

HEROQUEST



*Les Portes
Mystérieuses*

HEROQUEST

Cette nouvelle série de cartes vous permettra d'améliorer les quêtes proposées par le jeu.

Les cartes proposées doivent être battues au début de la partie et posées en pile à côté du MJ.

Lorsqu'une porte est mystérieuse, il faut alors la préciser sur le plan destiné au MJ.

Ce dernier peut alors, lorsque un Héros veut ouvrir une Porte mystérieuse, tirer une carte en question sur le dessus du paquet .

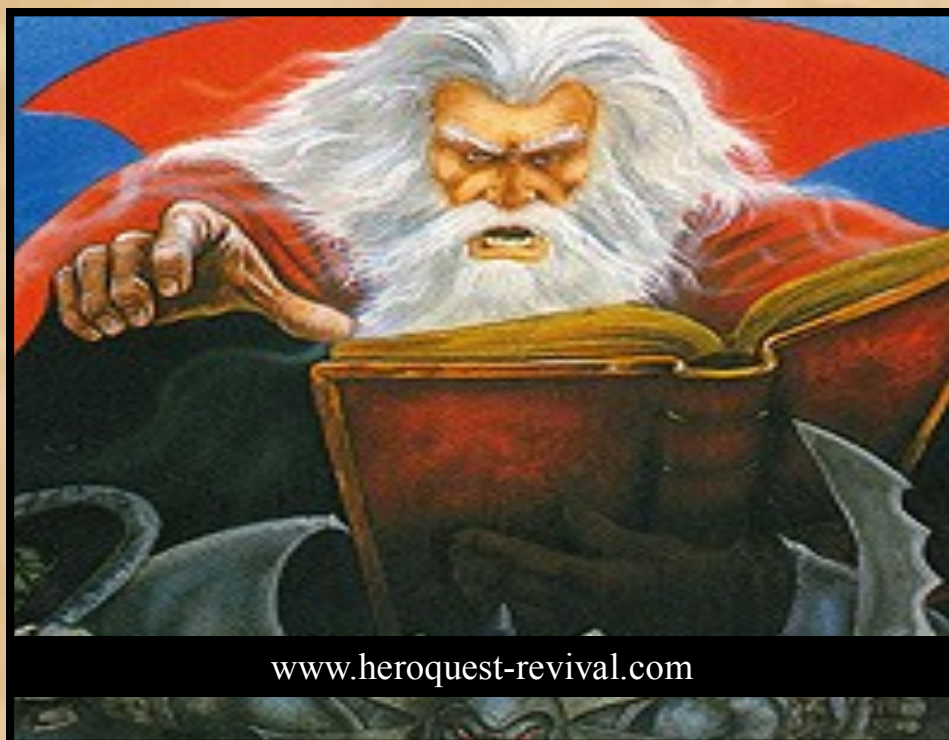
Une quête peut comporter plusieurs Portes mystérieuses

Le joueur qui possède la figurine devant ouvrir la porte doit alors jeter un dé 6 et suivre les directives indiquées sur la carte.

Certaines cartes sont bénéfiques et d'autres non, cependant , un juste équilibre a été réalisé pour que le jeu ne soit pas faussé dans un sens ou dans un autre.

Il ne reste plus qu'à les imprimer sur du papier autocollant, à les coller correctement selon l'alignement sur du bristol, à les découper et à les plastifier.

Bon jeu !



www.heroquest-revival.com

Le Héros ouvre une **Porte de Force**.

Si son jet de dé 6 est un:

- 1: Sa force est diminuée pour deux tours, son attaque est diminuée d'un dé de combat.
- 2: Sa force est diminuée pour deux tours, son attaque est diminuée de 2 dés de combat.
- 3: Sa force n'est pas modifiée.
- 4: Le Héros attaque avec un dé de combat supplémentaire.
- 5: Le Héros attaque avec 2 dés de combat supplémentaires.
- 6: Le Héros est invincible durant 3 tours!

Le Héros ouvre une **Porte d'Agilité**.

Si son jet de dé 6 est un:

- 1: Toute défense est vaine pendant toute la durée des combats.
- 2: Le Héros en défense divise son score de jet de dés de combat par 2 durant 2 tours.
- 3: Pas de modification.
- 4: Le Héros esquive en défense avec un dé de combat supplémentaire.
- 5: Le Héros esquive avec 2 dés de combat supplémentaires.
- 6: Le Héros est invincible durant 2 tours!

Le Héros ouvre une **Porte des Forces Obscures...**

Si son jet de dé 6 est un:

- 1 / 2 / 3: Le Héros pris de folie, combat les autres Héros durant 2 tours.
- 4 / 5: Le Héros pris de folie, combat les autres Héros durant trois tours.
- 6: Le Héros pris de folie, se combat lui-même et perd deux points de Corps.

Le Héros ouvre une **Porte Nécromancienne**.

Si son jet de dé 6 est un:

- 1: Le Héros perd un point de Corps.
- 2: Le Héros en défense est maladroit et son jet de dés de combat est inefficace.
- 3: Le Héros a un malaise et s'évanouit durant un tour.
- 4: Le Héros à un malaise et s'évanouit durant 2 tours.
- 5: Le Héros contrôle tous les Morts-Vivants présents dans la salle durant 2 tours.
- 6: Le Héros au combat au corps à corps tue immédiatement un ennemi présent dans la salle!

