



## est votre tour -0 orsque.

- Vous pouvez utiliser une potion et/ou un objet spécial.
- Vous pouvez vous déplacer avant ou après une action.
- Le déplacement en diagonale n'est pas autorisé.
  Impossible de marcher 2 fois sur une même case.
  Impossible de traverser une case occupée par une autre figurine sauf si on vous y
  - autorise, mais vous perdez une case de plus pour cela.

    Ouvrir une porte lors de votre déplacement n'est pas une action

## possibles actions ste des

- Attaquer une figurine au corps à corps.
  - une figurine à distance. Attaquer
    - Lancer un sortilège.
- Ouvrir un coffre à trésor.

- Effectuer une recherche:

  Be trésor (dans une pièce uniquement)

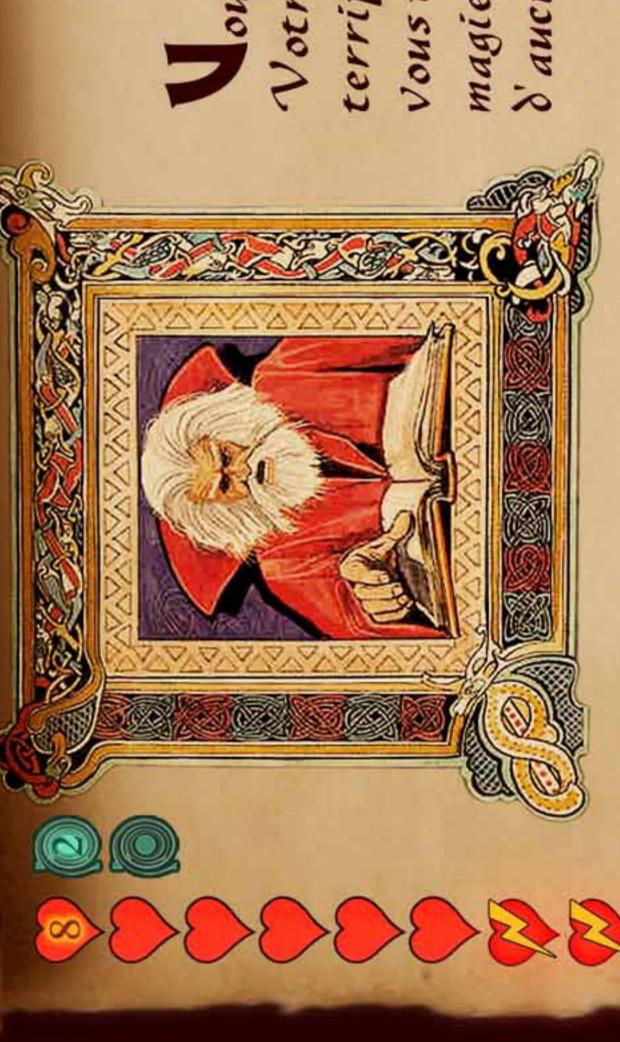
  Browning De pièges (dans une pièce ou un passag
- une pièce ou un passage)

- Control porte secrète (dans une pièce ou un passage)

  Control porte secrète (dans une pièce ou un passage)

  Control pièges sur un coffre à trésor (case adjacente au coffre)

  Control pièges sur un coffre à trésor (case adjacente au coffre)
  - Echanger des objets avec un autre personnage adjacent.
    - un objet à un autre personnage. Lancer
- Tenter le désamorçage d'un piège. (case adjacente)
  - OTenter le desauron OChanger d'arme.
- S'équiper d'une ou plusieurs pièces d'armure.
  - OUtiliser la corde.
- Aucun monstre ne doit vous être visible.



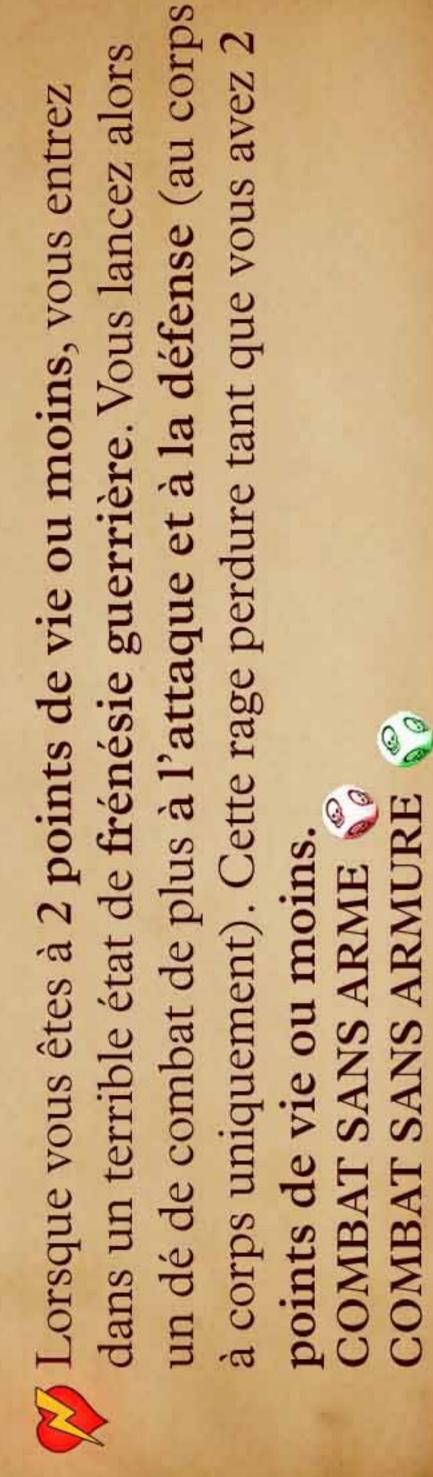
## Le Guerries Barbare

êtes un guerrier Barbare. Force n'a d'égal et Votre rage e tous vos ennemis. Méfiez magie car votre épée ne vous est vous toutefois des choses de la d'aucun secours contre elles.



## DEPLACEMENT Une Fine Epée EOUIPEMENT

- Un Pourpoint en Cuir





## est votre tour... -0 rsque 0

- Vous pouvez utiliser une potion et/ou un objet spécial.
- Vous pouvez vous déplacer avant ou après une action.
- Le déplacement en diagonale n'est pas autorisé.
  Impossible de marcher 2 fois sur une même case.
  Impossible de traverser une case occupée par une autre figurine sauf si on vous y
  - autorise, mais vous perdez une case de plus pour cela.

    Ouvrir une porte lors de votre déplacement n'est pas une action

## possibles actions Liste des

- Attaquer une figurine au corps à corps.
  - une figurine à distance.
  - Attaquer
    - Lancer un sortilège.
- Ouvrir un coffre à trésor.

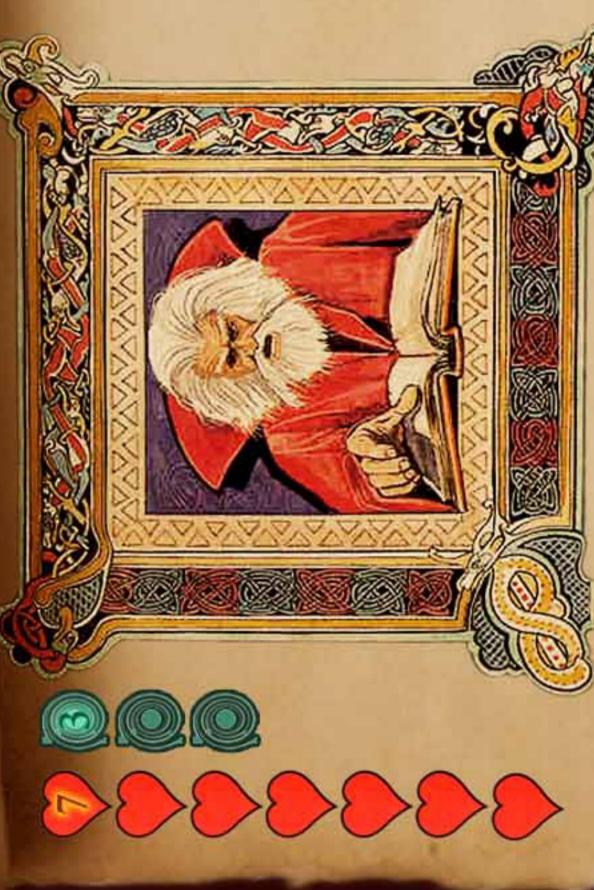
# Effectuer une recherche

- (dans une pièce uniquement)
- une pièce ou un passage) De pièges (dans

- De porte secrète (dans une pièce ou un passage)

  De pièges sur un coffre à trésor (case adjacente au coffre)

  De pièges sur un personnage mort ou autre (dans une pièce ou un passage)
  - Echanger des objets avec un autre personnage adjacent.
    - Lancer un objet à un autre personnage.
- Tenter le désamorçage d'un piège. (case adjacente)
  - OTenter le desaimo OChanger d'arme.
- S'équiper d'une ou plusieurs pièces d'armure.
  - OUtiliser la corde.
- Aucun monstre ne doit vous être visible.



## orateui ain

tous les pièges mécaniques que vous grand expert dans le désamorçage de êtes un Nain Explorateu Bon guerrier, Vous êtes aussi un



## DEPLACEMEN EOUIPEMEN Une Hachette

Un Pourpoint en Cuir 🖨 💍

en subissez immédiatement les conséquences. Lorsque vous cherchez un trésor, vous n'obtenez pas de Bouclier Noir, vous réussissez. Sinon, vous échouez et désamorçage d'un piège, lancez 1 dé de combat : si désamorcer un piège piochez 2 cartes et défaussez celle de votre choix. COMBAT SANS ARME & COMBAT SANS ARMURE & C Vous n'avez pas besoin de trousse à outils pour Lorsque vous tentez le

une porte de pierre.



## est votre tour... U rsque 0

- Vous pouvez utiliser une potion et/ou un objet spécial.
- lous pouvez vous **déplacer** avant ou après une action.

  OLe déplacement en diagonale n'est pas autorisé.

  Olmpossible de marcher 2 fois sur une même case.

  Olmpossible de traverser une case occupée par une autre figurine sauf si on vous y Nons

- autorise, mais vous perdez une case de plus pour cela.

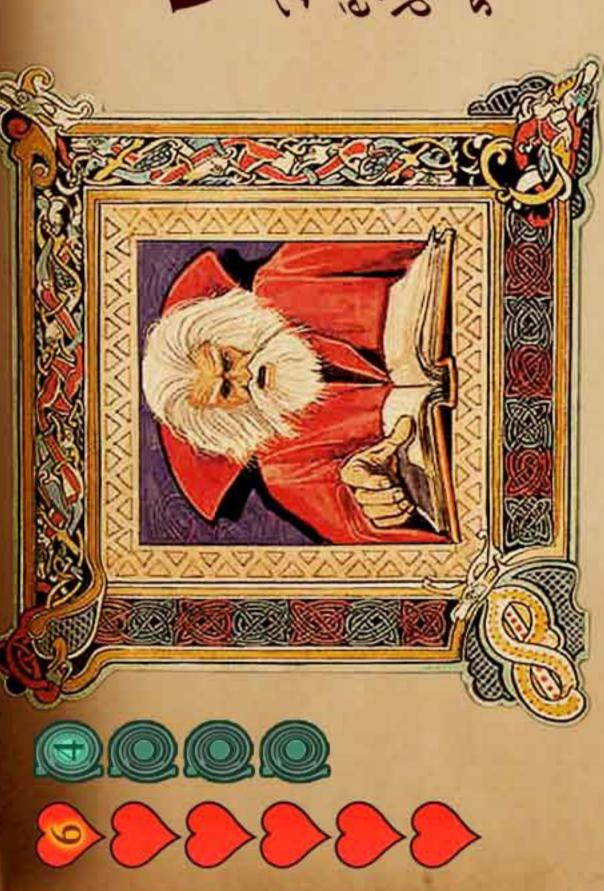
  Ouvrir une porte lors de votre déplacement n'est pas une action

## actions possibles Liste des

- Attaquer une figurine au corps à corps.
  - Attaquer une figurine à distance.

  - Lancer un sortilège.
- Ouvrir un coffre à trésor.
  - Effectuer une recherche

- (18) De trésor (dans une pièce uniquement)
  (18) De pièges (dans une pièce ou un passage)
  (18) De porte secrète (dans une pièce ou un passage)
  (18) De pièges sur un coffre à trésor (case adjacente au coffre)
  (18) D'équipement d'un personnage mort ou autre (dans une pièce ou un passage)
  - Echanger des objets avec un autre personnage adjacent.
    - Lancer un objet à un autre personnage.
- Tenter le désamorçage d'un piège. (case adjacente)
  - OChanger d'arme.
- S'équiper d'une ou plusieurs pièces d'armure.
  - OUtiliser la corde.
- Aucun monstre ne doit vous être visible.



## Magicien

con magie mais aussi fine vous faudra vous servir des êtes un Elfe Magicien. deux avec habileté si vous épée, il



## EQUIPEMENT DE Une Epée Courte DEPLACEMENT

- Un Pourpoint en Cuir
- Une Catégorie de Sortilèges

Arbalète ou une arme de jet comme une Dague, une Hachette à distance avec un Arc, une dé de seule fois par tour, vous pouvez relancer 1 combat lors de vos attaques Une

COMBAT SANS ARME COMBAT SANS ARMURE



### est Votre tour... -0 rsque 0

- Vous pouvez utiliser une potion et/ou un objet spécial.
- vous déplacer avant ou après une action. Vous pouvez vous **déplacer** avant ou ap OLe déplacement en diagonale n'est pas autorisé. OImpossible de marcher 2 fois sur une même case.
- Olmpossible de traverser une case occupée par une autre figurine sauf si on vous y
  - autorise, mais vous perdez une case de plus pour cela.

    Ouvrir une porte lors de votre déplacement n'est pas une action

## actions possibles Liste des

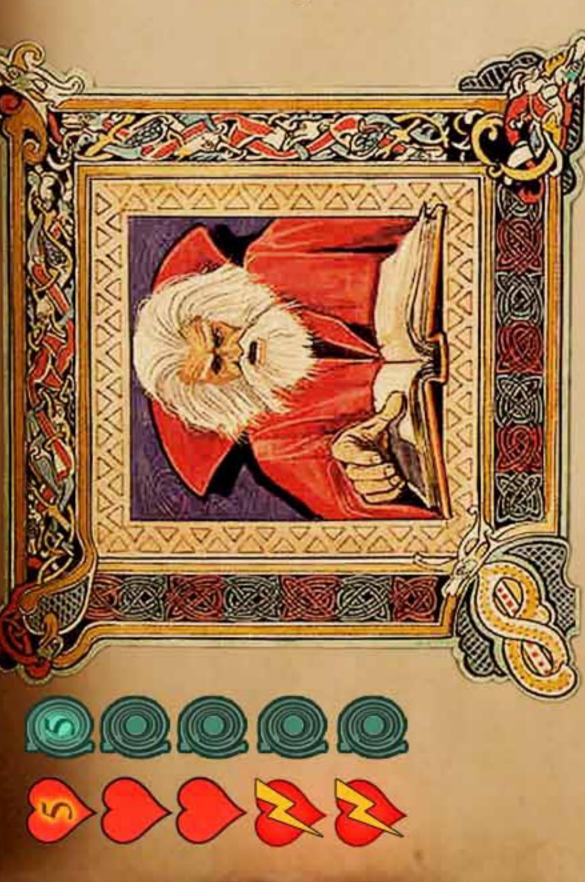
- Attaquer une figurine au corps à corps.
  - une figurine à distance. Attaquer

    - Lancer un sortilège.
- Ouvrir un coffre à trésor.

- Effectuer une recherche:

  De trésor (dans une pièce uniquement)
- une pièce ou un passage) (dans De pièges (dans
- (dans une pièce ou un passage)
- The pièges sur un coffre à tresor (case aujaceme un prièce ou un passage)

  The D'équipement d'un personnage mort ou autre (dans une pièce ou un passage) Echanger des objets avec un autre personnage adjacent.
  - Lancer un objet à un autre personnage.
- Tenter le désamorçage d'un piège. (case adjacente)
  - OChanger d'arme.
- S'équiper d'une ou plusieurs pièces d'armure.
  - OUtiliser la corde.
- Aucun monstre ne doit vous être visible.



de bien utiliser êtes un Enchanteur. Vous ts et d'éviter les conflits disposez de nombreux sortilèges Faible au pour vous tirer d'affaires. ois, Vous êtes Vous donc Toutef combat. Vos sor



### DEPA EQUIPEMENT DE DEPLACEMENT Une Dague

- Un Pourpoint en Cuir 🕕 🐾
  - 3 Catégories de Sortilèges

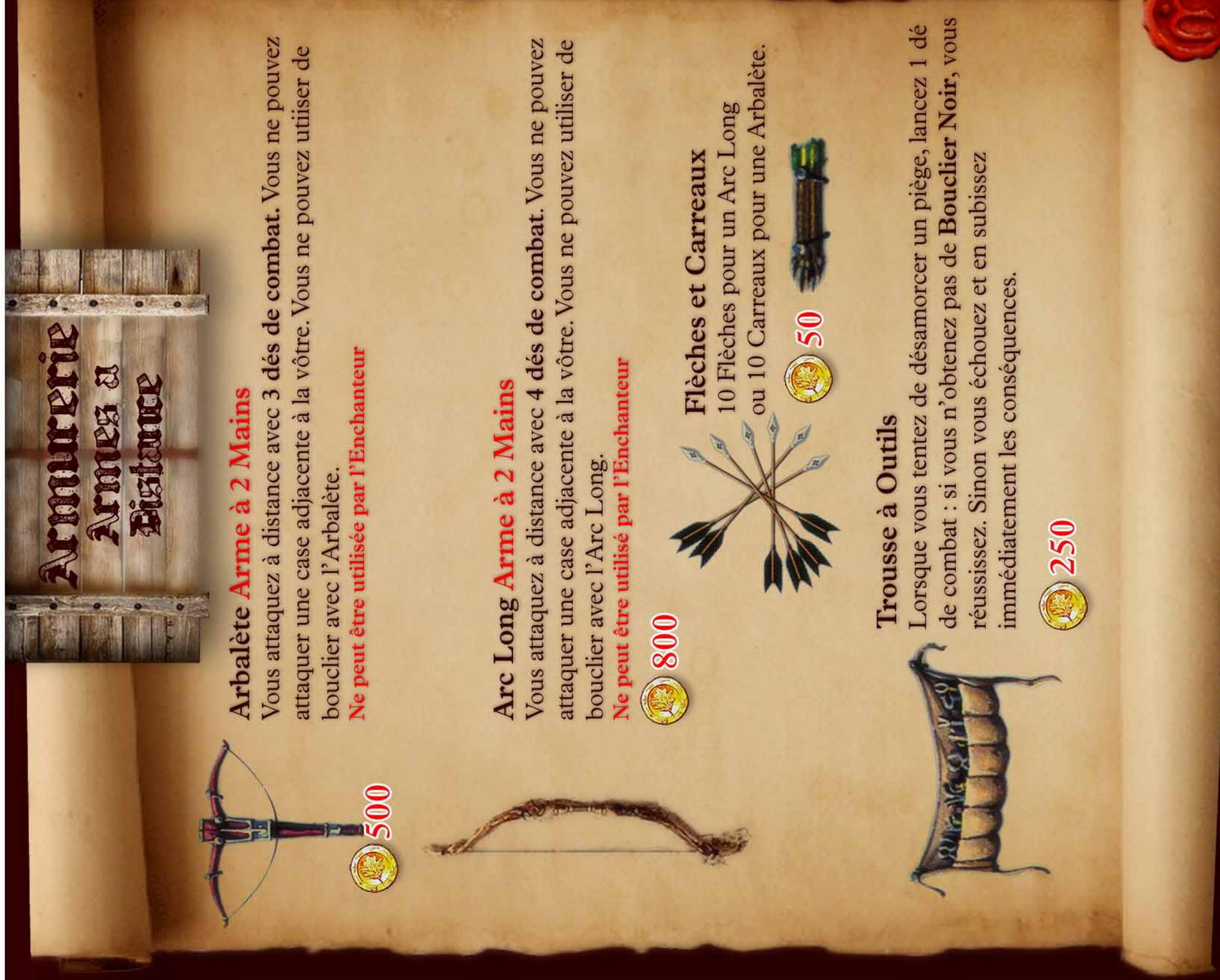
d'alerte perdure tant que vous avez 2 points de vie ou moins.

