   | 10   | 100 |
| 5  | 12   | 10   | 100 |
| 6  | 12   | 10   | 100 |
| 7  | 12   | 10   | 100 |
| 8  | 14   | 12   | 120 |
| 9  | 14 * | 12 * | 120 |
| 10 | 14 * | 12 * | 120 |
| 11 | 14 * | 12 * | 120 |
| 12 | 16 * | 14 * | 140 |

## Exemples de matrices pour débutants utilisant les monstres d'Heroquest

| <b>Matrice des monstres errants pour débutants</b> |                                       |                       |
|--|---------------------------------------|-----------------------|
| D12  | Occupants pour débutants              | Trésor pour débutants |
| 1-2  | 2 Gobelins                            | 10                    |
| 3-4  | 1 Orc                                 | 10                    |
| 5-6  | 2 Gobelins, 2 Archers Gobelins        | 20                    |
| 7-8  | 2 Orcs                                | 20                    |
| 9  | 4 Gobelins, 1 Brute du Chaos          | 30                    |
| 10   | 2 Gobelins, 2 Orcs                    | 30                    |
| 11   | 3 Orcs, 1 Champion Orc                | 40                    |
| 12   | 1 Guerrier du Chaos, 1 Brute du Chaos | 50                    |

| <b>Matrices de repaires pour débutants</b> |   |                       |
|--|---|-----------------------|
| D12  | Occupants pour débutants                      | Trésor pour débutants |
| 1  | 4 Gobelins, 2 Archers Gobelins                | 30                    |
| 2  | 3 Zombies                                     | 30                    |
| 3  | 1 Champion Orc, 2 Orcs                        | 40                    |
| 4  | 1 Squelette, 2 Zombies                        | 40                    |
| 5  | 2 Squelettes, 1 Zombie                        | 50                    |
| 6  | 1 Champion Orc, 3 Orcs                        | 50                    |
| 7  | 1 Guerrier du Chaos, 1 Brute du Chaos         | 50                    |
| 8  | 2 Champions Orcs, 1 Orc                       | 50                    |
| 9  | 3 Squelettes, 1 Zombie *                      | 70                    |
| 10   | 1 Chef de Guerre Orc, 1 Orc *                 | 70                    |
| 11   | 1 Fimir *                                     | 70                    |
| 12   | 1 Chef de Guerre Orc, 1 Champion Orc, 1 Orc * | 90                    |

|     | débutants                 |  |
|-----|---------------------------|--|
| 1-8 | Aucun                     |  |
| 9   | 1 Sentinelle Orc et 1 Orc |  |
| 10  | 2 Squelettes              |  |
| 11  | 1 Champion du Chaos       |  |
| 12  | 1 Guerrier du Chaos       |  |

| <b>Matrices des salles de quêtes pour débutants</b> |  |                       |
|---|--|-----------------------|
| D12   | Occupants pour débutants                         | Trésor pour débutants |
| 1   | 1 Chef de Guerre Orc, 2 Orcs                     | 80                    |
| 2   | 3 Squelettes, 2 Zombies                          | 80                    |
| 3   | 1 Fimir, 2 Brute du Chaos                        | 80                    |
| 4   | 1 Chef de Guerre Orc, 1 Champion Orc, 2 Orcs     | 100                   |
| 5   | 4 Squelettes, 2 Zombies                          | 100                   |
| 6   | 2 Guerriers du Chaos, 2 Brutes du Chaos          | 100                   |
| 7   | 1 Fimir, 3 Zombies                               | 100                   |
| 8   | 1 Ogre, 4 Orcs                                   | 120                   |
| 9   | 1 Momie, 2 Zombies *                             | 120                   |
| 10  | 1 Champion du Chaos, 4 Guerriers du Chaos *      | 120                   |
| 11  | 1 Chef de Guerre Orc, 2 Champions Orcs, 2 Orcs * | 120                   |
| 12  | 1 Momie, 2 Squelettes *                          | 140                   |

| <b>Matrices des Spécialistes pour débutants</b> |                |        |
|---|----------------|--------|
| D12   | Occupants pour | Trésor |



La Sentinelle Orc

|                                       |         |       |       |       |          |            |     |           |        |    |    |    |        |
|---------------------------------------|---------|-------|-------|-------|----------|------------|-----|-----------|--------|----|----|----|--------|
|                                       | M Armes | M Arc | F     | E     | Rapidité | Bravoure   | Int | Blessures | Valeur |    |    |    |        |
|                                       | 6       | 6     | 5     | 7     | 7        | 7          | 5   | 4         | 2      |    |    |    |        |
| Combat au corps à corps               |         |       |       |       |          |            |     |           |        |    |    |    |        |
| MA de la cible                        | 1       | 2     | 3     | 4     | 5        | 6          | 7   | 8         | 9      | 10 | 11 | 12 | Dégâts |
| Jet pour toucher                      | 2       | 3     | 4     | 5     | 6        | 7          | 8   | 9         | 10     | 10 | 10 | 10 | 3      |
| Combat à distance                     |         |       |       |       |          |            |     |           |        |    |    |    |        |
| Distance                              | 1-3     | 4-12  | 13-24 | 25-36 | 37+      | Portée max |     |           | Dégâts |    |    |    |        |
| Jet pour toucher                      |         |       |       |       |          |            |     |           |        |    |    |    |        |
| Equipement / Notes                    |         |       |       |       |          |            |     |           |        |    |    |    |        |
| Bouclier, épée (échec 1, critique 12) |         |       |       |       |          |            |     |           |        |    |    |    |        |