Le Héros ouvre une **Porte Céleste**.

Si son jet de dé 6 est un:

- 1: Le Héros durant un tour se perd dans ses rêves et dort durant un tour.
- 2: Le Héros durant un tour est enveloppé de brume et ne peut combattre mais peut se déplacer.
- 3: Rien.
- 4: Le Héros possède la lumière et éblouit tous ses adversaires les rendant inadaptés au combat.
- 5: Le Héros possède la Voix Divine et contrôle tous les ennemis présents dans la salle durant 2 tours.
- 6: Le Héros est invincible durant 2 tours!

Le Héros ouvre une **Porte de Fortune**.

Si son jet de dé 6 est un:

- 1: Le Héros perd 200 PO.
- 2: Le Héros perd 300 PO.
- 3: Le Héros gagne 100 PO.
- 4: Le Héros gagne 200 PO.
- 5: Le Héros gagne 400 PO.
- 6: Le Héros gagne 1000 PO!

Le Héros ouvre une **Porte de Fortune**.

Si son jet de dé 6 est un:

- 1: Le Héros perd 200 PO.
- 2: Le Héros perd 300 PO.
- 3: Le Héros gagne 100 PO.
- 4: Le Héros gagne 200 PO.
- 5: Le Héros gagne 400 PO.
- 6: Le Héros gagne 1000 PO!

Le Héros ouvre une **Porte des Enfers**.

Si son jet de dé 6 est un:

- 1: Le Héros se transforme en Démon: DEP: 8, ATT 4 / DEF 3, Corps 4 / ESPRIT 4.
- 2: Le Héros se transforme en Gargouille.
- 3: Le Héros se transforme en Squelette.
- 4: Le Héros combat et défend avec une force démoniaque. Il possède une ATT de 4 et une DEF de 5 durant 2 tours.
- 5: Le Héros combat et défend avec une force démoniaque. Il possède une ATT de 6 et une DEF de 5 durant 2 tours.
- 6: Le Héros est invincible durant 3 tours!

Le Héros ouvre une **Porte de Vie**.

Si son jet de dé 6 est un:

- 1 / 2: Le Héros perd un point de Corps.
- 3 / 4: Le Héros gagne un point de Corps sans dépasser toutefois son score de départ.
- 5: Le Héros gagne 2 points de Corps sans dépasser toutefois son score de départ.
- 6: Tous les Héros regagnent 4 points de Corps sans dépasser toutefois leur score de départ.

Le Héros ouvre
une **Porte de Téléportation.**

Si son jet de dé 6 est un:

1 / 2: Il se retrouve au départ
de la quête.

3 / 4: Il se retrouve dans la salle
précédente.

5 / 6: Il se retrouve dans une
salle non explorée.

Un joueur jette un dé sur le
plateau de jeu, l'endroit où
tombe le dé est la destination
de la figurine qui a ouvert la
porte.



Le Héros ouvre
une **Porte des Vents.**

Si son jet de dé 6 est un:

1: Un vent violent empêche le
Héros d'entrer dans la salle
durant deux tours.

2: Un vent violent subtilise un
objet détenu par le Héros.

3: Un vent subtil murmure
des phrases incohérentes à
l'oreille du Héros qui perd un
point d'Esprit.

4: Un vent fier donne au
magicien un Sort de l'Air, tiré
au hasard.

5: Un vent fier donne à l'Elfe
un Sort de l'Air, tiré au
hasard.

6: Un vent bienfaiteur donne
des ailes au Héros. Il devient si
rapide qu'il peut attaquer
trois fois durant un tour!



Le Héros ouvre
une **Porte des Forces
Obscures...**

Si son jet de dé 6 est un:

1 / 2 / 3: Le Héros pris de folie,
combat les autres Héros durant
2 tours.

4 / 5: Le Héros pris de folie,
combat les autres Héros durant
trois tours.

6: Le Héros pris de folie,
se combat lui-même et perd
deux points de Corps.



!

Le Héros ouvre
une **Porte de l'Espoir.**

Si son jet de dé 6 est un:

1 / 2 / 3: Le Héros retrouve
tous ses points de Corps et
d'Esprit initiaux.

4 / 5 / 6: Le Héros gagne 500
PO, détecte et neutralise tous
les pièges présents dans la salle
et élimine un ennemi de son
choix.



Le Héros ouvre
une **Porte de l'Echo.**

Si son jet de dé 6 est un:

1 / 2: Les dégâts infligés au
Héros sont doublés dans la
salle durant tous les combats.

3 / 4: Le Héros dans la
prochaine salle voit ses
résultats de jet de dés de
combat en attaque, doublés
durant tous les combats.

5 / 6: Le Héros dans la
prochaine salle voit ses
résultats de jet de dés de
combat en défense, doublés
durant tous les combats.



Le Héros ouvre
une **Porte de Fortune.**

Si son jet de dé 6 est un:

1: Le Héros perd 400 PO.