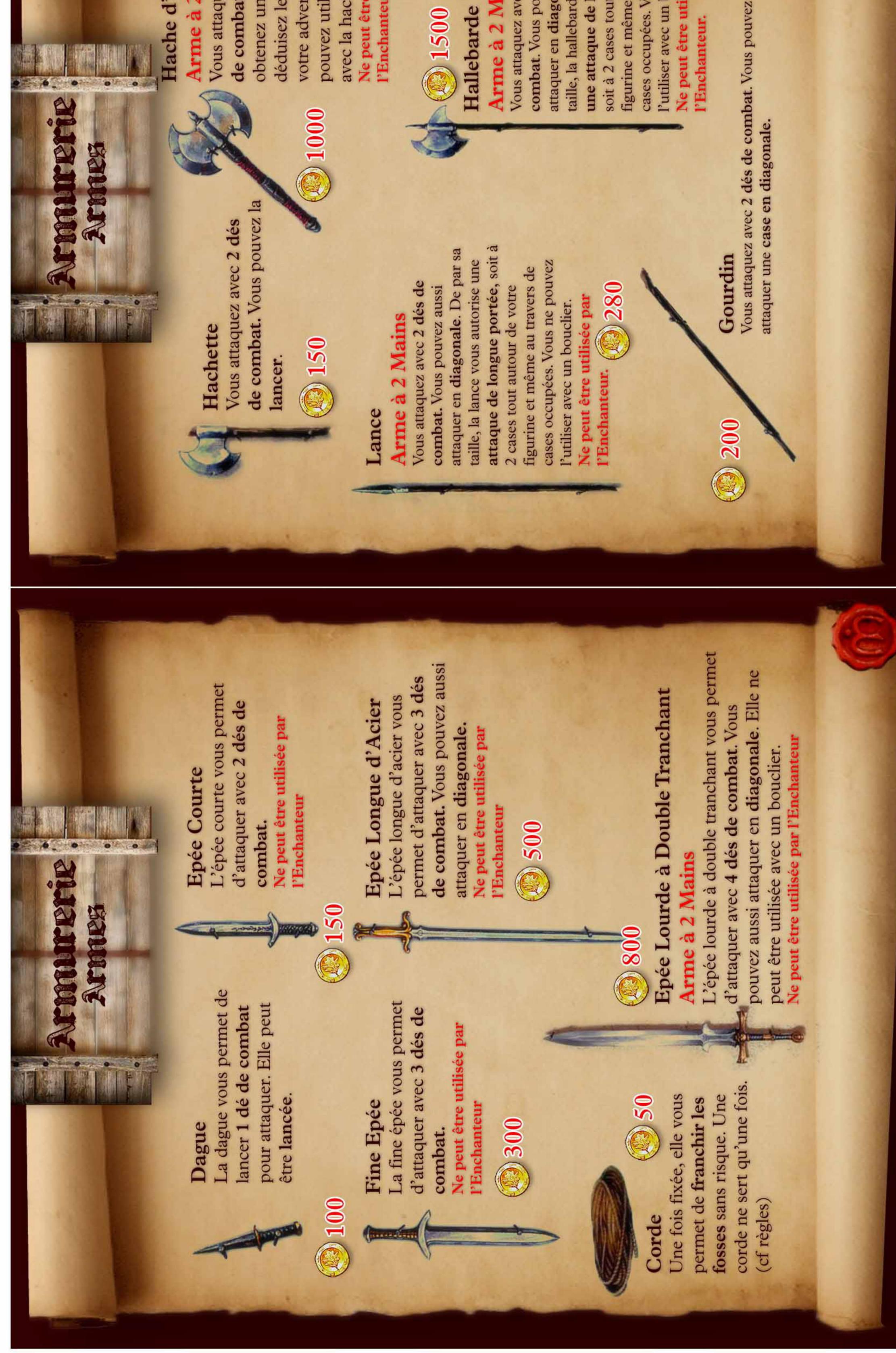
COMBAT SANS ARME &

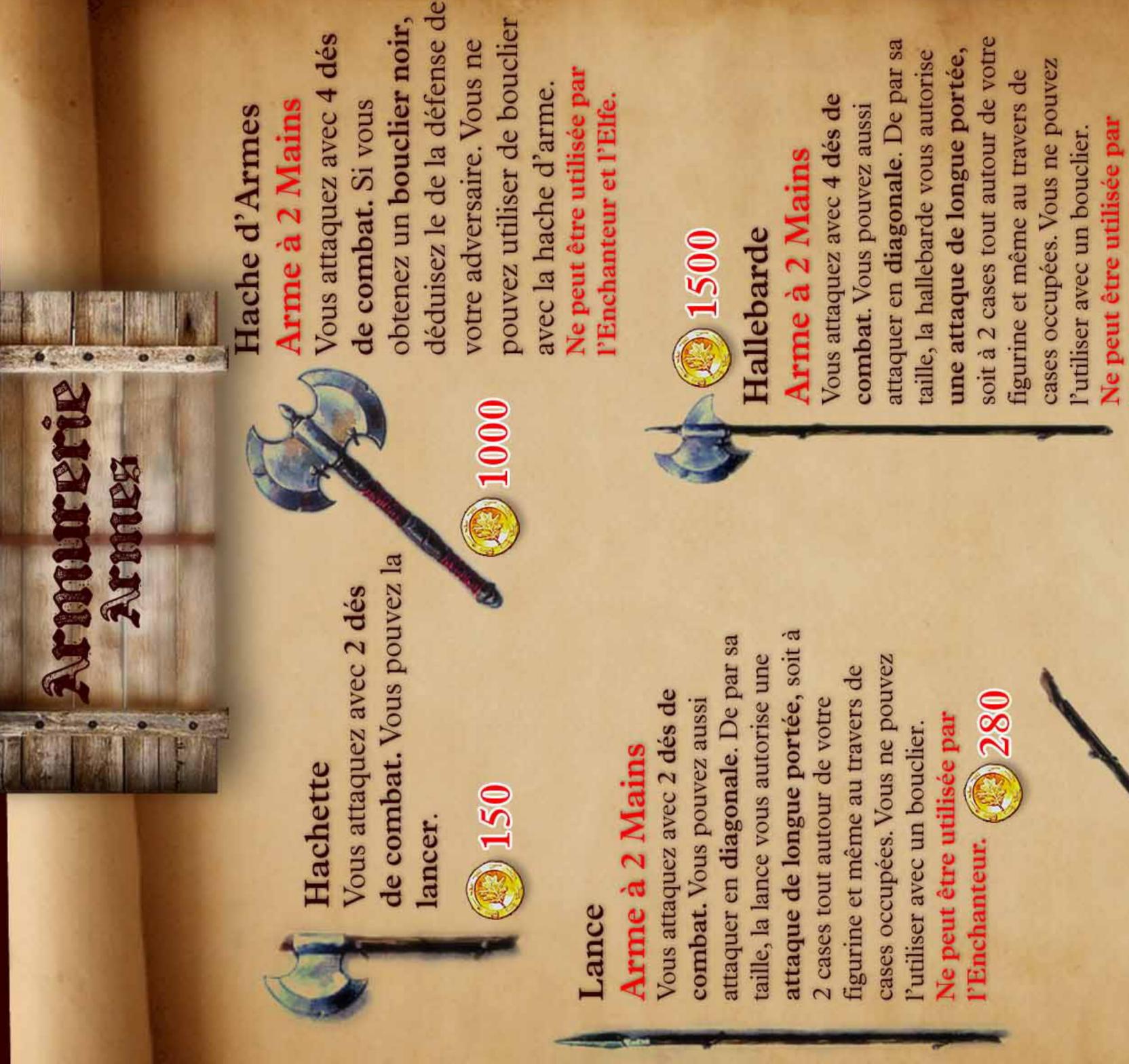
COMBAT SANS ARMURE & vous entrez le pas. Vous pouvez choix. Cet état moins, relancer 1 dé de déplacement de votre orsque vous êtes à 2 points de vie ou et vous accélerez dans un état d'alerte



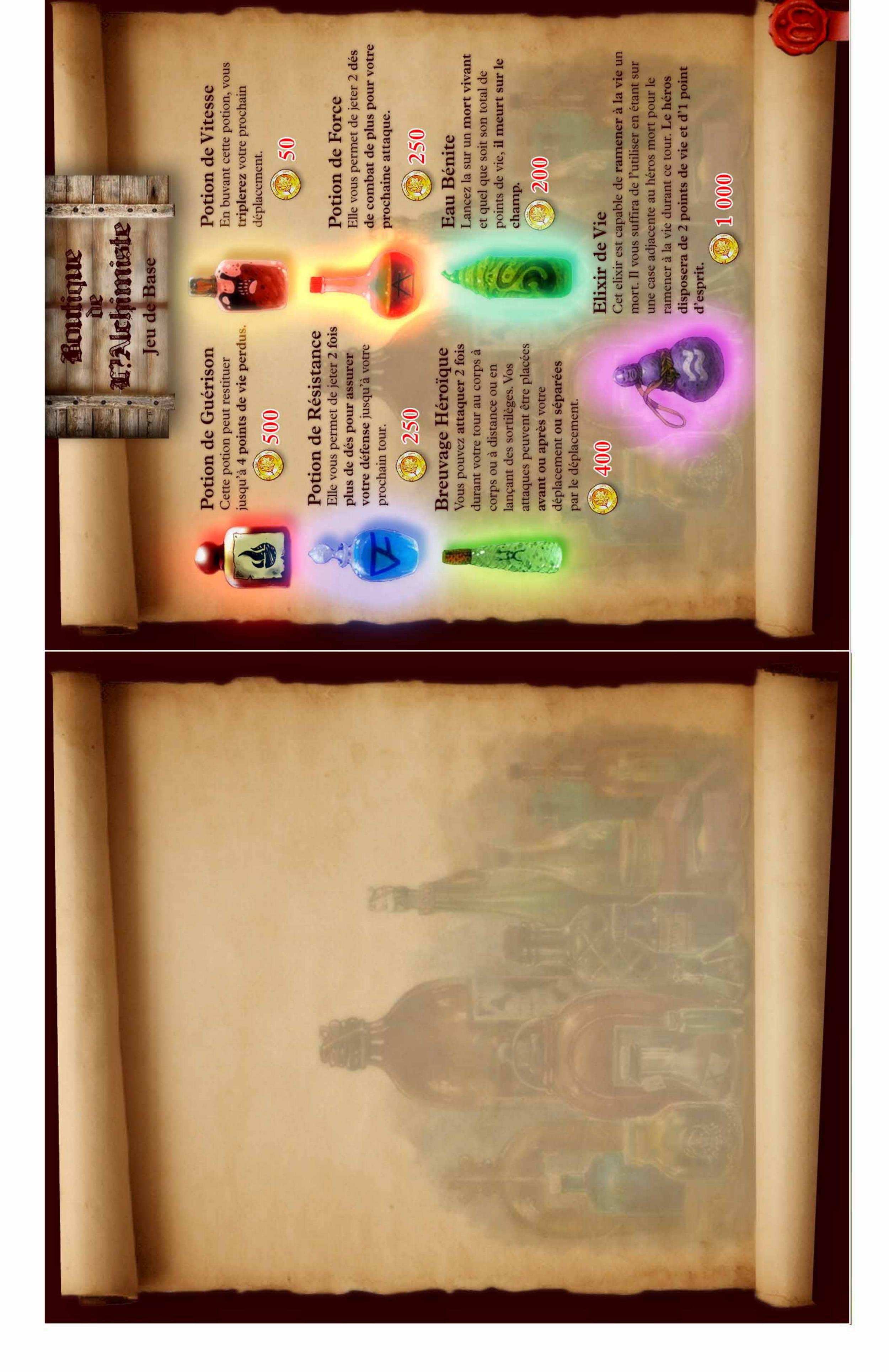








l'Enchanteur.

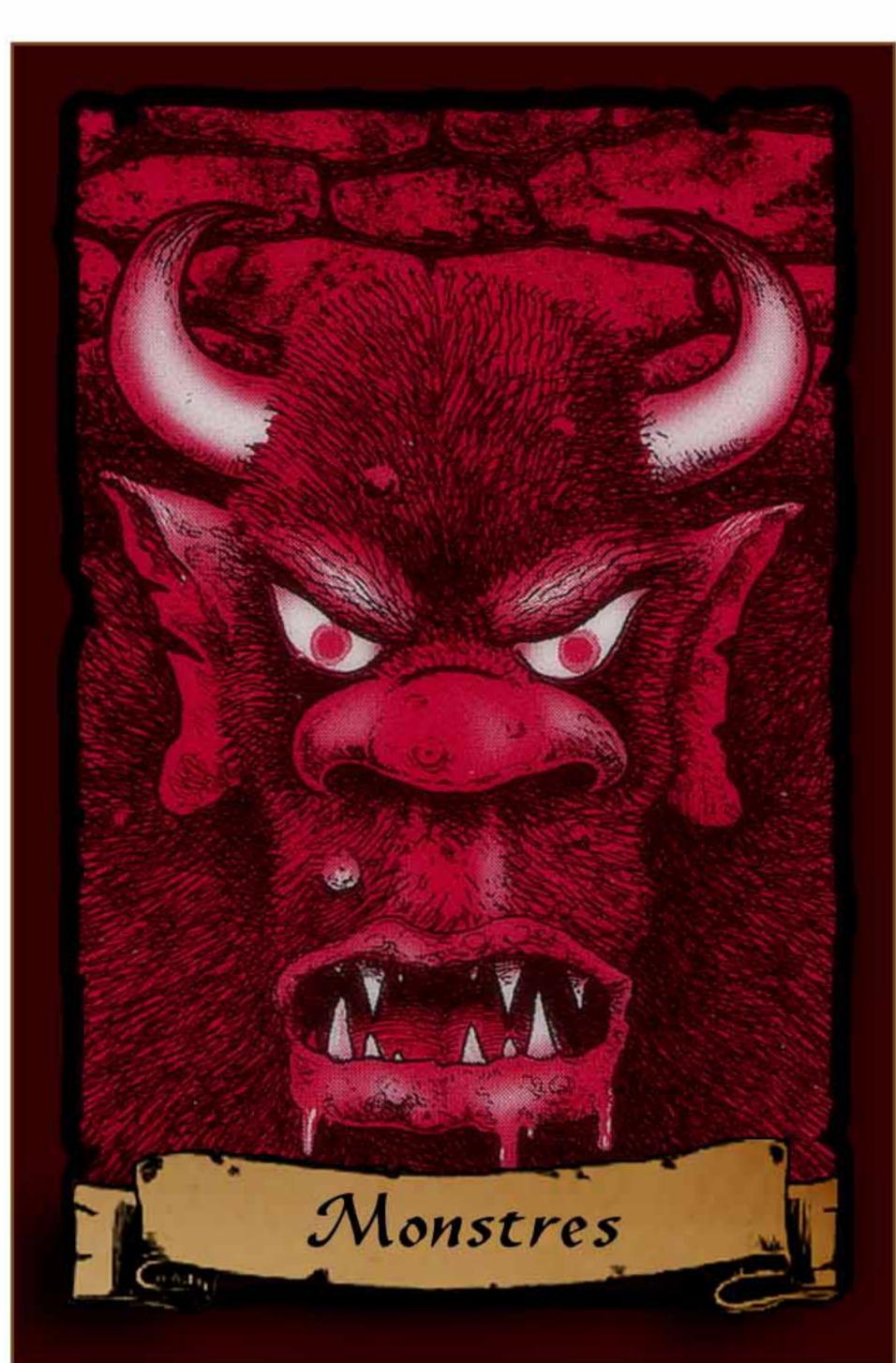
























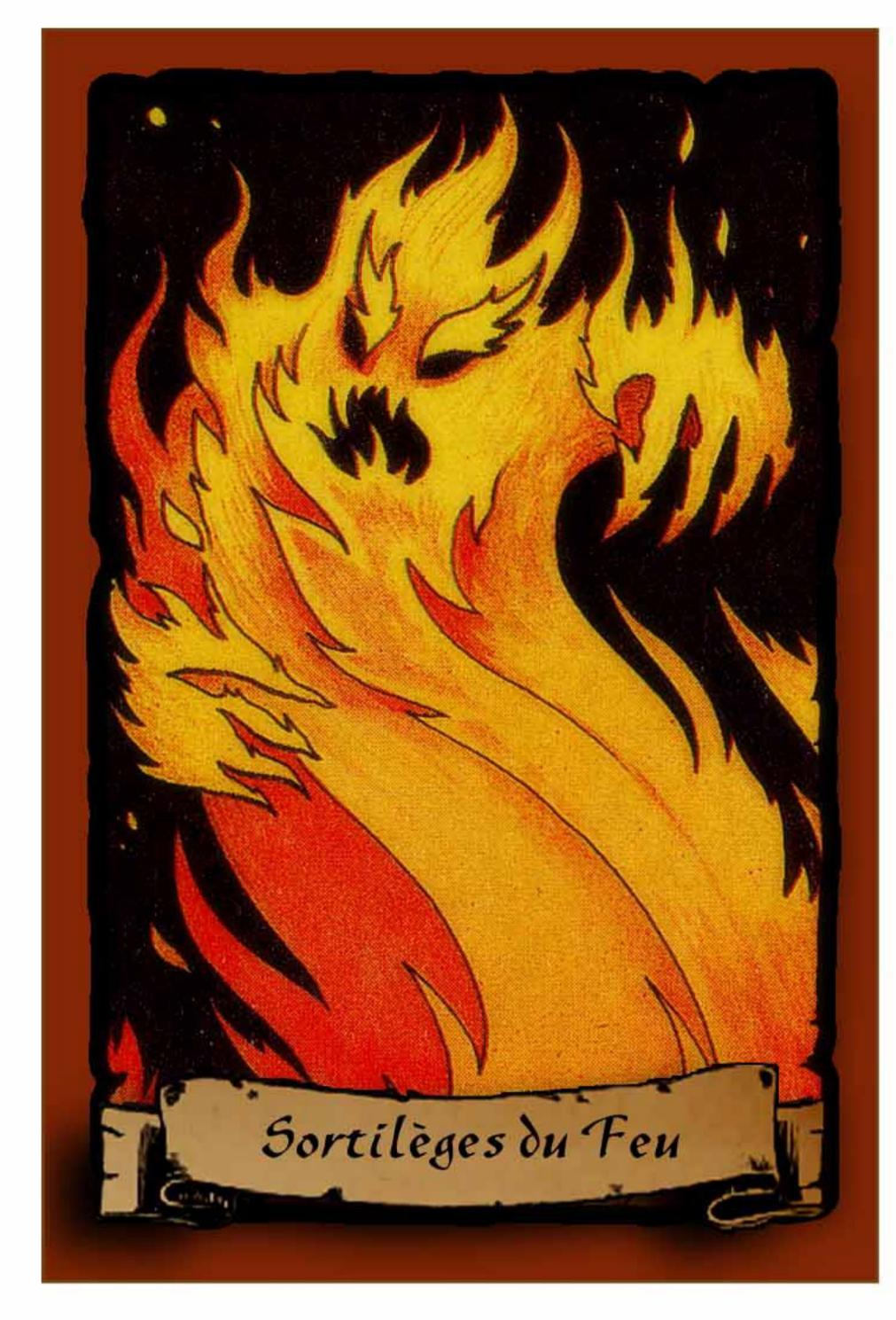


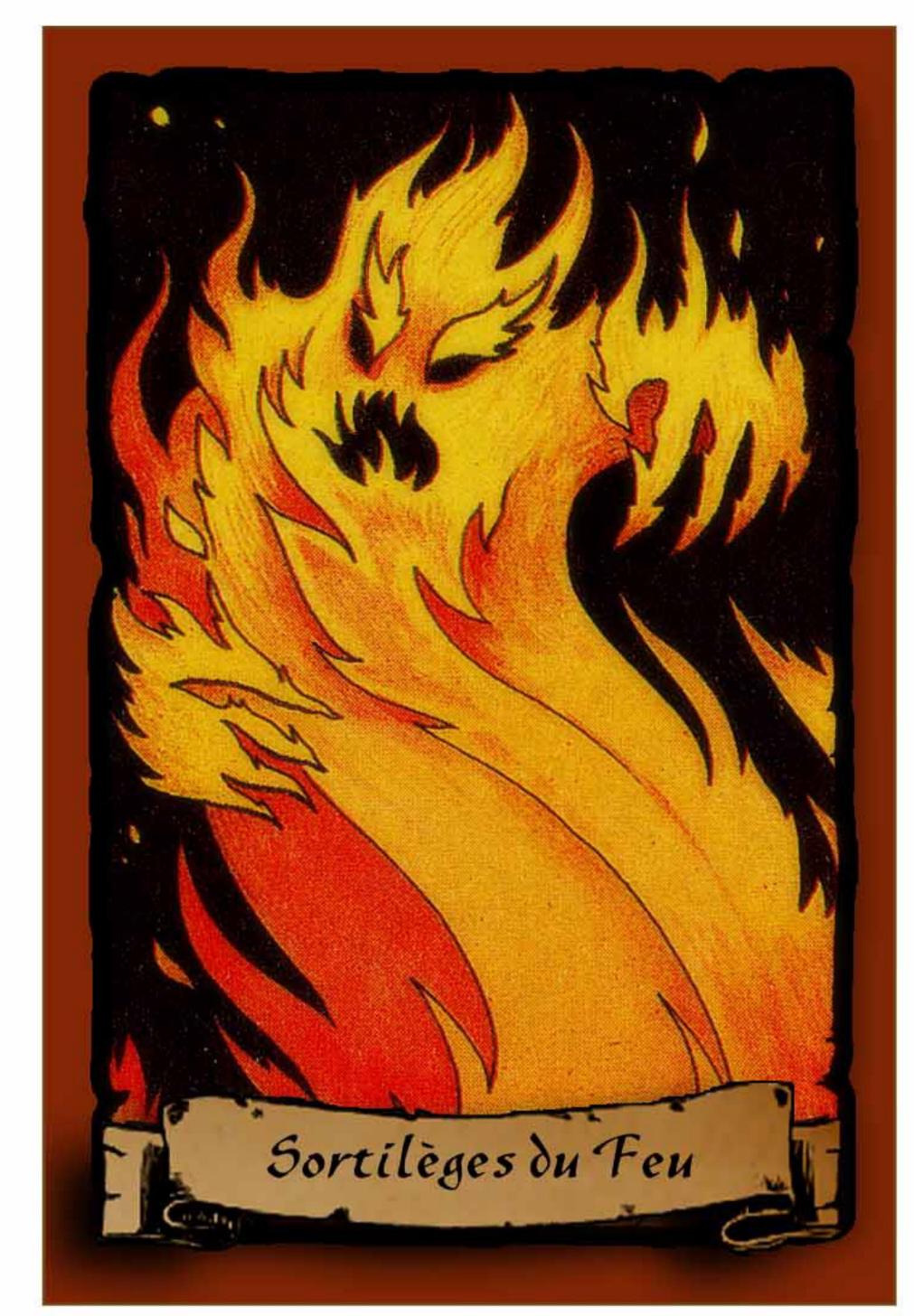


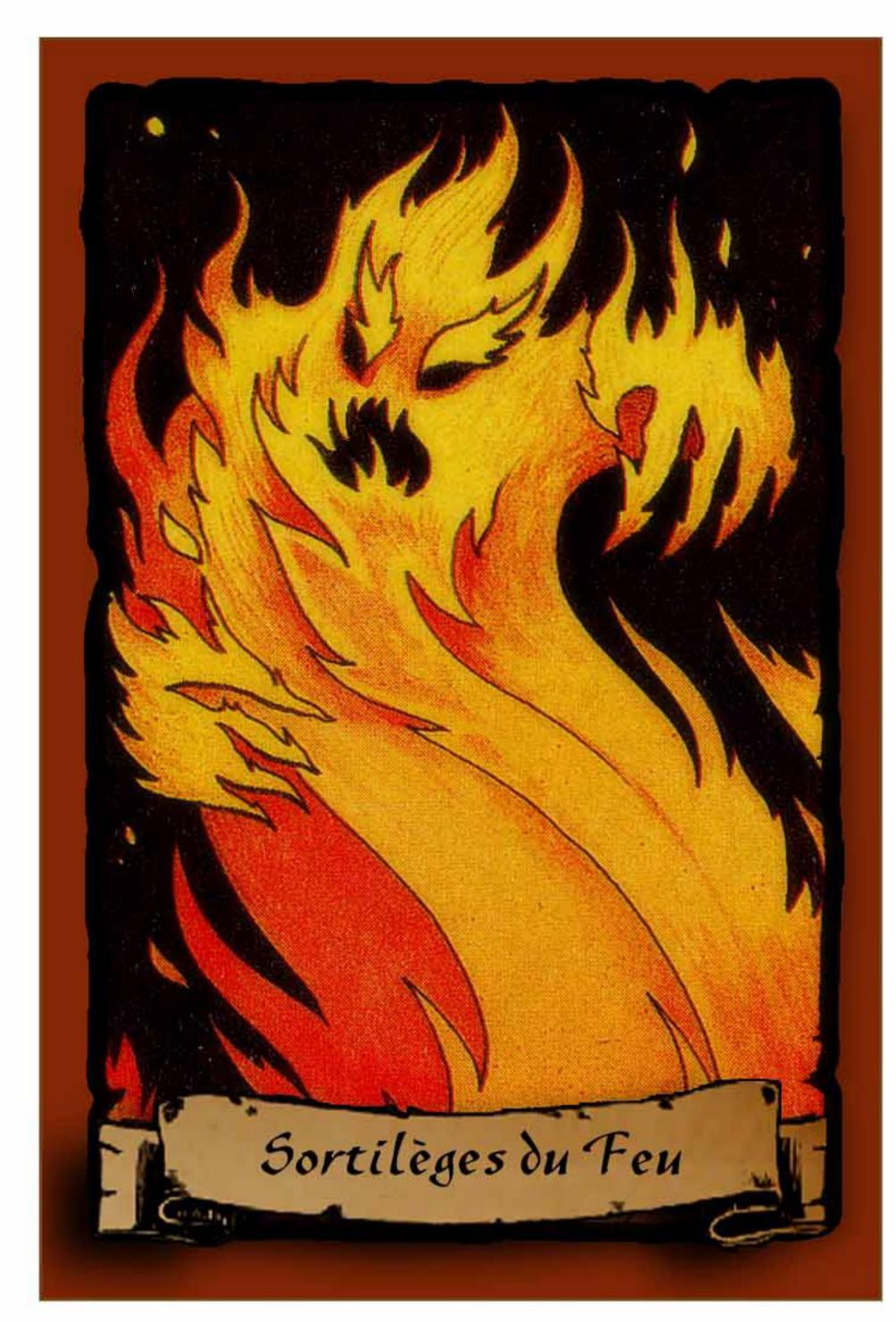
































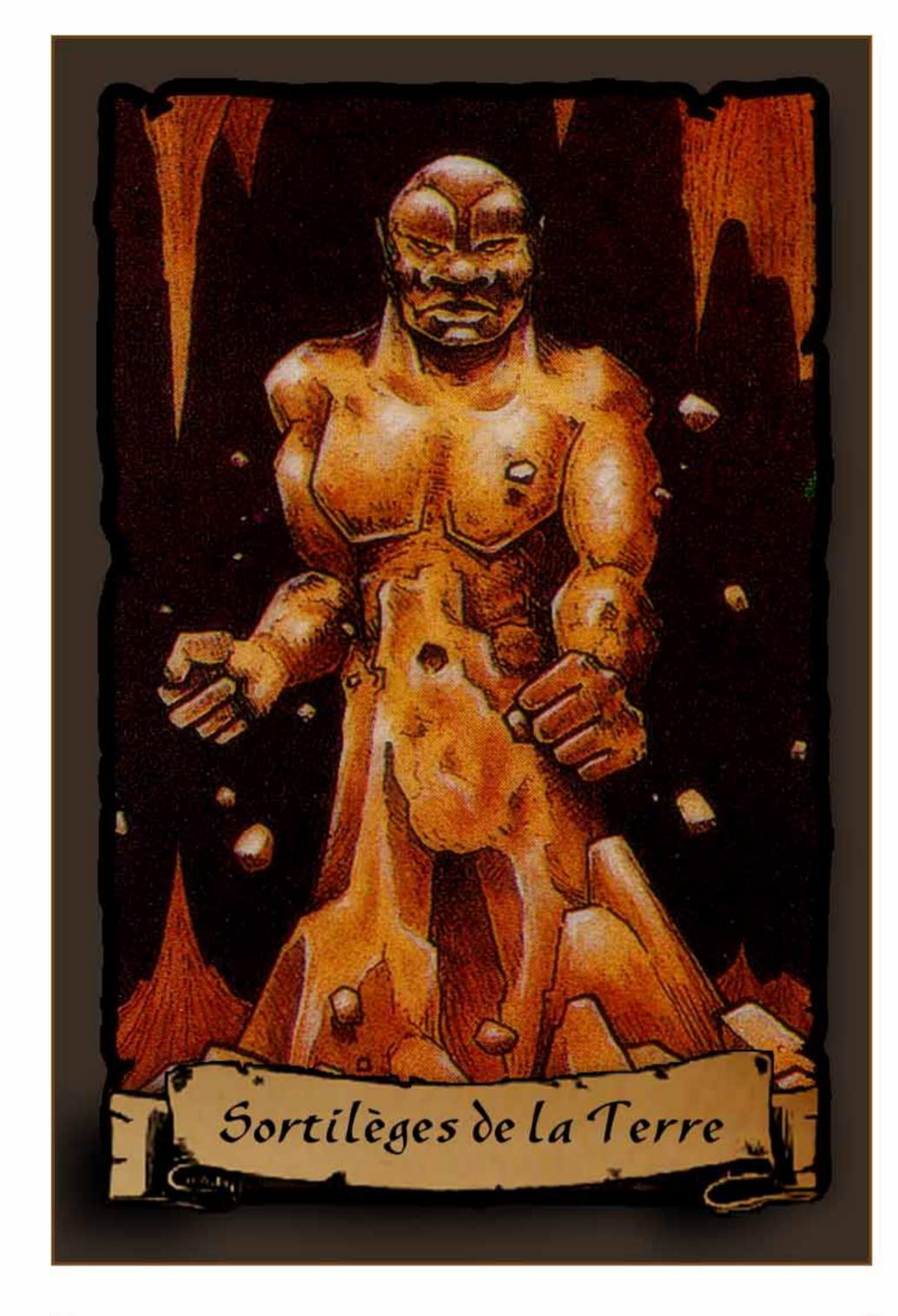


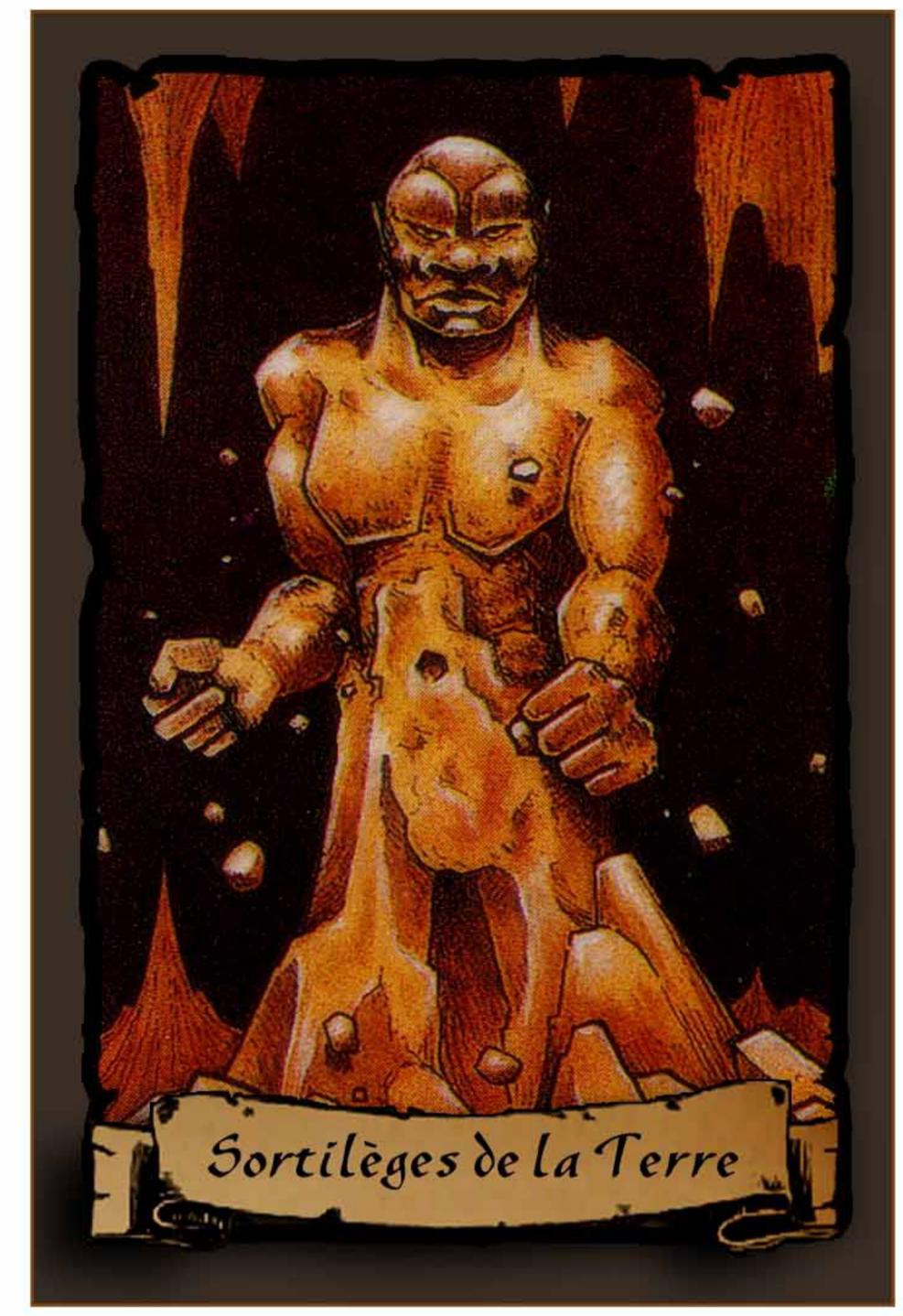


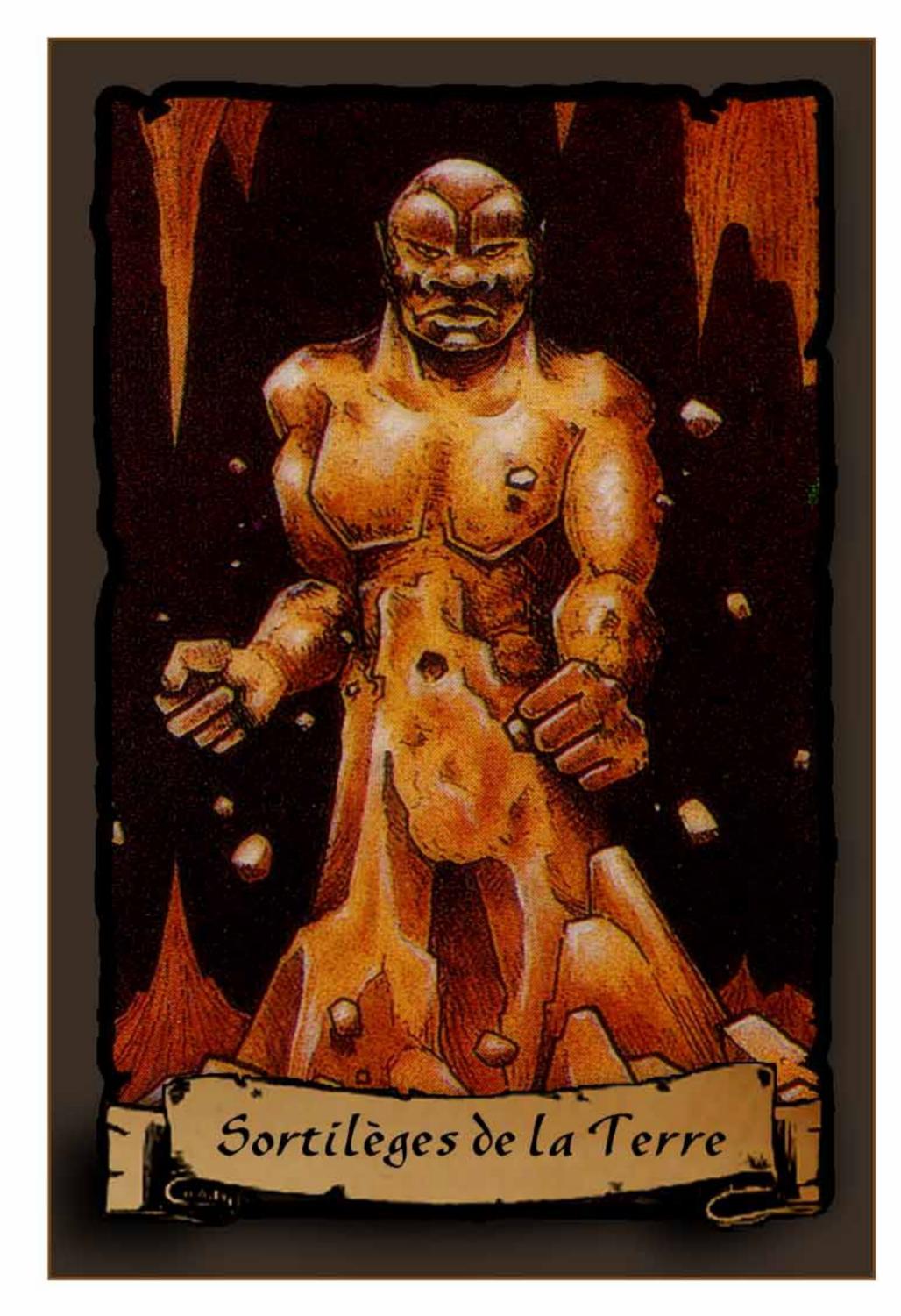






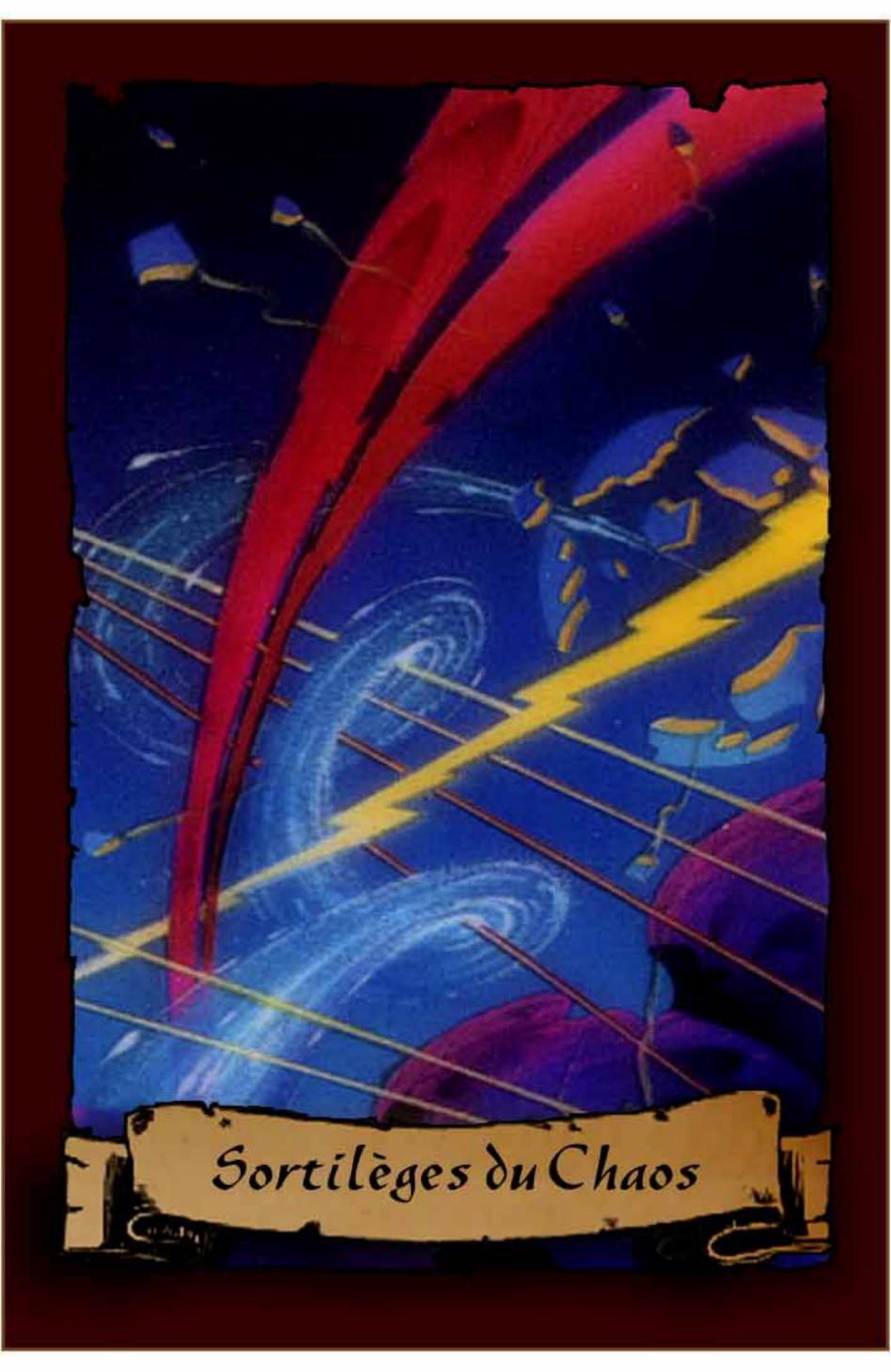
































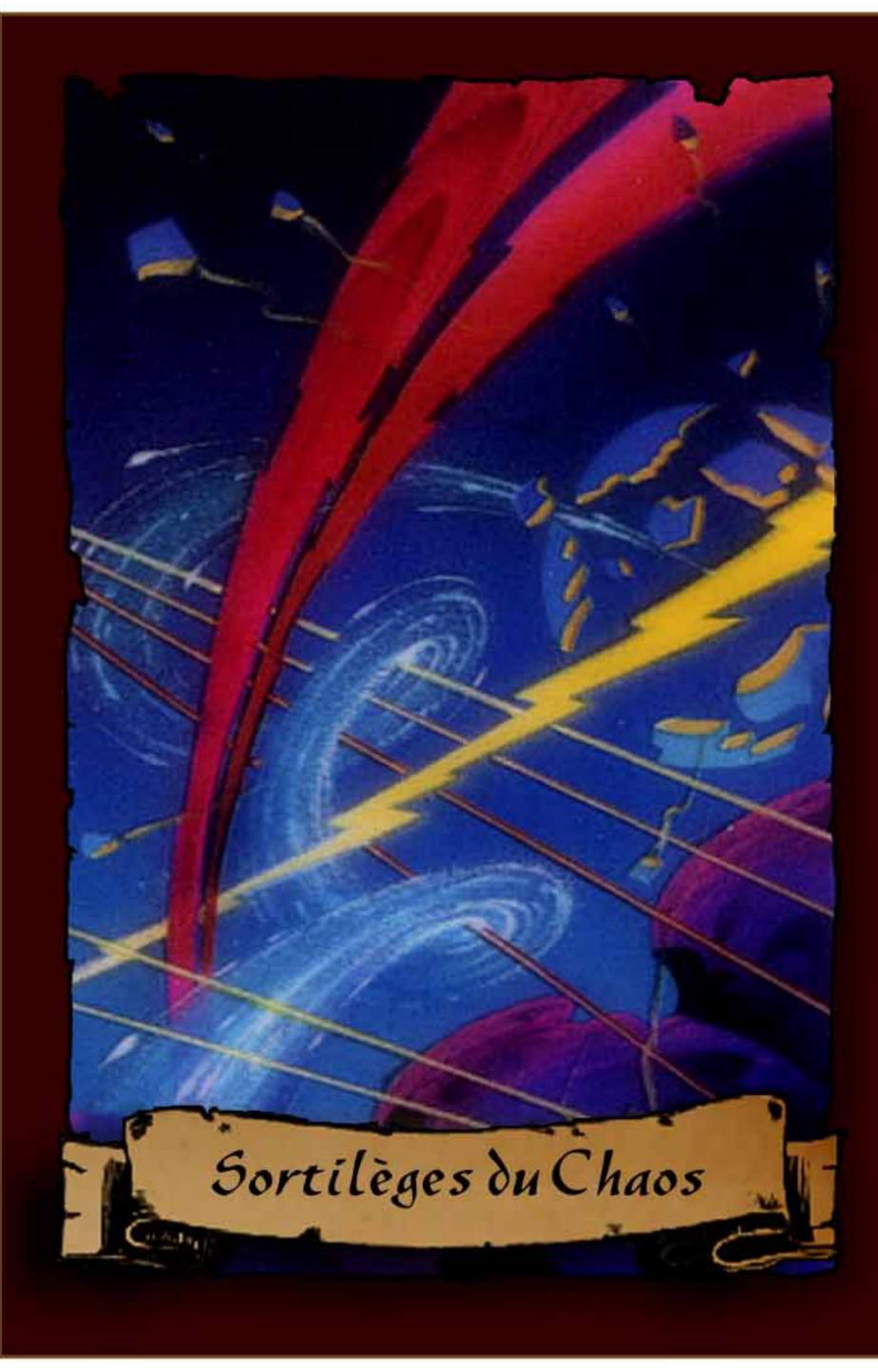






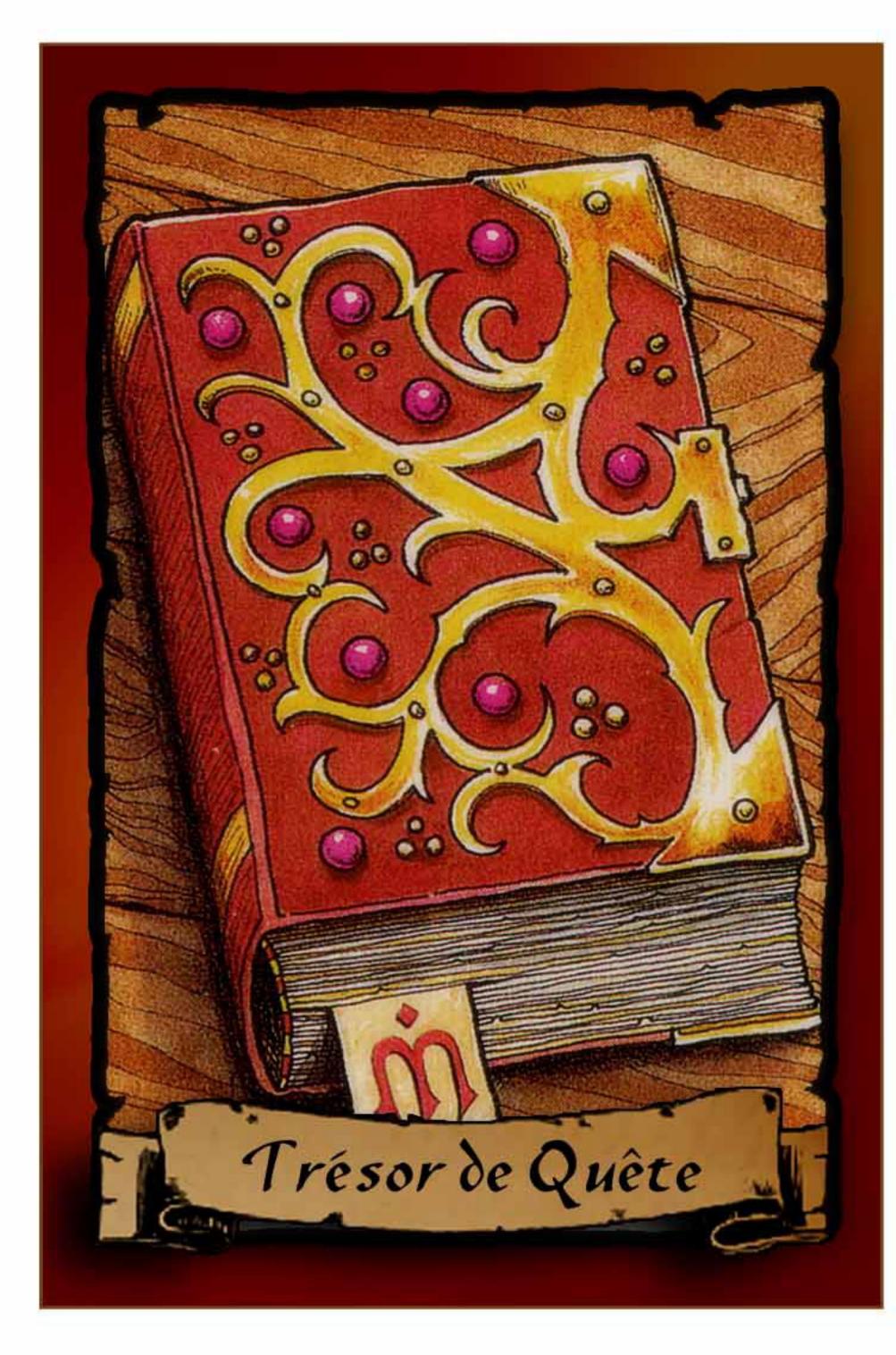


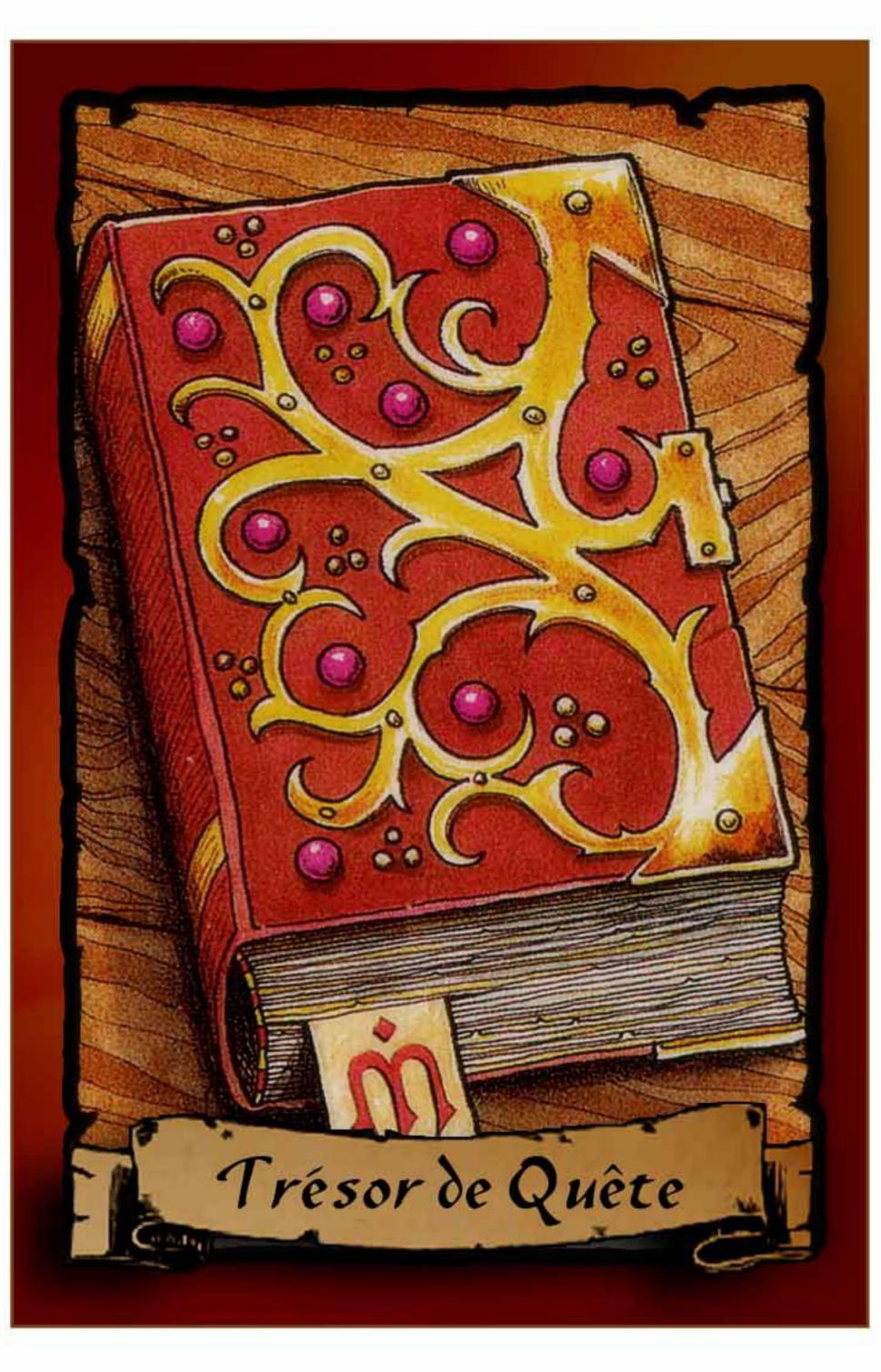


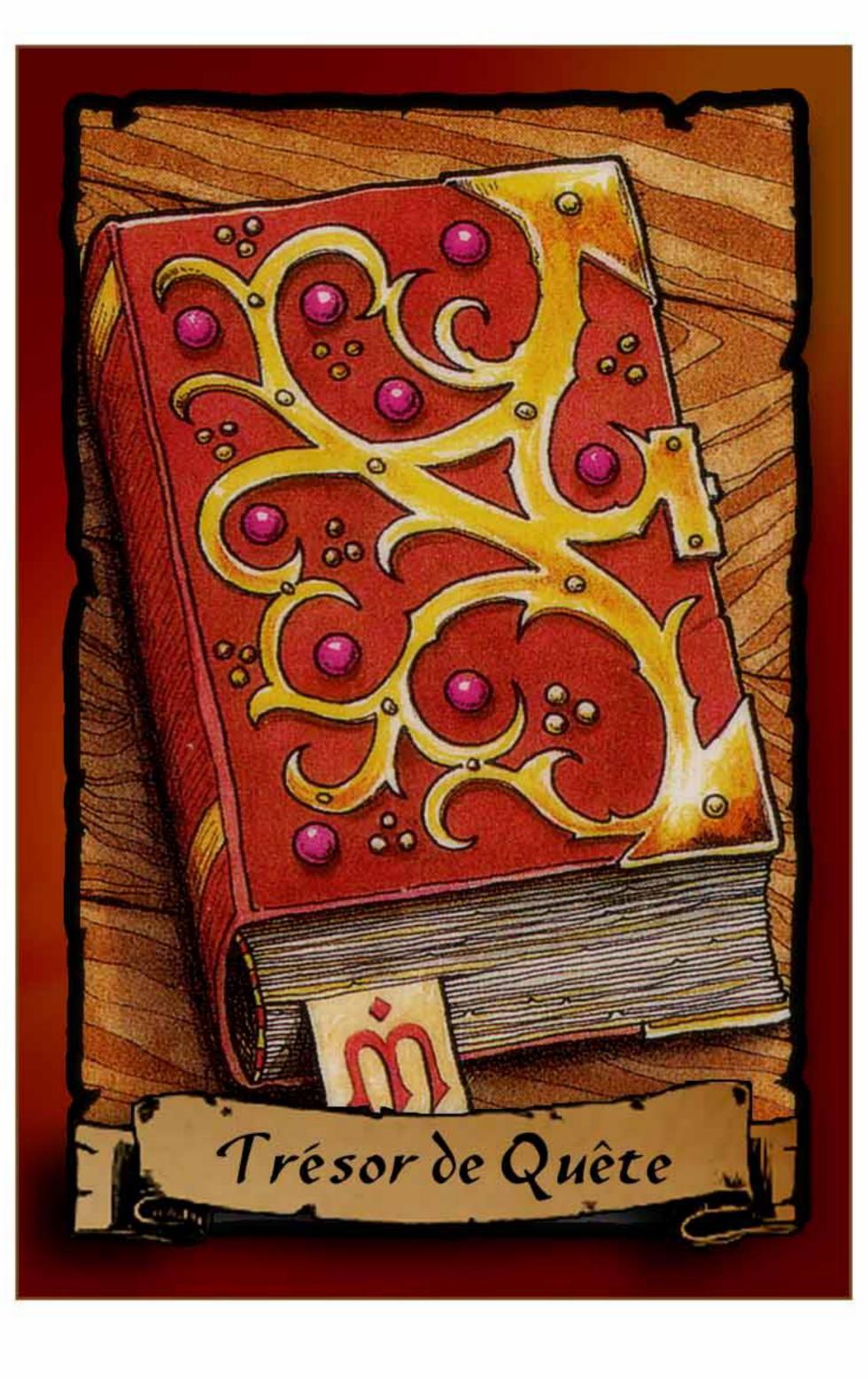




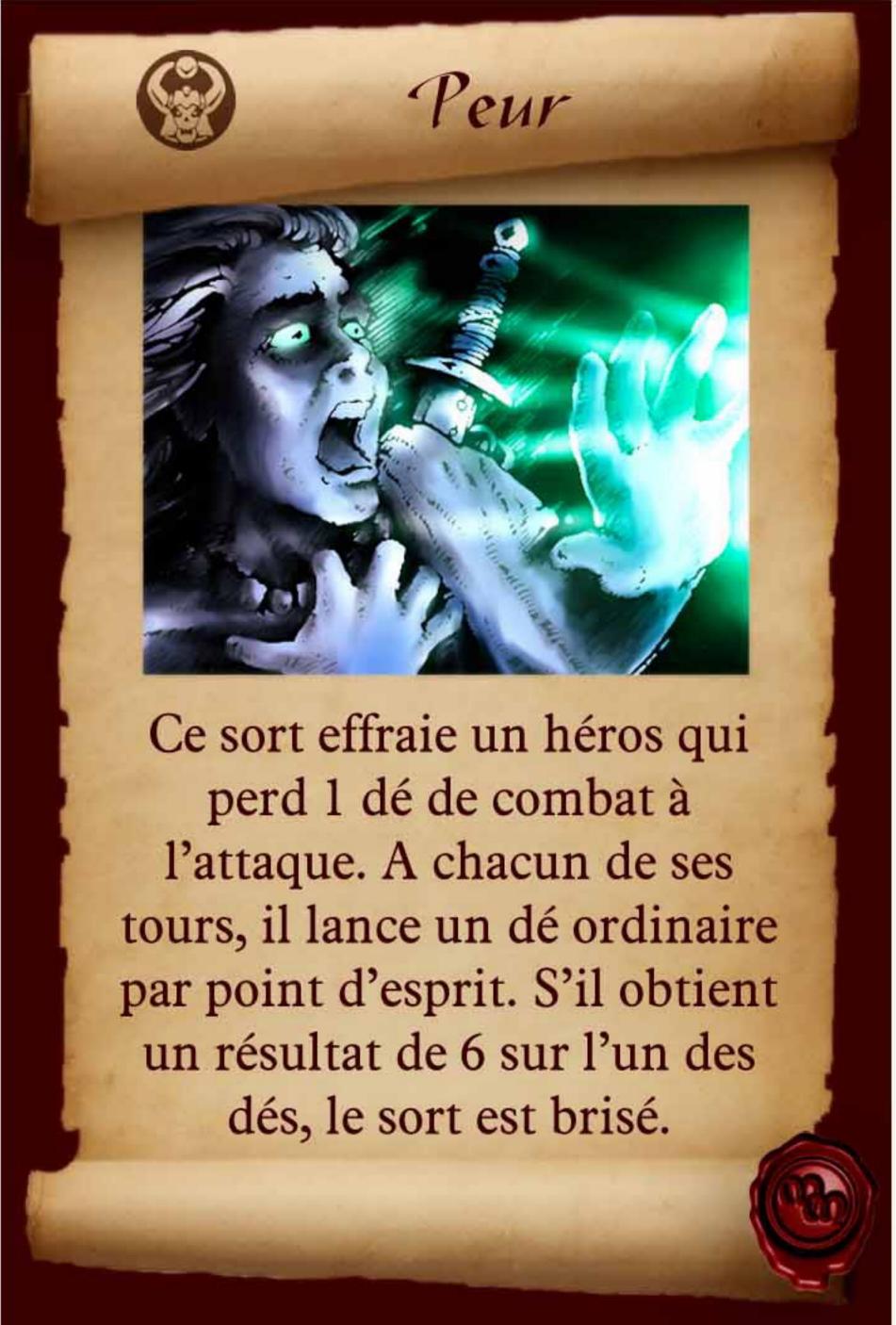
















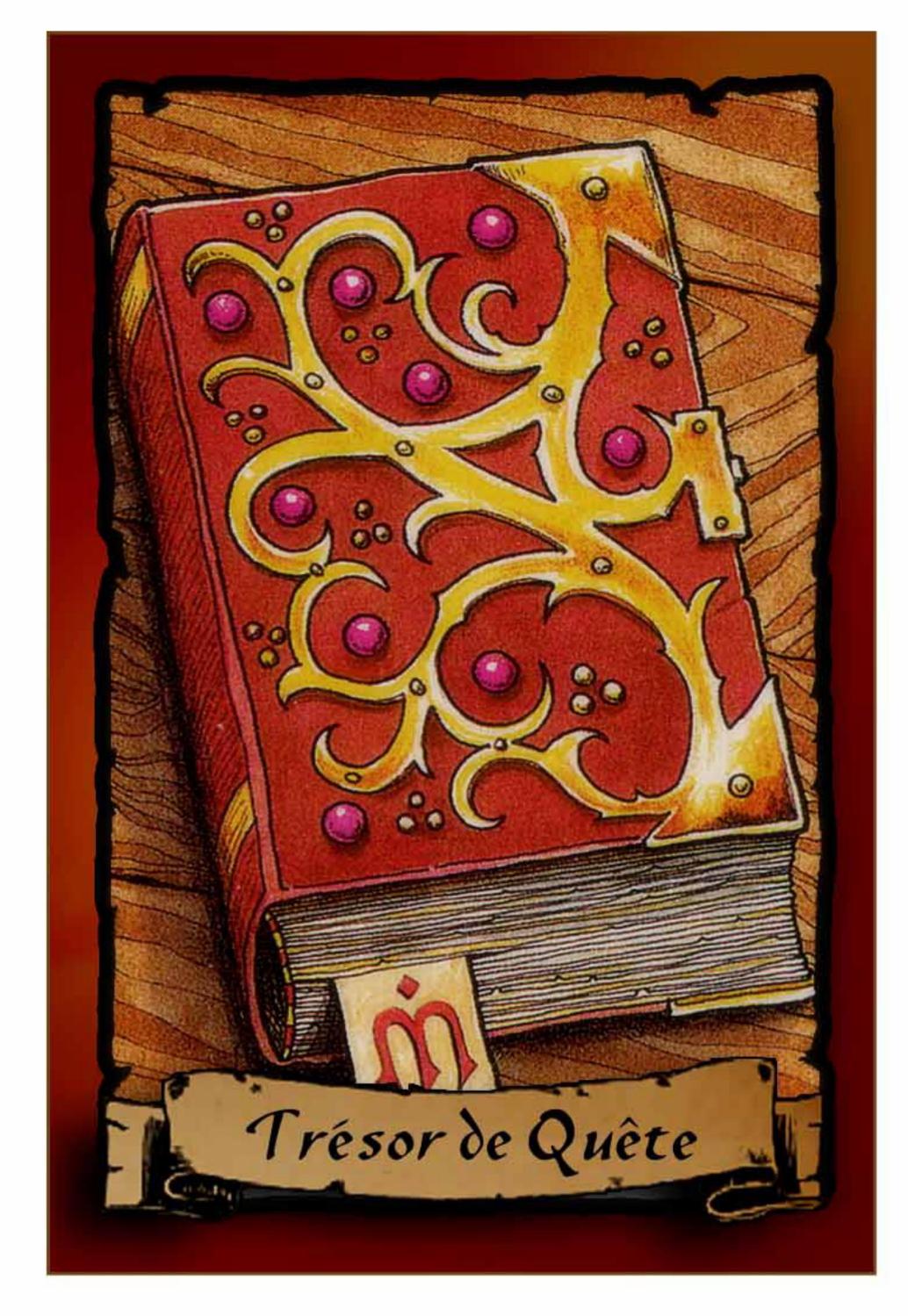


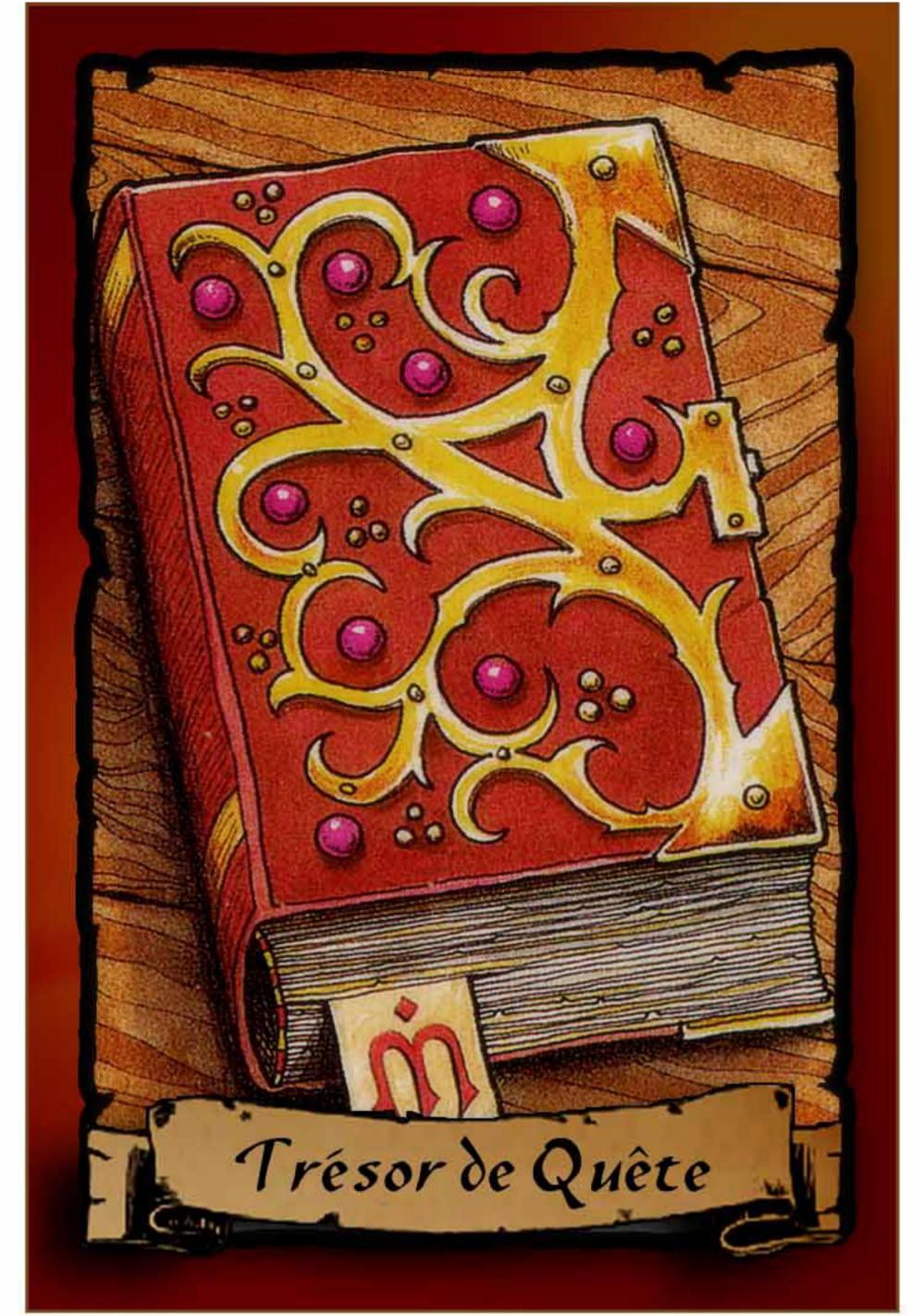


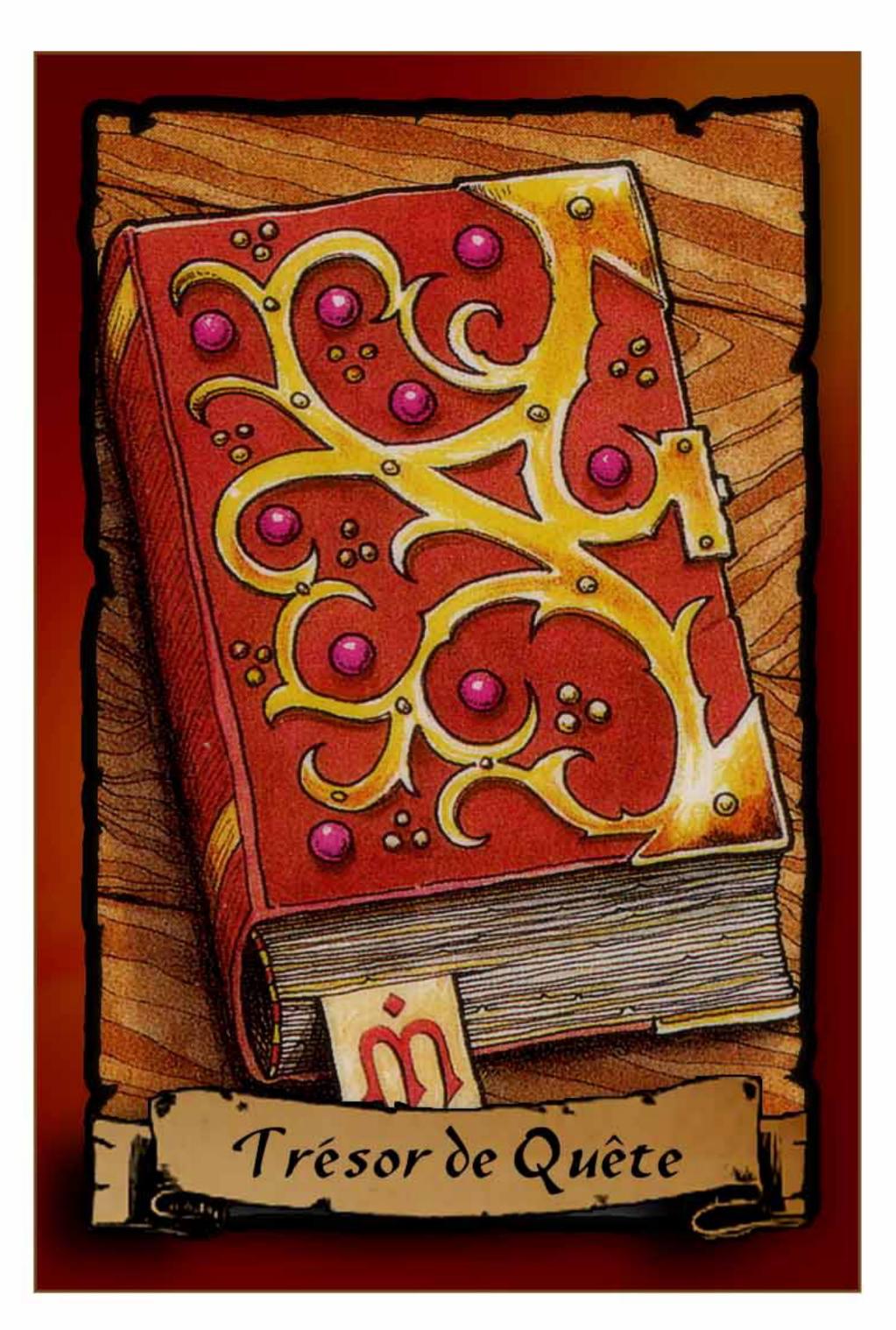




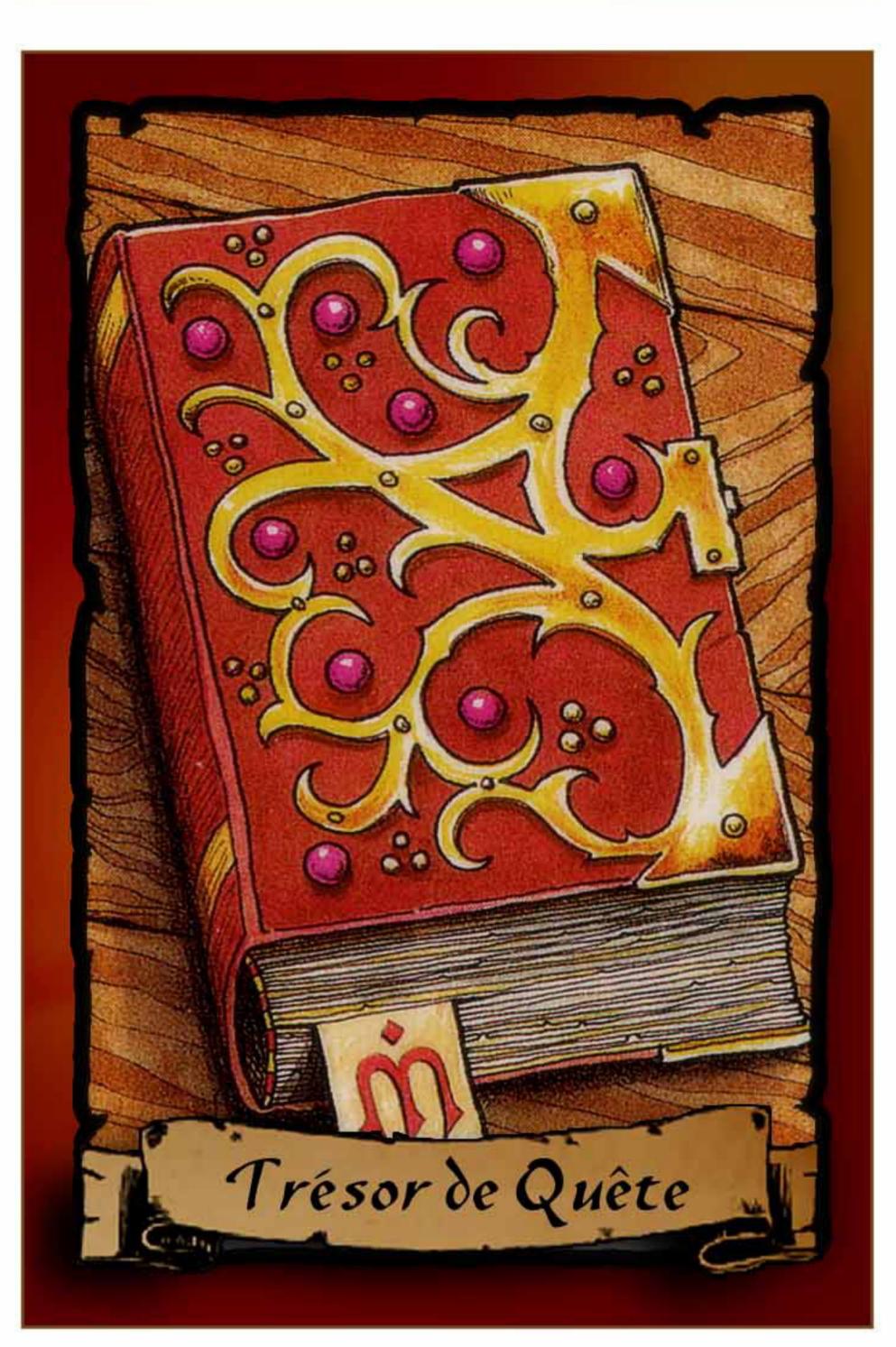


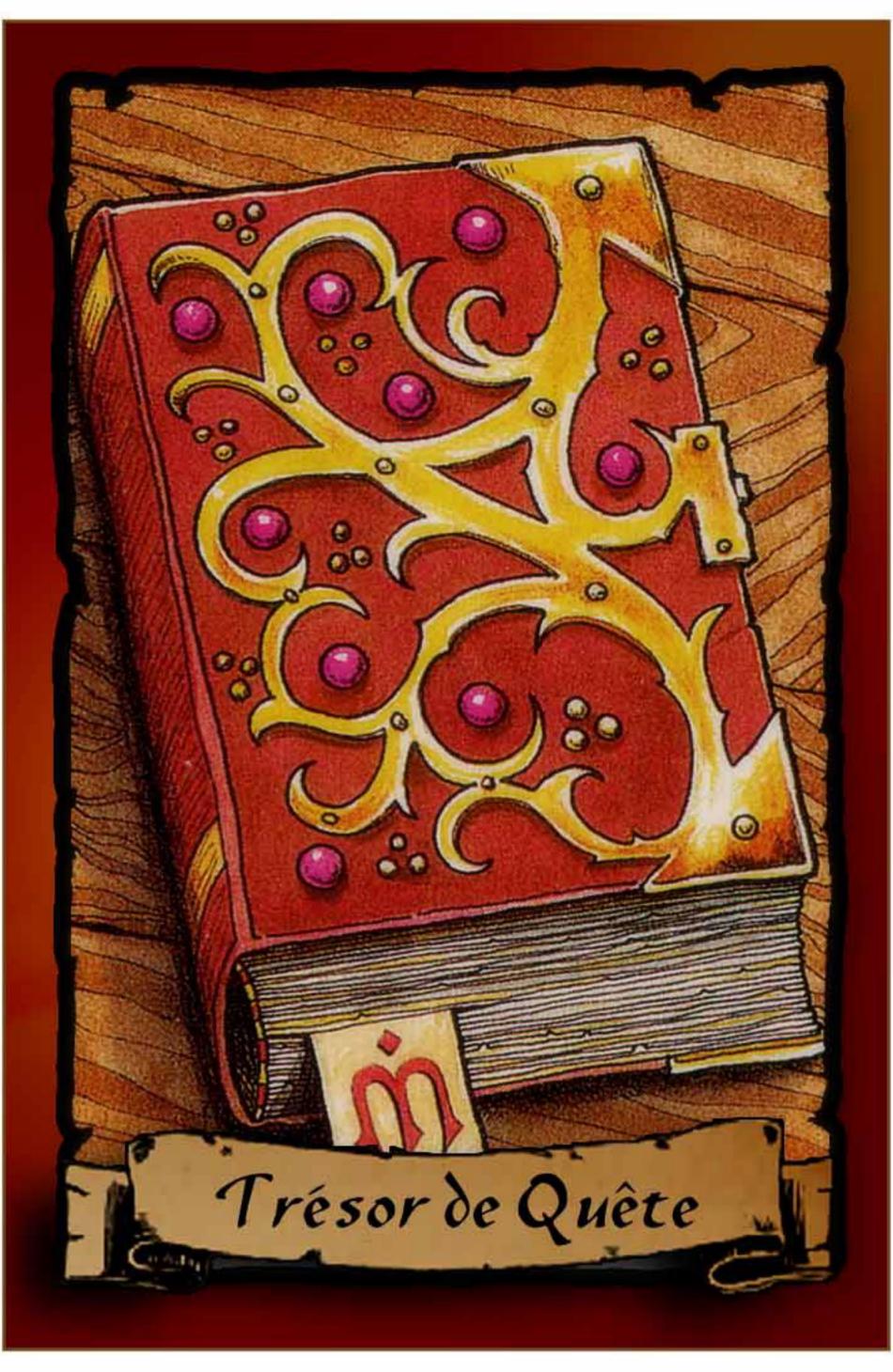