2: Le Héros perd 600 PO.

3: Le Héros gagne 200 PO.

4: Le Héros gagne 400 PO.

5: Le Héros gagne 800 PO.

6: Le Héros gagne 1200 PO !



Le Héros ouvre
une **Porte de Justice.**

Si son jet de dé 6 est un:

1: / 2 Le Héros tue un ennemi
de son choix dans la prochaine
salle

3 / 4: Le Héros tue 2 ennemis
de son choix dans la prochaine
salle.

5 / 6: Tous les monstres
présents dans la prochaine
salle disparaissent, excepté les
Sorcières, les Gargouilles et les
Boss.



Le Héros ouvre
une **Porte des Enfers.**

Si son jet de dé 6 est un:

1: Le Héros se transforme en
Démon: DEP: 8, ATT 4/ DEF 3,
Corps 4 ESPRIT 4.

2: Le Héros se transforme en
Gargouille.

3: Le Héros se transforme en
Squelette.

4: Le Héros combat et défend
avec une force démoniaque. Il
possède une ATT de 4 et une
DEF de 5 durant 3 tours.

5: Le Héros combat et défend
avec une force démoniaque.
Il possède une ATT de 6 et une
DEF de 5 durant 2 tours

6: Le Héros est invincible
durant 3 tours !



Le Héros ouvre
une **Porte de Vie.**

Si son jet de dé 6 est un:

1 / 2: Le Héros perd un
point de Corps.

3 / 4: Le Héros gagne un point
de Corps sans dépasser son
score de départ.

5: Le Héros gagne 2 points
de Corps sans dépasser son
score de départ.

6: Tous les Héros regagnent
4 points de Corps sans dépasser
toutefois leur score de départ.



HERO QUEST

Be part of the Legend

HERO QUEST

ADVANCED QUEST EDITION

Battle the forces of Chaos



Morcar
The first Wizard who leads the Forces of Chaos.



The Barbarian
A slightly weaker form than the Barbarian, but can match him in a hand-to-hand combat.



The Wizard
A master of arcane lore, whose knowledge and use of magic is unparalleled.



The Elf
A member of a proud and ancient race, whose fighting is regarded only by his magical skills.



The Dwarf
A tough and hardy warrior with a keen eye for secret doors and traps.

Skeletons
The animated remains of long dead warriors, Skeletons form the bulk of the Armies of the Undead. They are slow but efficient, controlled by chaos magic.



Chaos Warriors
These are men who have become monsters - slaves to darkness. They are always heavily armoured and often bear weapons enchanted with chaos magic. These dread Warriors strike fear into all but the bravest (or most foolish) of opponents.



Goblins
These unarmoured creatures are small and cruel. Despite their strength and lack of brain, they are dangerous foes. One has endured many battles with them, and the two can often stand together.



Zombies
Like Skeletons, Zombies are typically unarmoured corpses. Unlike Skeletons, some will bear traces of clothing, fish and trunks. Their movements are slow and uncoordinated, and they seem to march the ground wherever they go.



Orcs
Orcs are related to Goblins, but are larger and much more vicious. They have the neck and life of a dragon, and delight in cruelty and in Savage and vicious warriors. One must be well-armed.



Mummies
Enchanted and preserved in magical mummy wraps, Mummies are creatures of magic that are often found in tombs and ruins. They are very hard to defeat in single combat.



Finir
These one-eyed, horned creatures are stronger than Orcs. They are vicious and cunning, and are often found in small bands of 3-5. They are very hard to defeat in single combat.



Gargoyles
These evil creatures are also related to Orcs. They are very vicious and cunning, and are often found in small bands of 3-5. They are very hard to defeat in single combat.



PAINTMASTERS GUIDE

- Paint the model with a flat wash of white and allow it to dry.
- Paint on the main areas of colour on the model, such as the skin and the clothes.
- Mix black paint with each of the basic colours to produce slightly darker shades and then carefully paint these onto the folds and recesses of the model's armour and clothing in order to simulate shadows.
- Mix a few drops of white paint with each of the basic colours to produce lighter shades, and then use these to colour the raised areas of the model to give the effect of highlights.
- Finally, add the small details to the model using a fine brush.

With practice, you too should be able to produce high quality painted miniatures like these. Good luck!



HERO QUEST
Dare you take up the challenge?

Are you ready for BATTLE MASTERS large game of Fantasy Battles?

HERO QUEST
ADVANCED QUEST

The Game of High Adventure and Magic

FREE WILL QUEST

Accept the Challenge!

14 Quests and one 13-stage Advanced Quest to be accomplished.

Unleash riches and magical treasures that could be yours.

Deep into the heart of the underworld.

HERO QUEST

HIGH ADVENTURE IN A WORLD OF MAGIC



THE QUEST CONTINUES

For more information visit our website at www.heromasters.com or call 0800 000 0000. Please call 0800 000 0000 for more information.

SPACE CRUSADE

THE ULTIMATE BATTLE



THE CRUSADE CONTINUES

For more information visit our website at www.heromasters.com or call 0800 000 0000. Please call 0800 000 0000 for more information.

L' aventure continue...