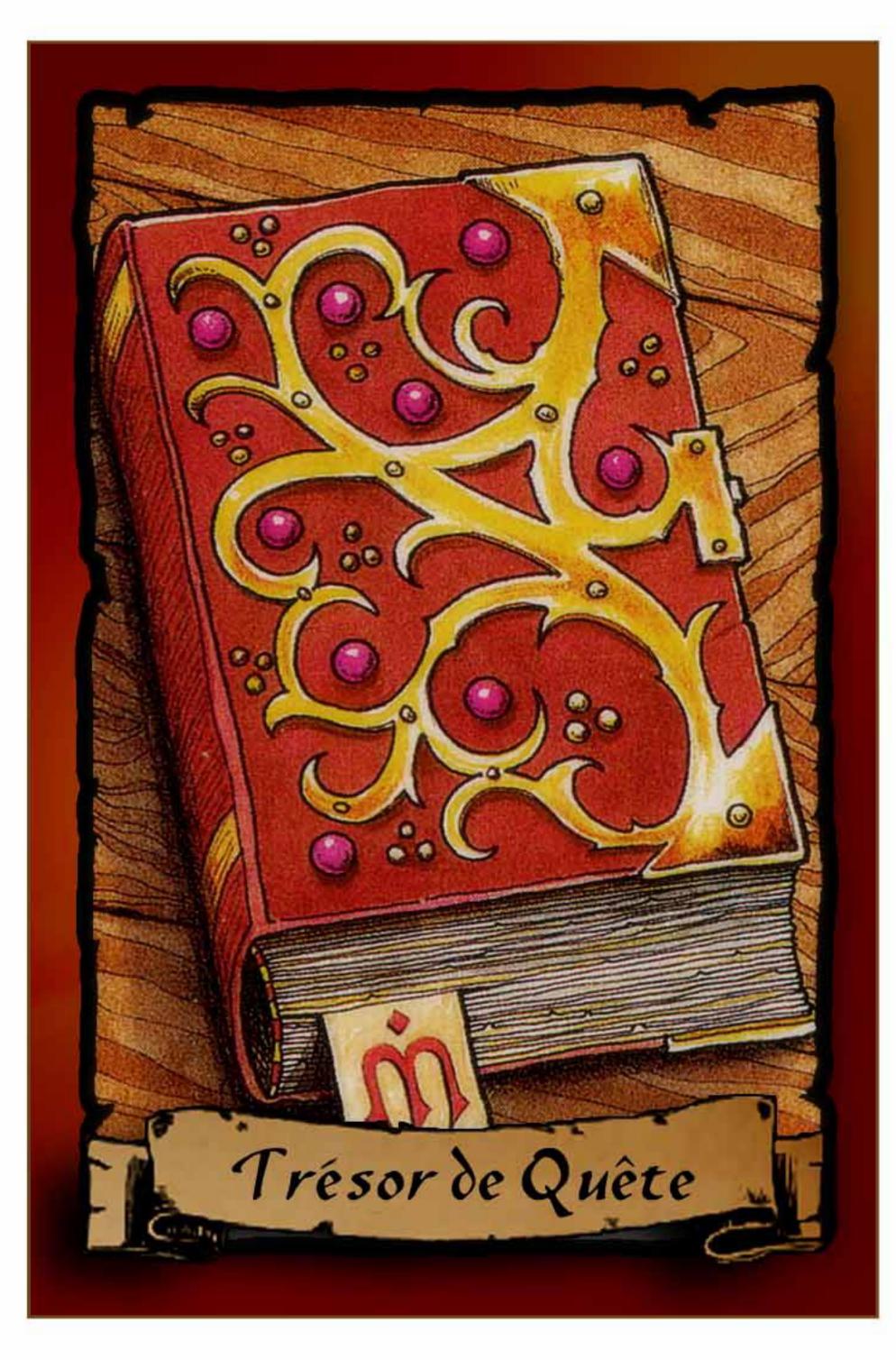


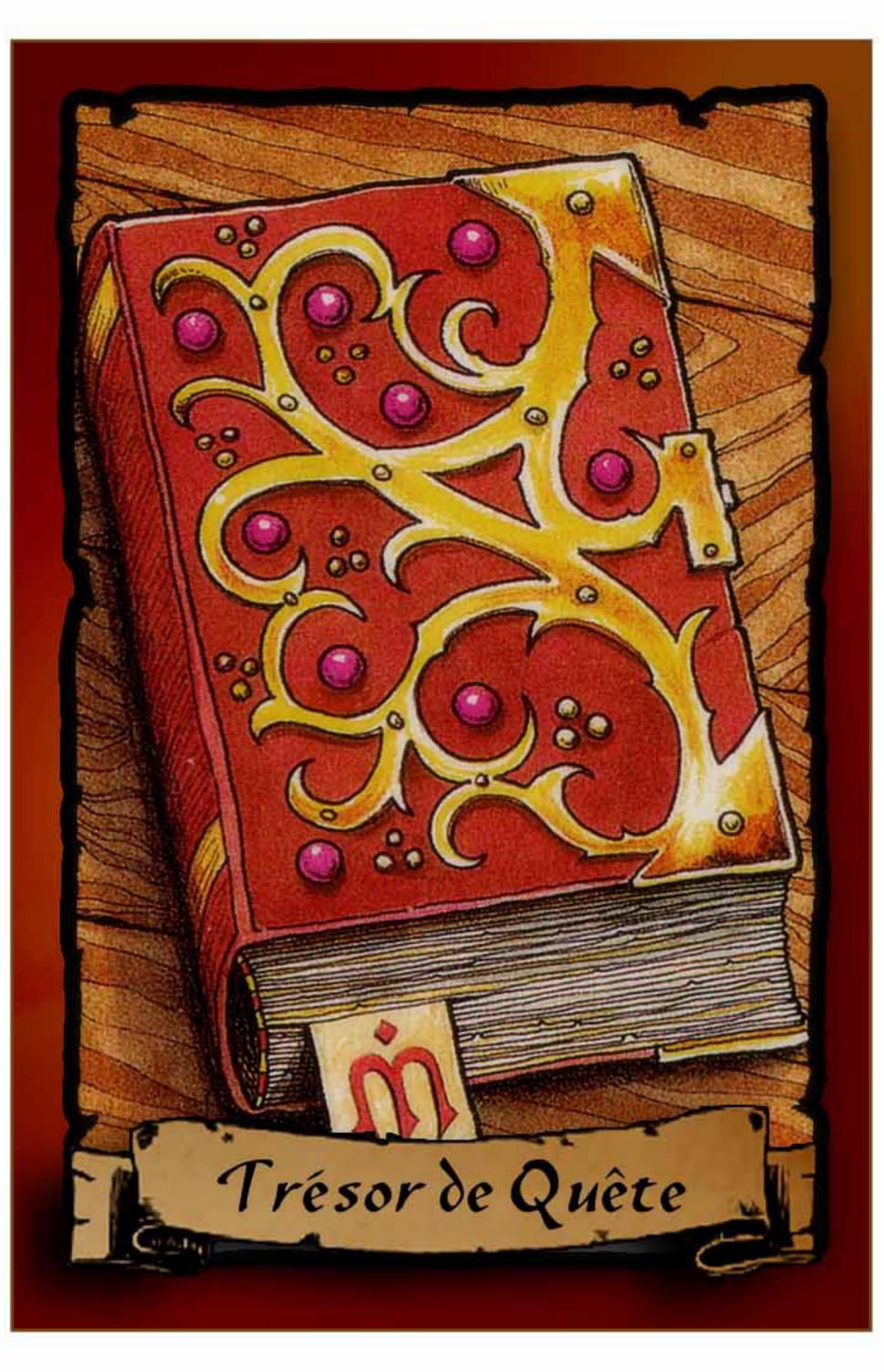
























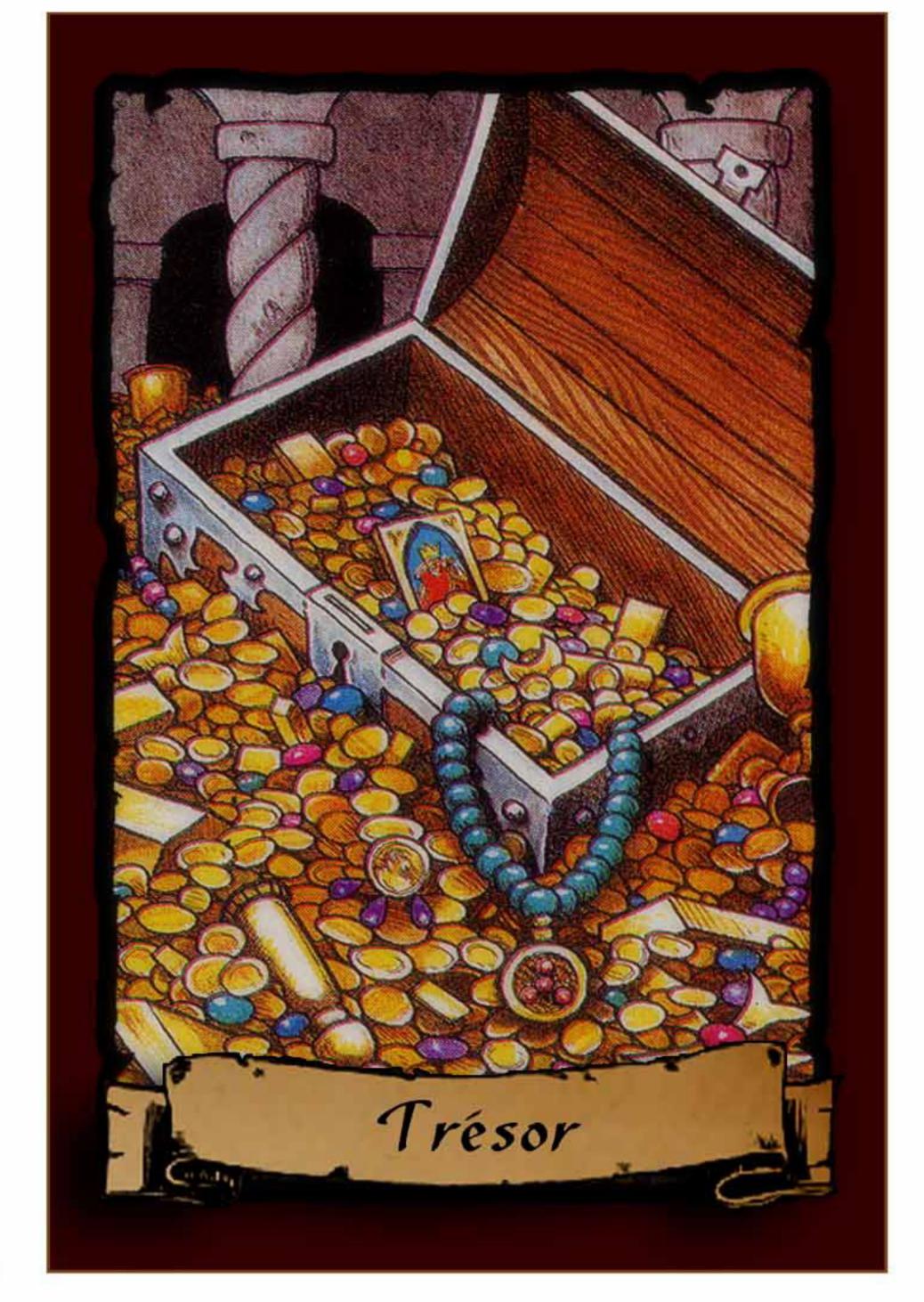


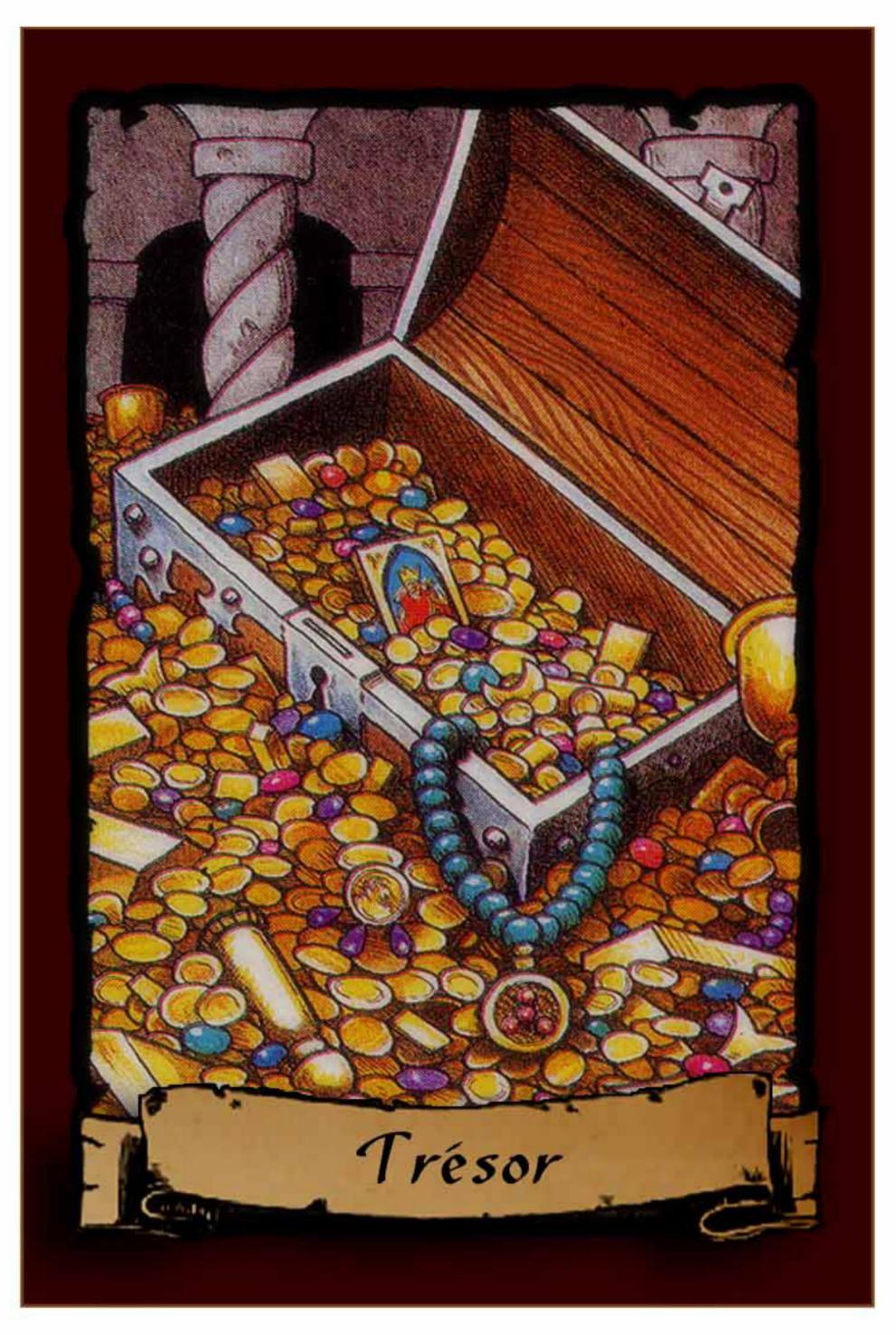






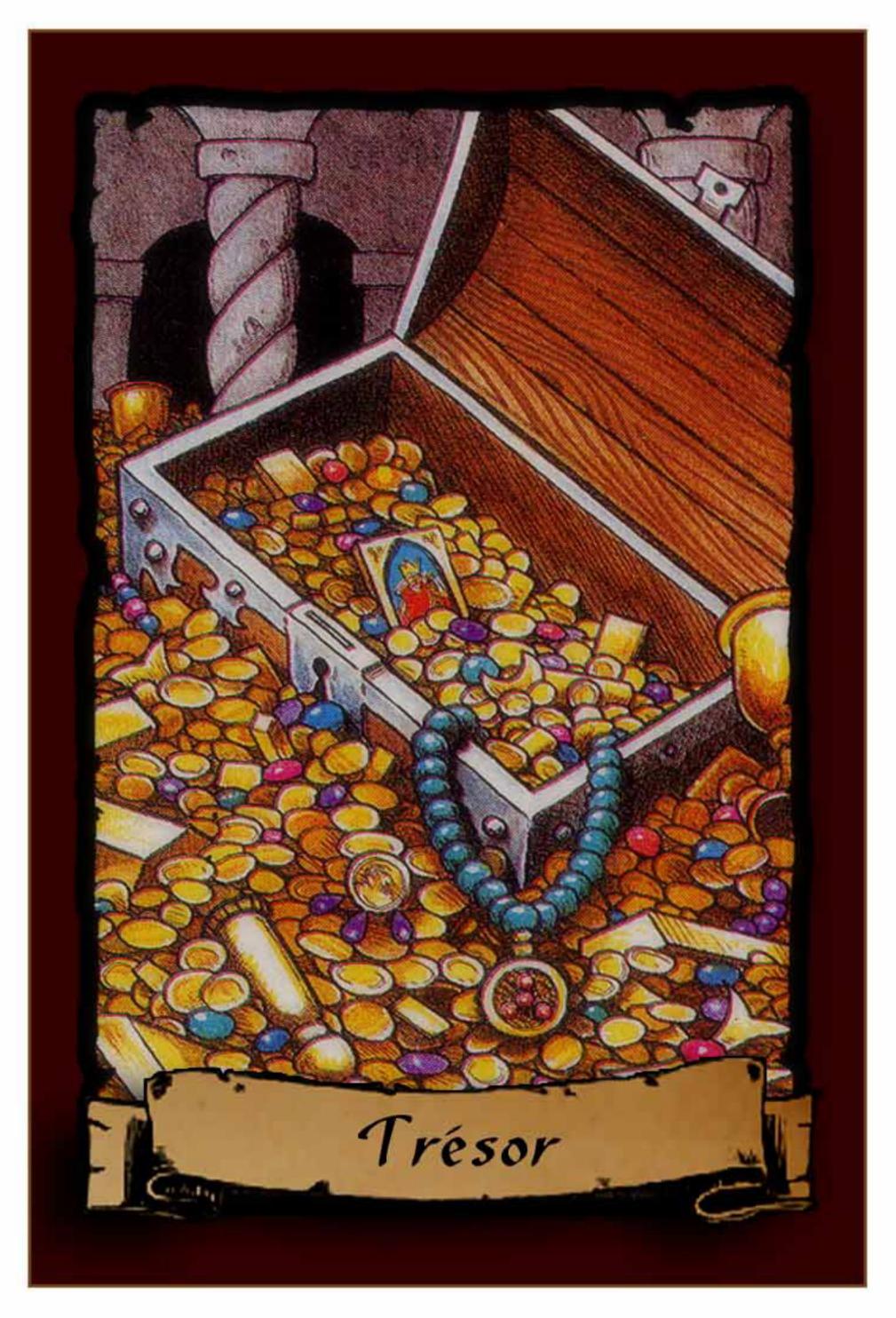


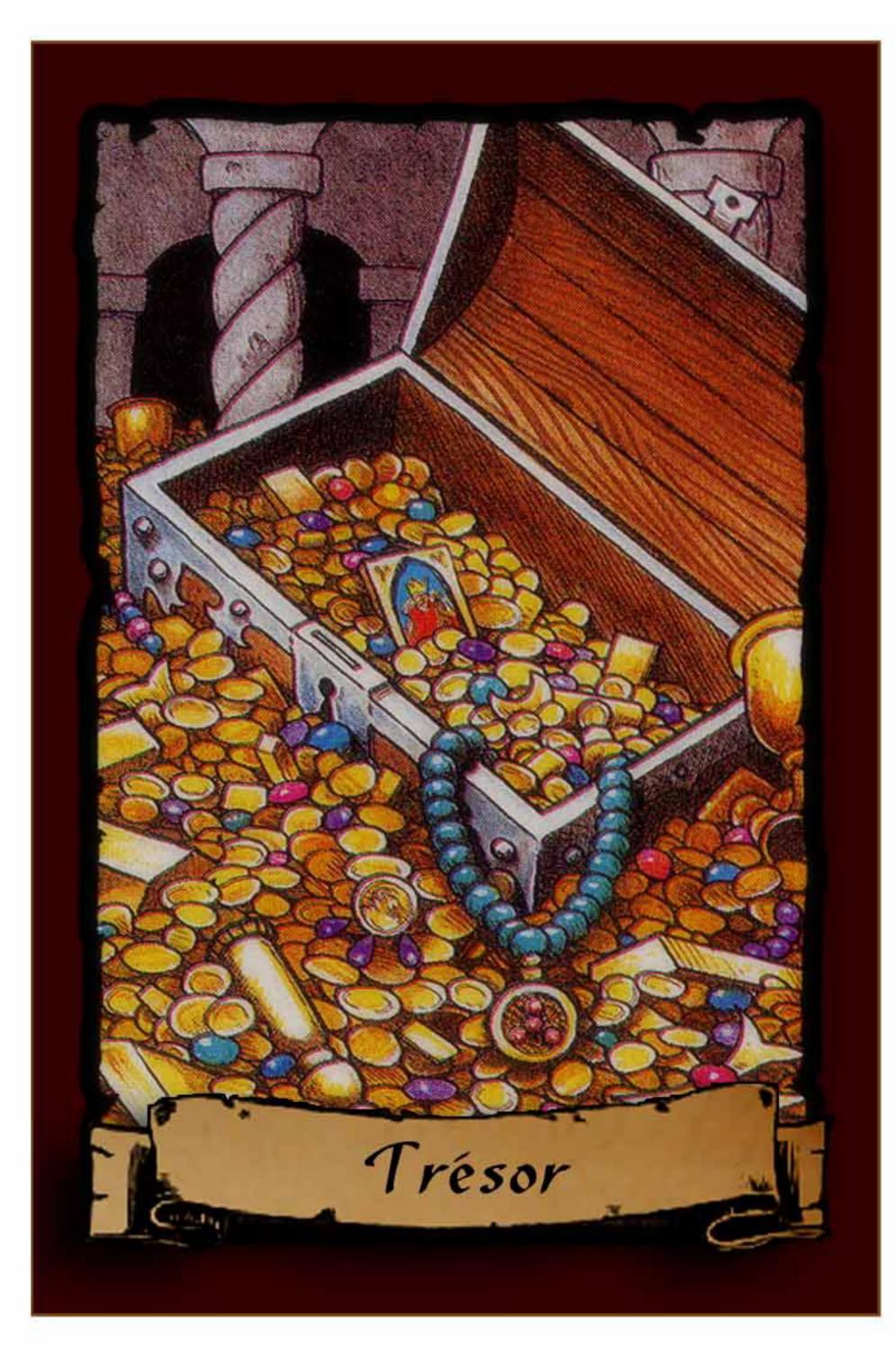


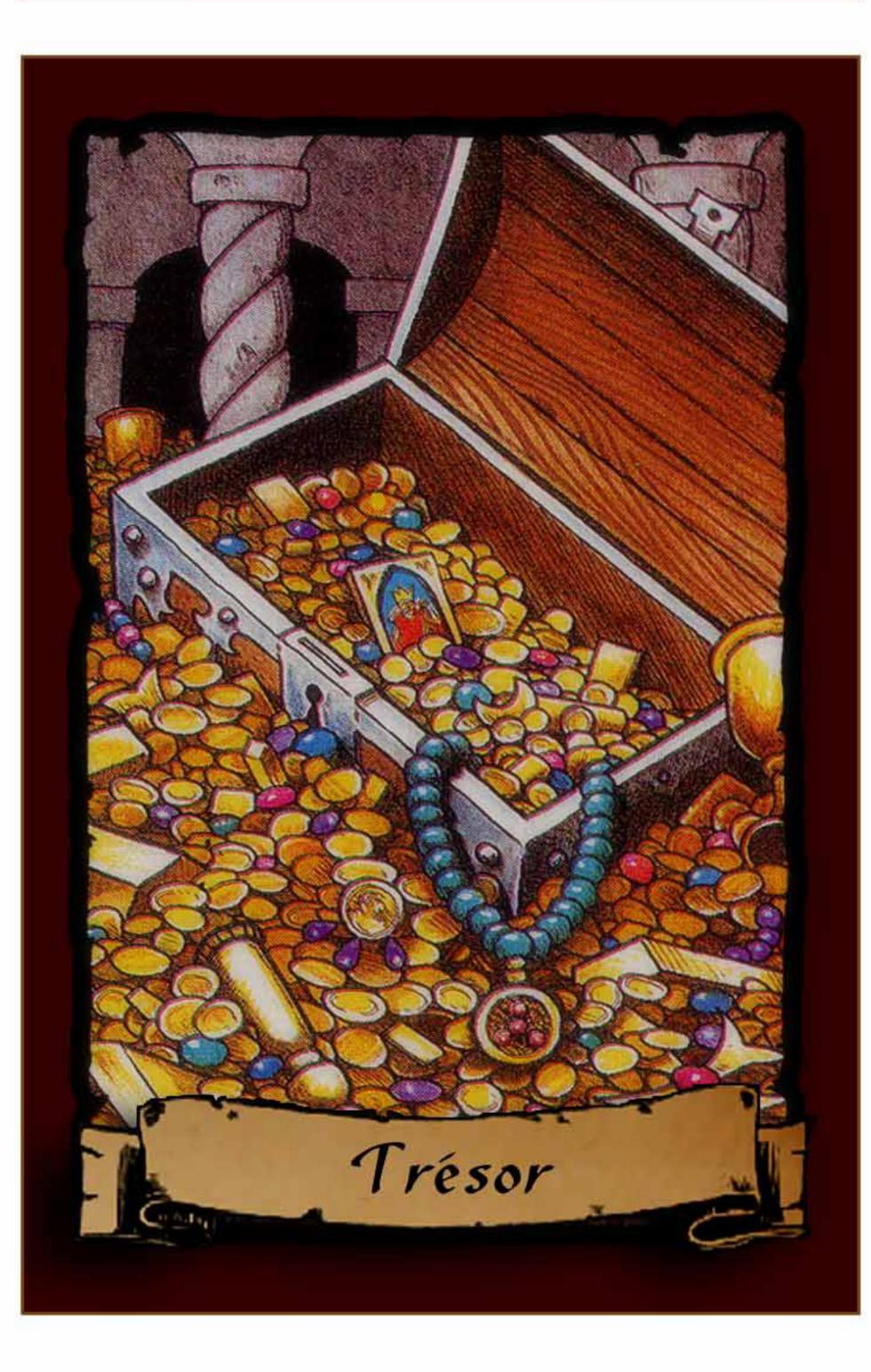














#### Piège!



La pression d'un fil contre votre jambe vous avertit du danger et vous faites volte face... mais il est trop tard!
Le carreau d'une arbalète vous coûte 1 point de vie.

#### Piège!



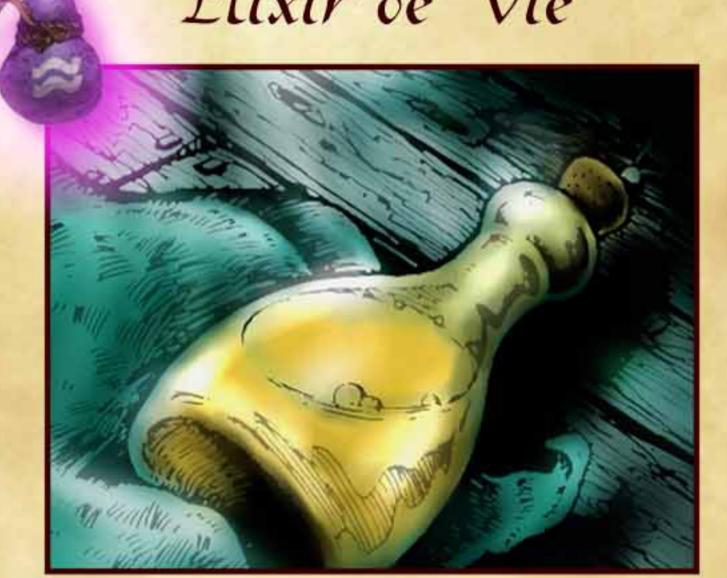
Une dalle cède sous votre pied et vous vous rendez compte trop tard qu'il s'agit d'un piège. Vous tombez dans une fosse et perdez un point de vie. Il vous sera toutefois possible d'en sortir normalement lors de votre prochain tour. Une fois que vous en serez sorti la fosse se referme.

#### Pierre Précieuse



Nichée au fond d'une vieille botte, vous découvrez une pierre précieuse d'une valeur de 50 pièces d'or.

#### Elixir de Vie



Ce vieux flacon plein de poussière renferme un Elixir de Vie capable de ramener à la vie un mort. Il vous suffira de l'utiliser en étant sur une case adjacente au héros mort pour le ramener à la vie durant ce tour. Le héros disposera de 2 points de vie et d'1 point d'esprit.

#### Monstre Errant



Alors que vous êtes occupé dans vos recherches, un monstre fait irruption et vous attaque immédiatement. Le joueur sorcier place la figurine du monstre errant indiqué par le livre de quête sur une case adjacente à la vôtre. Si toutes les cases adjacentes sont occupées, il place le monstre le plus près de vous.

#### Monstre Errant



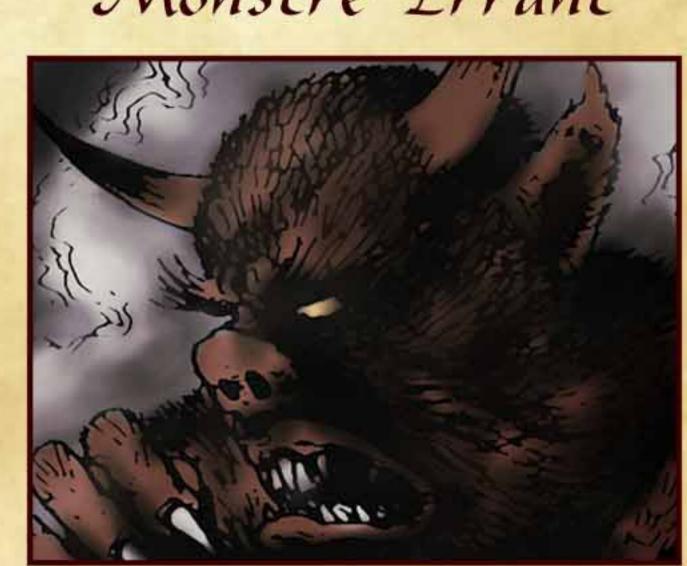
Alors que vous êtes occupé dans vos recherches, un monstre fait irruption et vous attaque immédiatement. Le joueur sorcier place la figurine du monstre errant indiqué par le livre de quête sur une case adjacente à la vôtre. Si toutes les cases adjacentes sont occupées, il place le monstre le plus près de vous.

#### Monstre Errant



Alors que vous êtes occupé dans vos recherches, un monstre fait irruption et vous attaque immédiatement. Le joueur sorcier place la figurine du monstre errant indiqué par le livre de quête sur une case adjacente à la vôtre. Si toutes les cases adjacentes sont occupées, il place le monstre le plus près de vous.

#### Monstre Errant



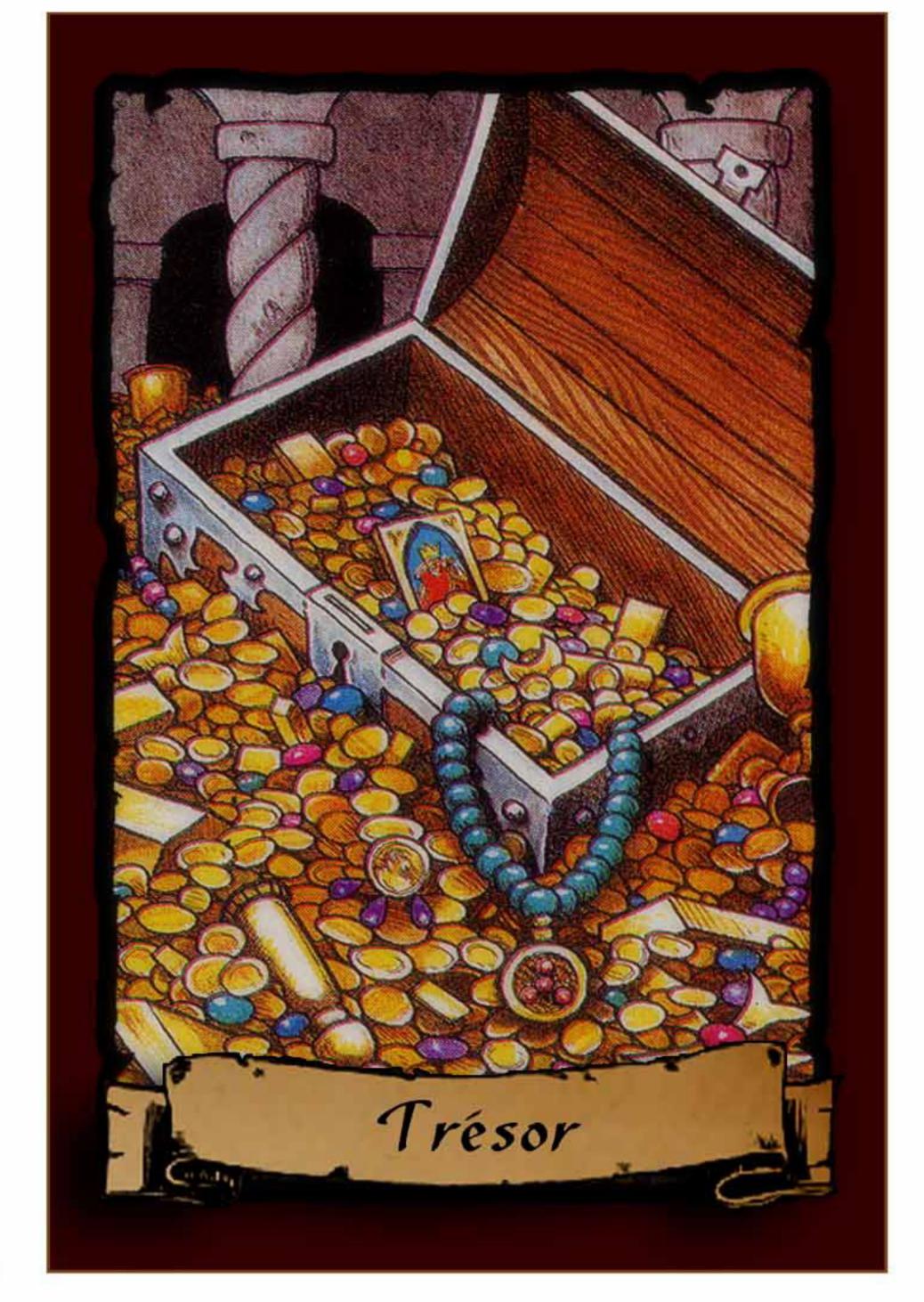
Alors que vous êtes occupé dans vos recherches, un monstre fait irruption et vous attaque immédiatement. Le joueur sorcier place la figurine du monstre errant indiqué par le livre de quête sur une case adjacente à la vôtre. Si toutes les cases adjacentes sont occupées, il place le monstre le plus près de vous.

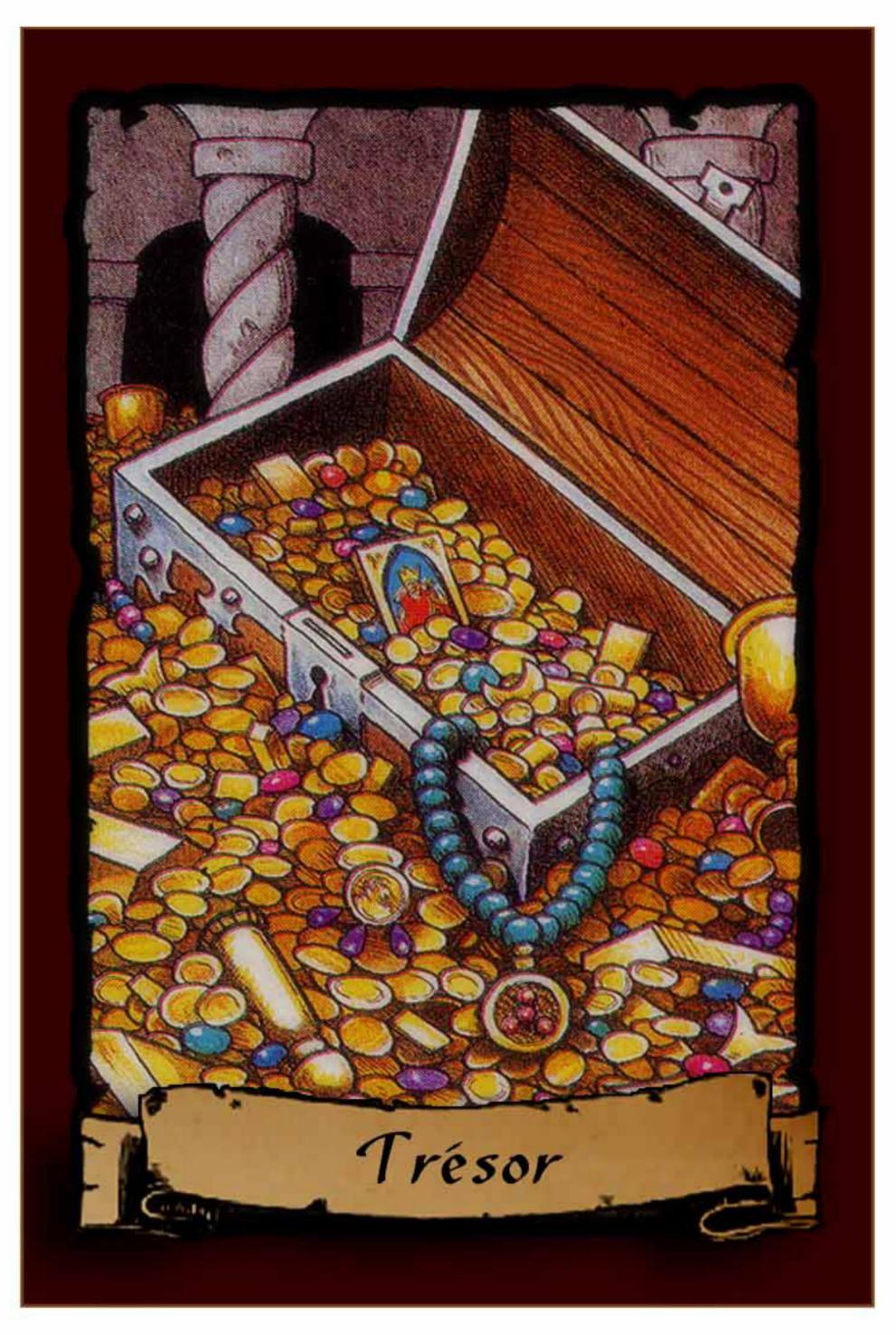
#### Monstre Errant



Alors que vous êtes occupé dans vos recherches, un monstre fait irruption et vous attaque immédiatement. Le joueur sorcier place la figurine du monstre errant indiqué par le livre de quête sur une case adjacente à la vôtre. Si toutes les cases adjacentes sont occupées, il place le monstre le plus près de vous.

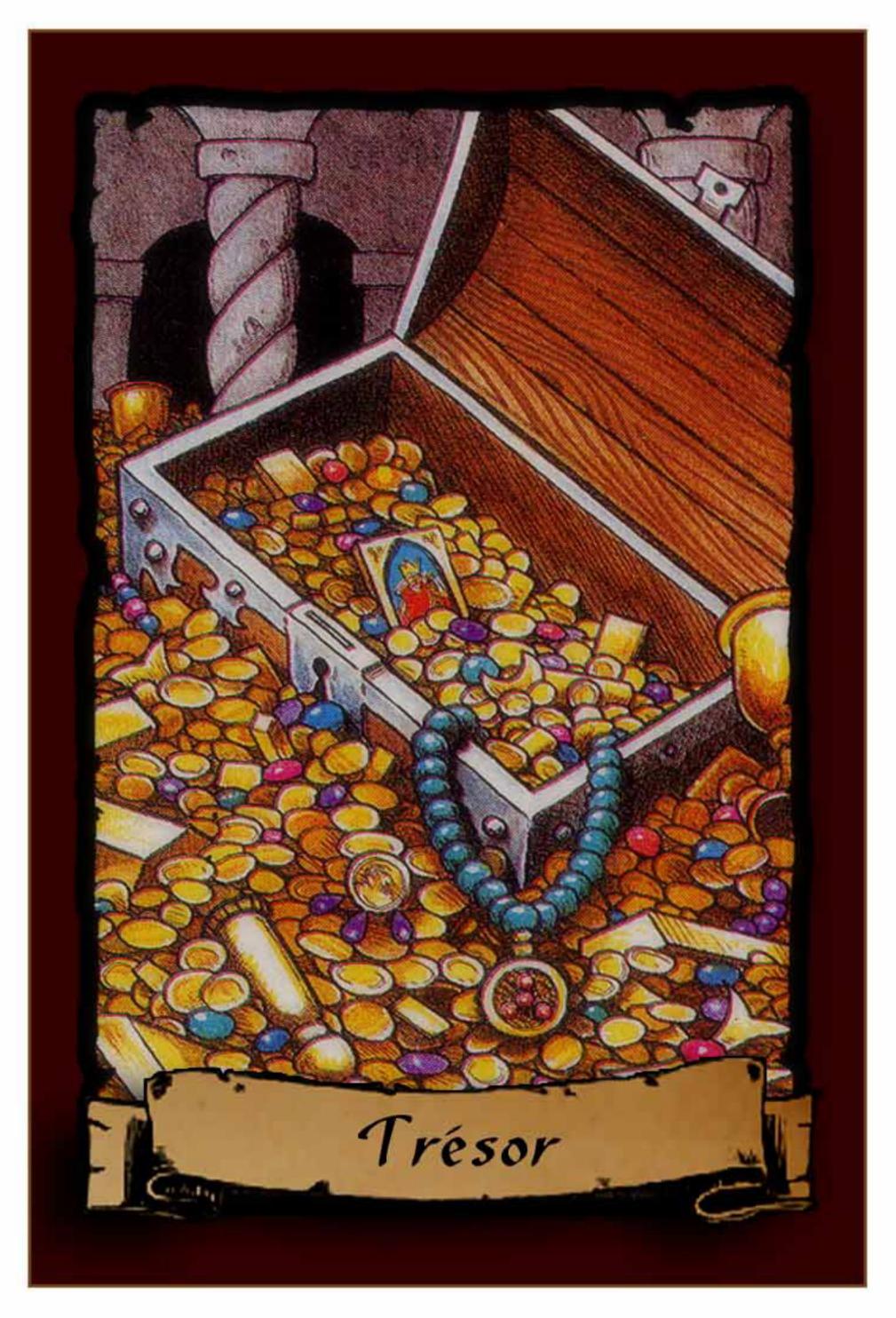


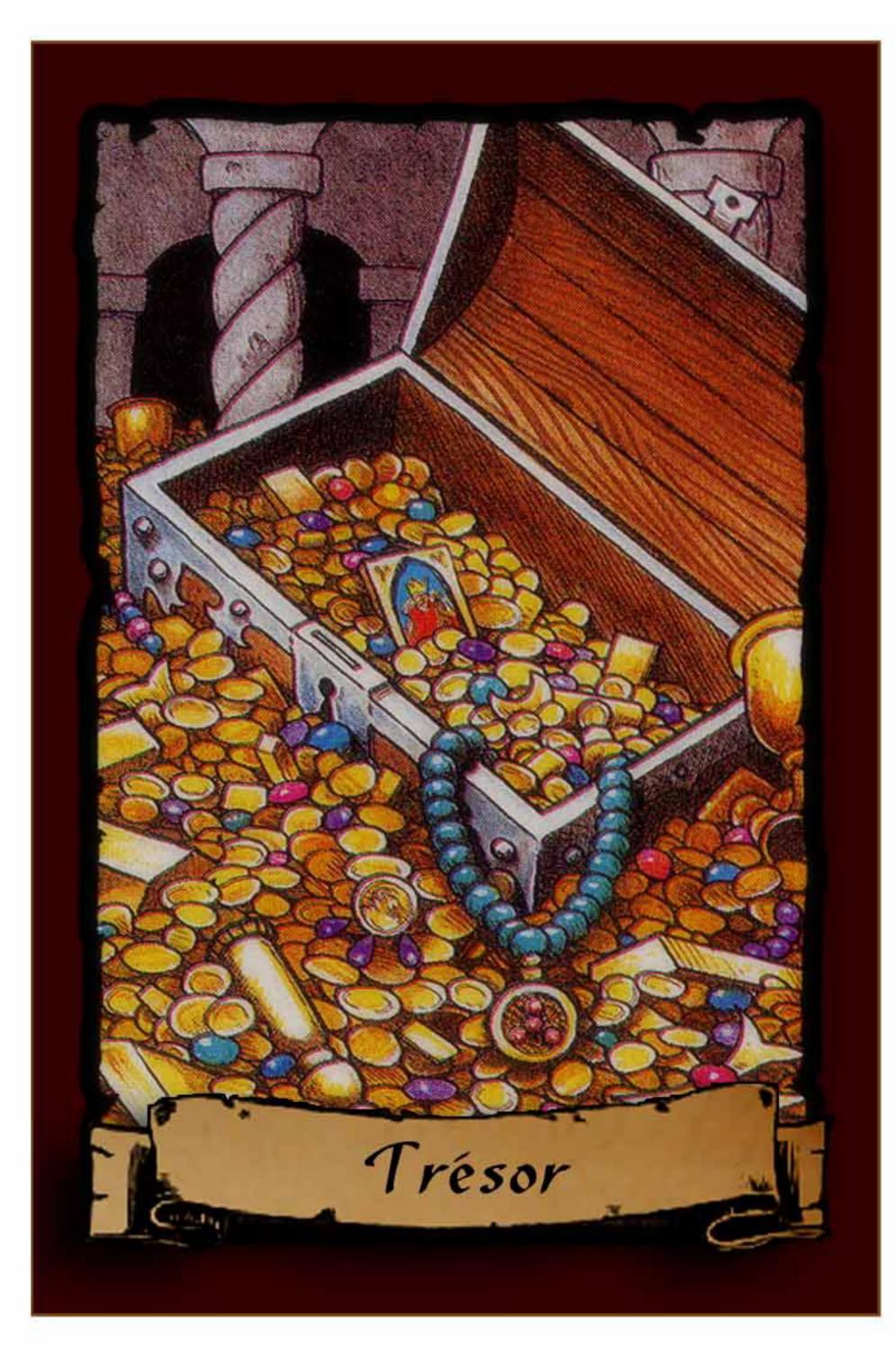


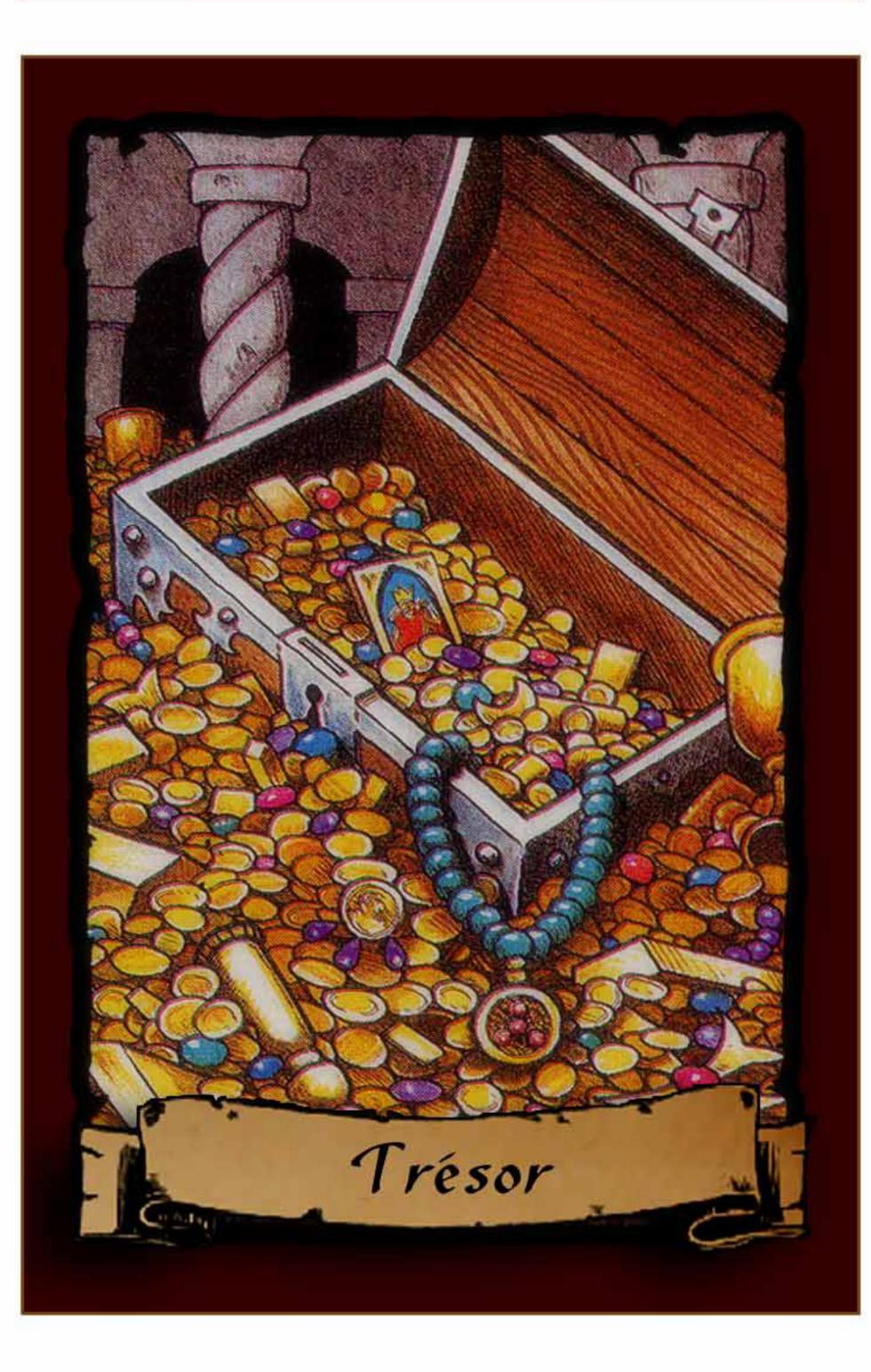
















Vous trouvez un petit coffre de bois, plutôt vieux, d'apparence ordinaire, mais à l'intérieur sous une doublure de velours reposent des bijoux d'une valeur de 50 pièces d'or.





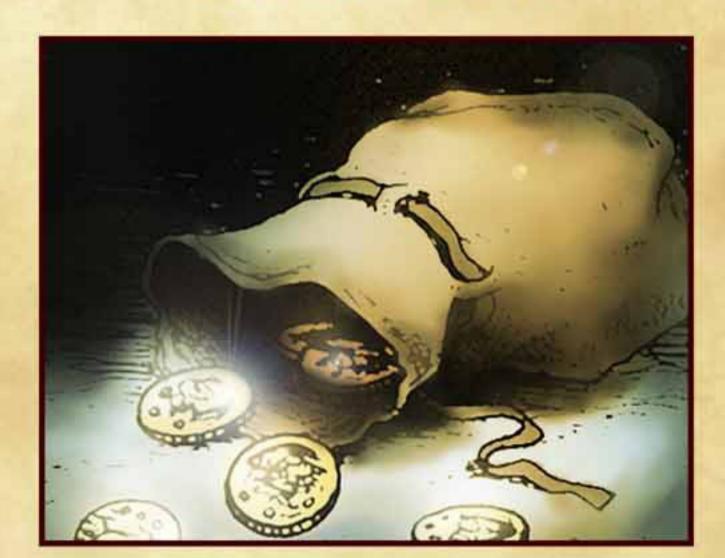
La fouille de vieux vêtements vous permet de découvrir 20 pièces d'or.

#### Vieux Chiffons



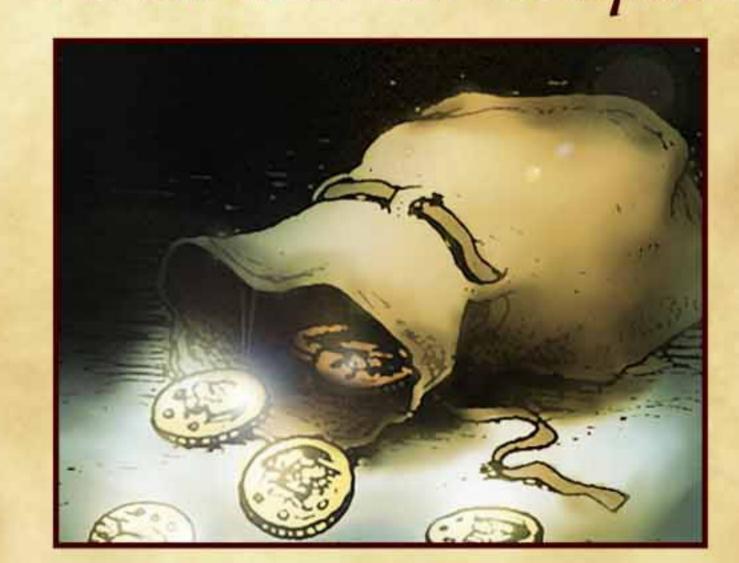
Dans un fouillis de vieux chiffons, manteaux de fourrure élimés et de couvertures tâchées, vous découvrez 25 pièces d'or.

#### Vieille Boite



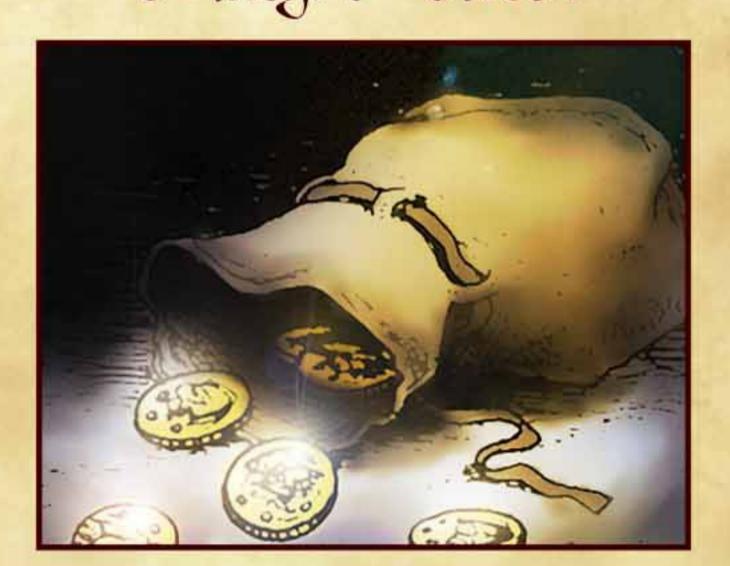
Cette boite contenant 25 pièces d'or a été abandonnée par un inconscient qui n'a même pas songé à la dissimuler.

#### Perdu dans les Comptes



Au cours de vos recherches, vous trouvez de petites quantités d'or dissimulées en divers endroits mais vous vous y perdez dans vos comptes. Lancez donc un dé ordinaire et multipliez le résultat par 10 ainsi vous saurez combien de pièces vous avez trouvé.

#### Maigre Butin



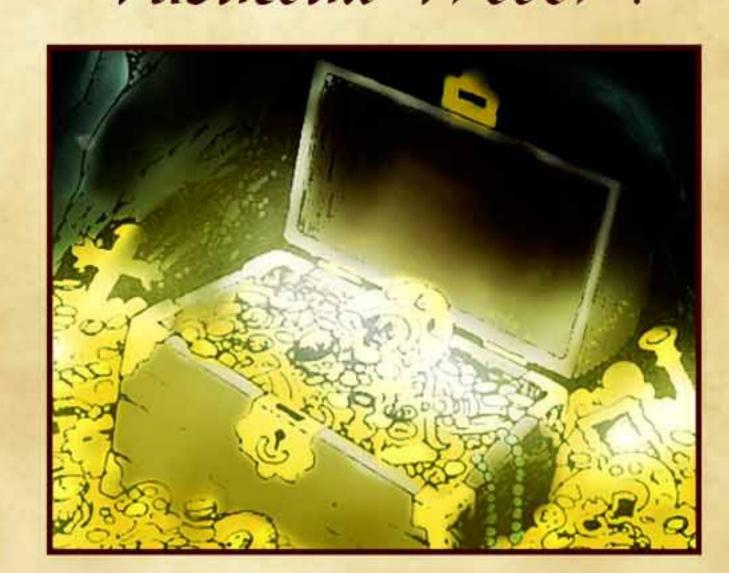
Un maigre butin de 10 pièces d'or est découvert dans la poche d'un vieux pourpoint malodorant.

#### Gros Butin!



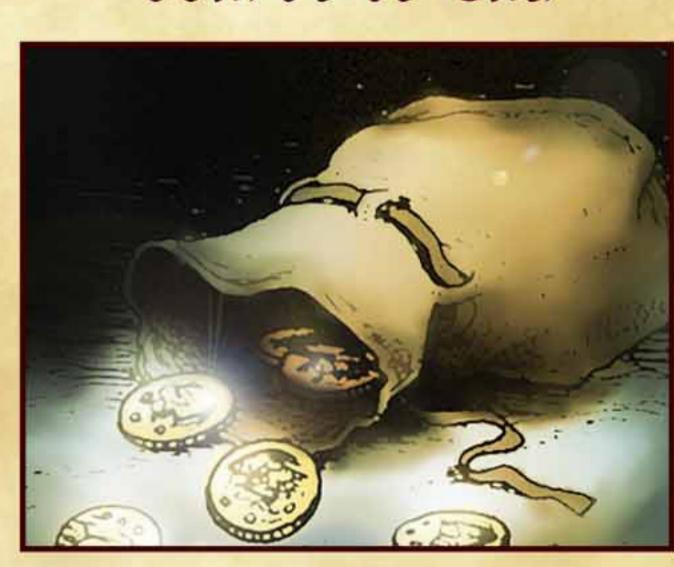
Un coffre bien dissimulé ne vous a pas échappé. En l'ouvrant vos yeux s'émerveillent : vous venez de mettre la main sur une véritable fortune! Bijoux et objets rares pour une valeur totale de 500 pièces d'or.

#### Fabuleux Trésor!



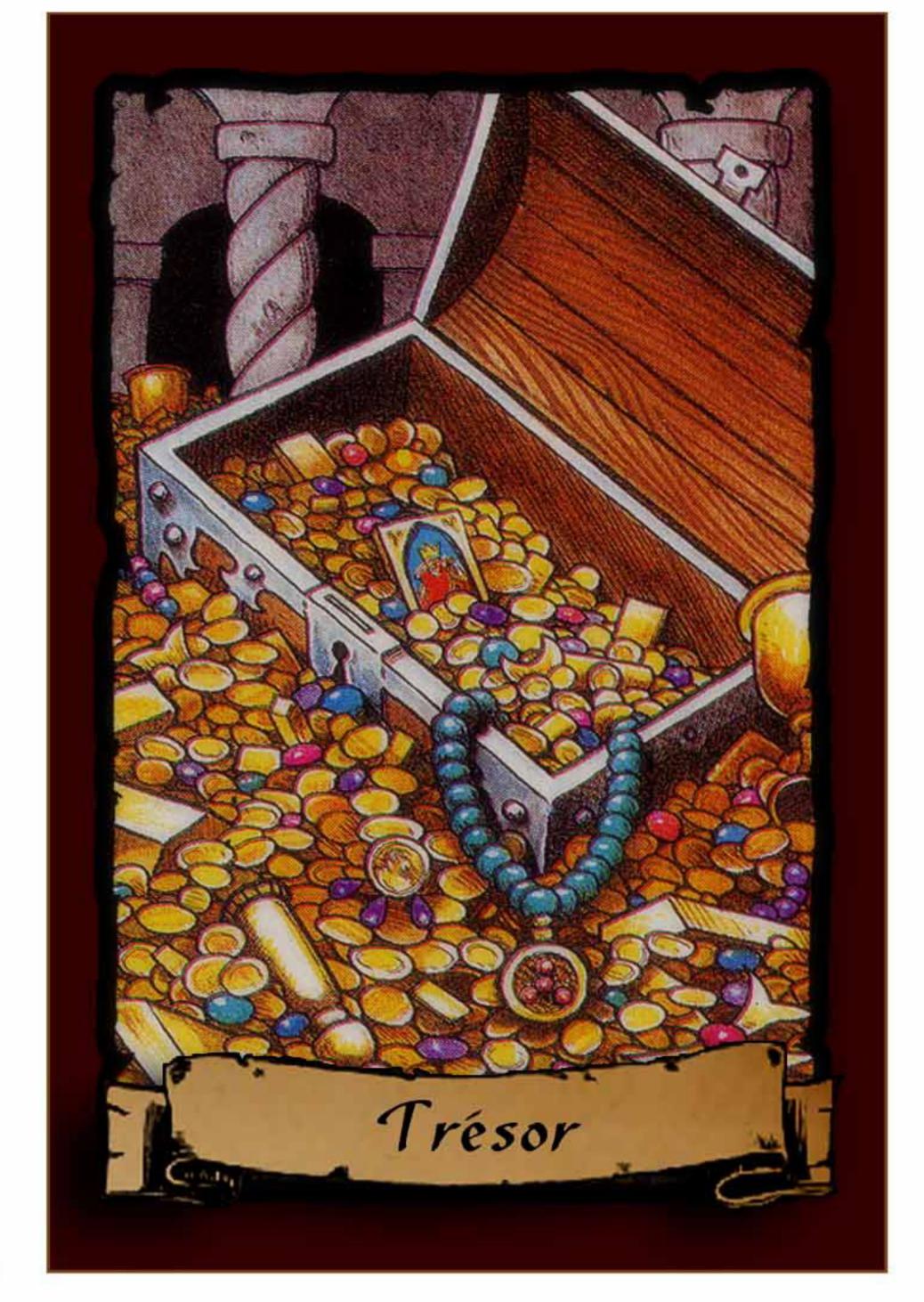
La chance est avec vous!
Un petit coffre que vous
trouvez dissimulé sous une
vieille fourrure contient
100 pièces d'or.

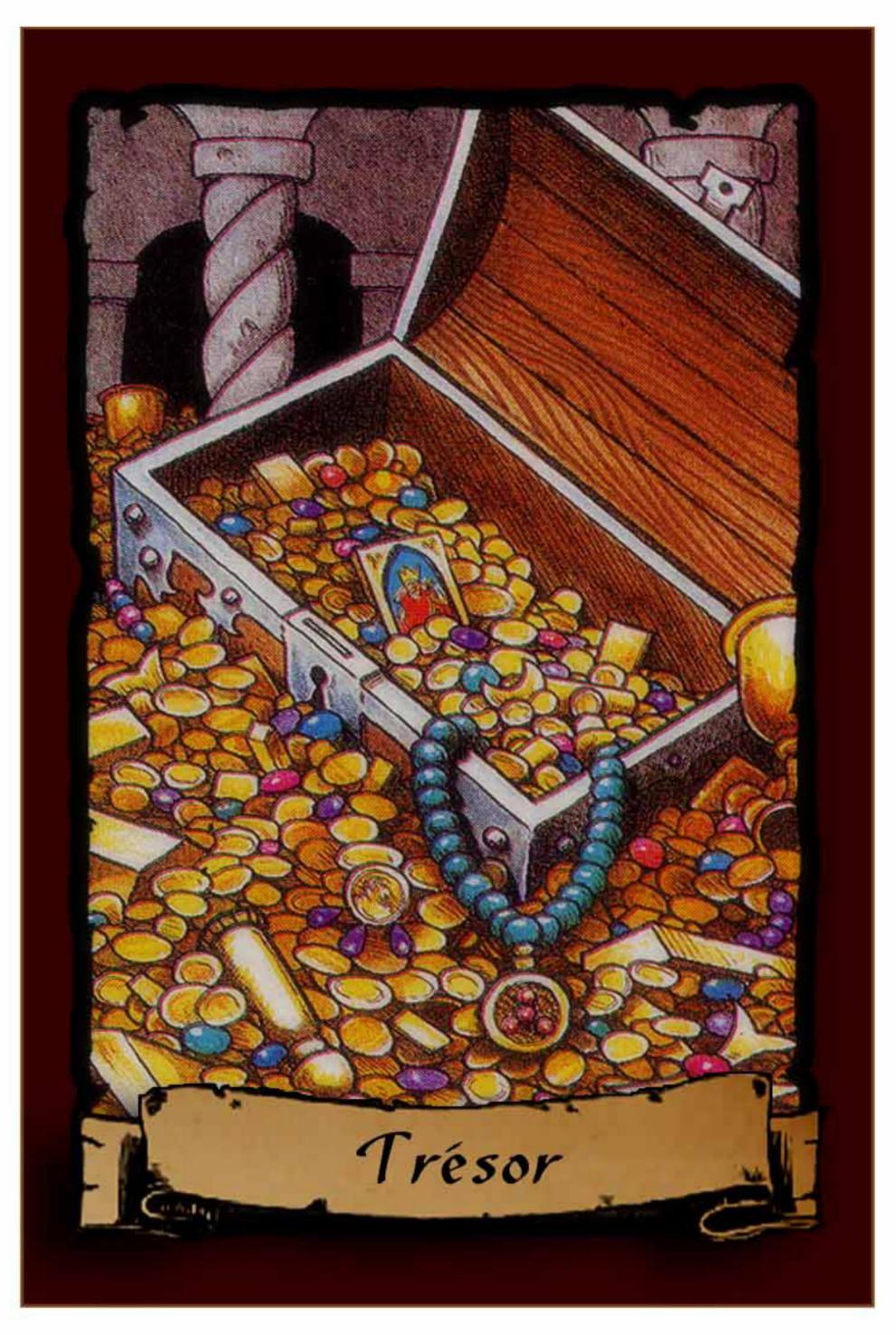
#### Bourse de Cuir



Vous avez repéré une pierre derrière laquelle se trouve dissimulée une petite bourse de cuir. Celle ci contient 50 pièces d'or.

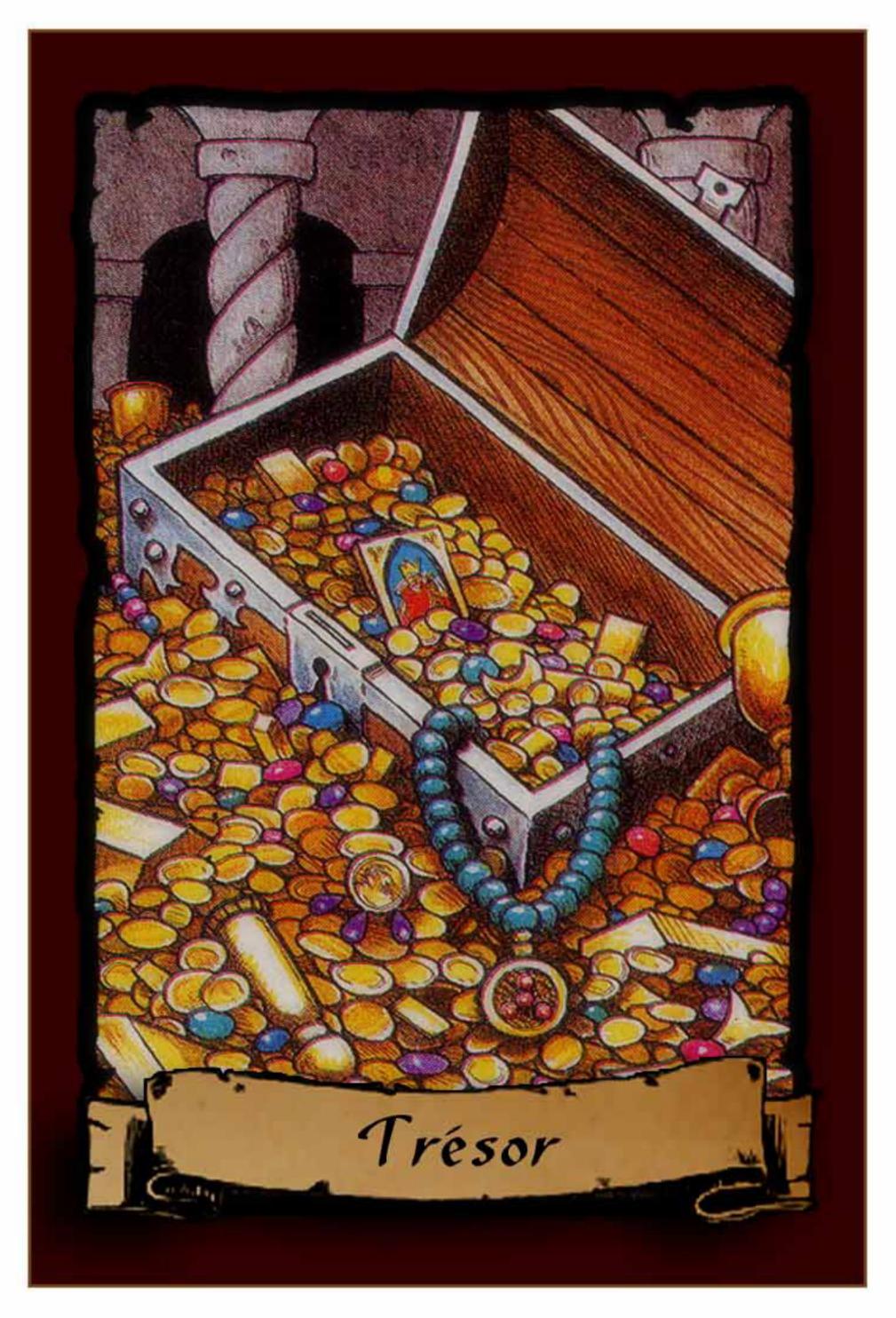


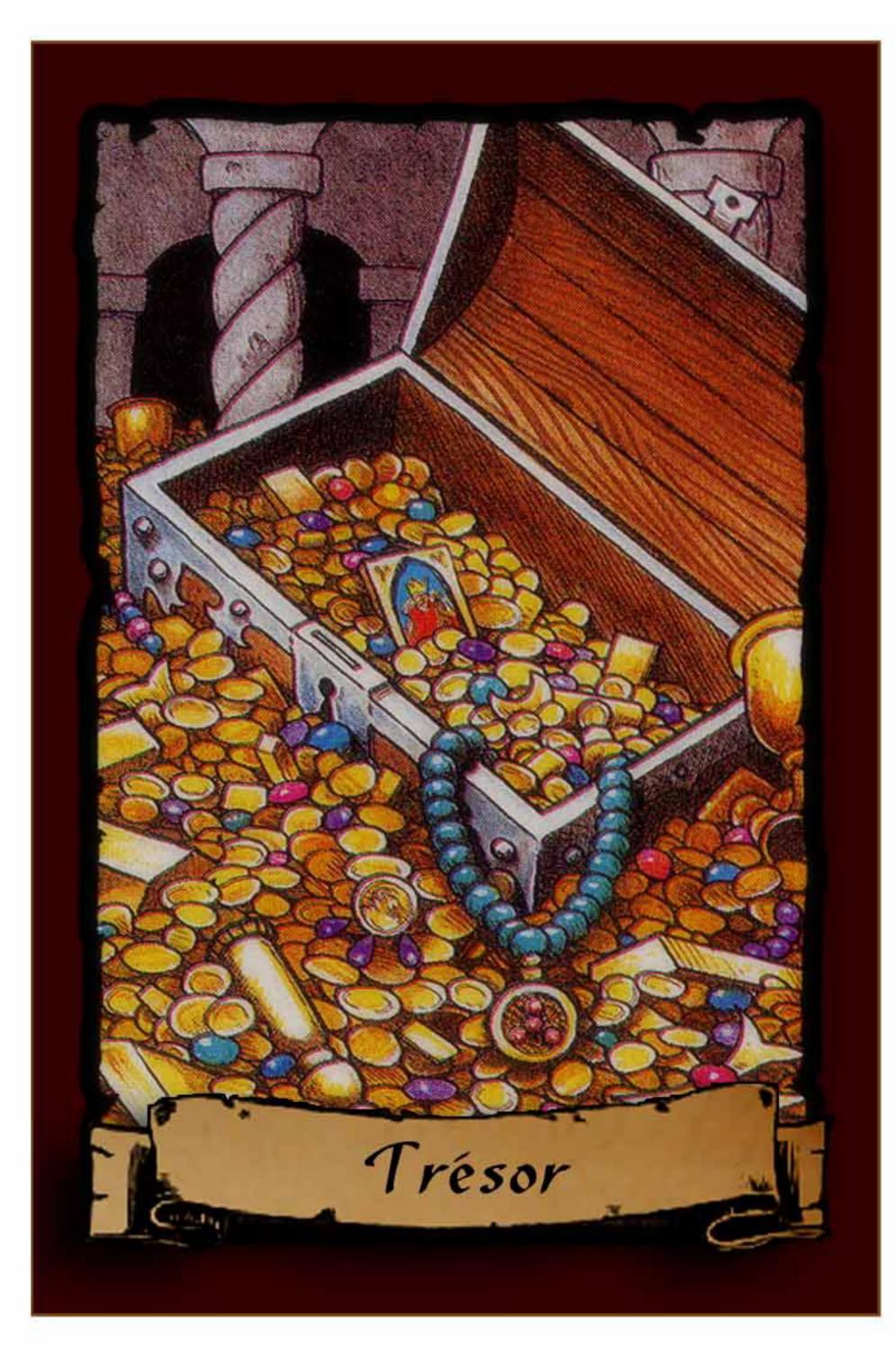


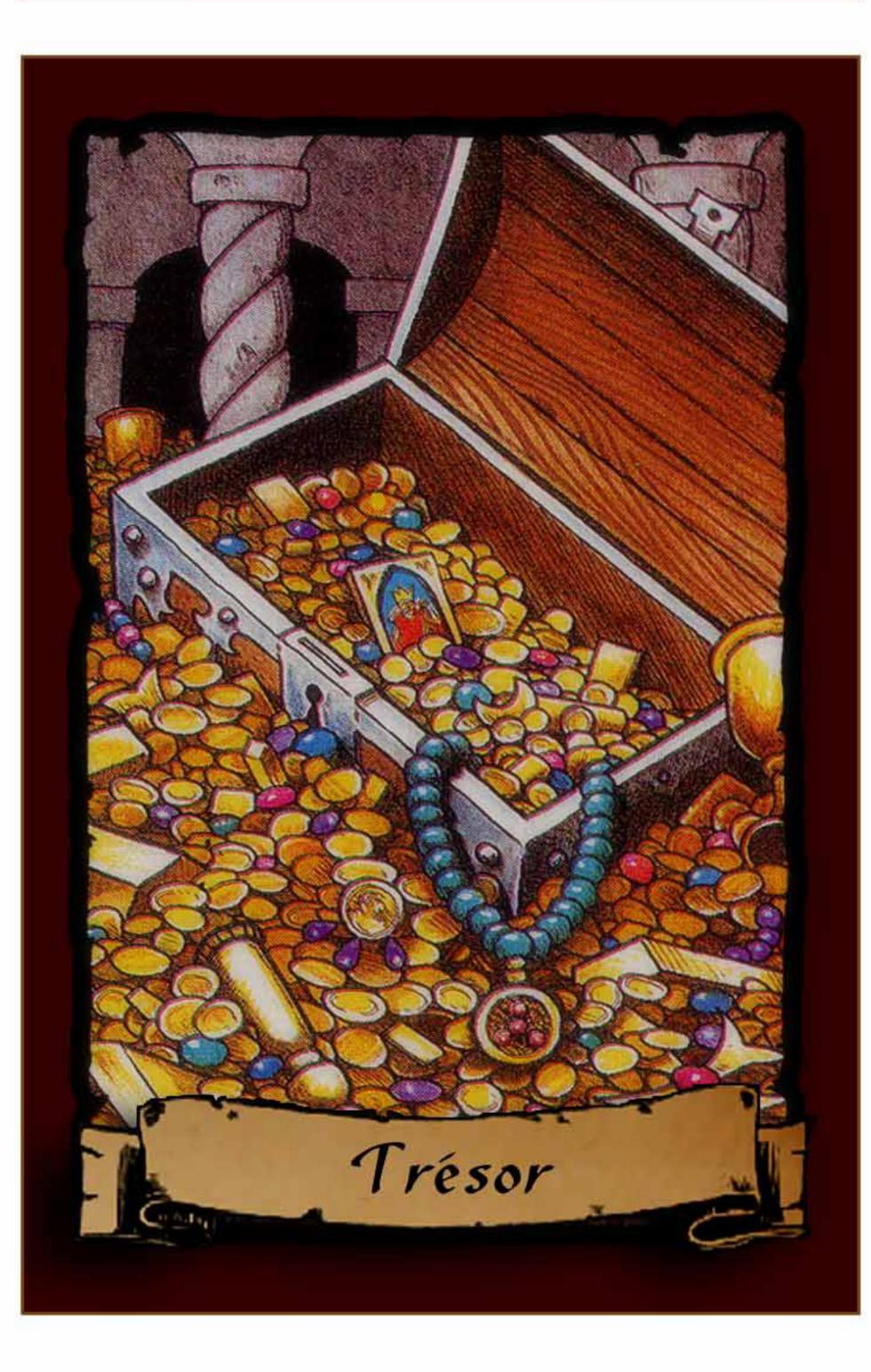






















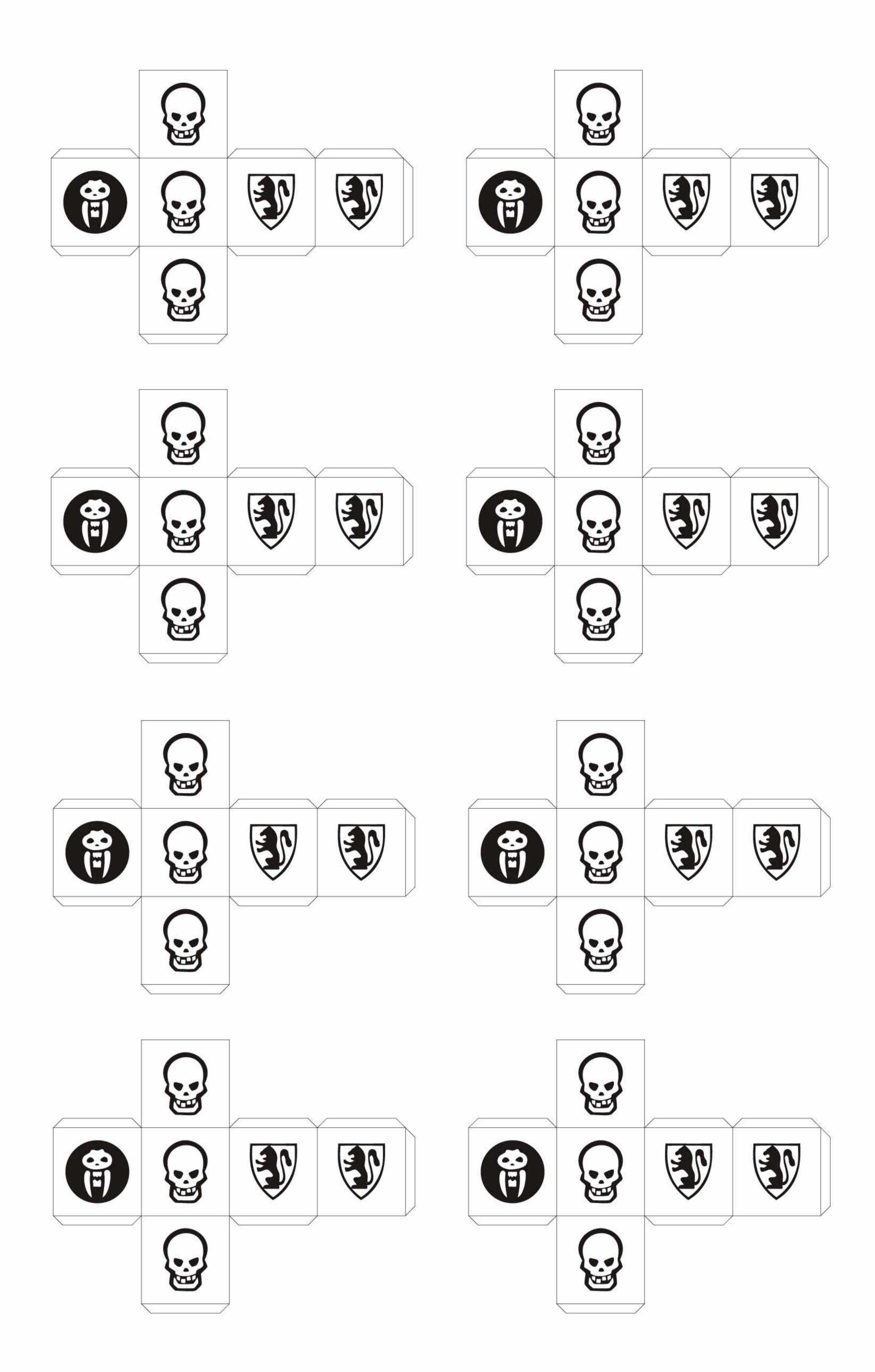






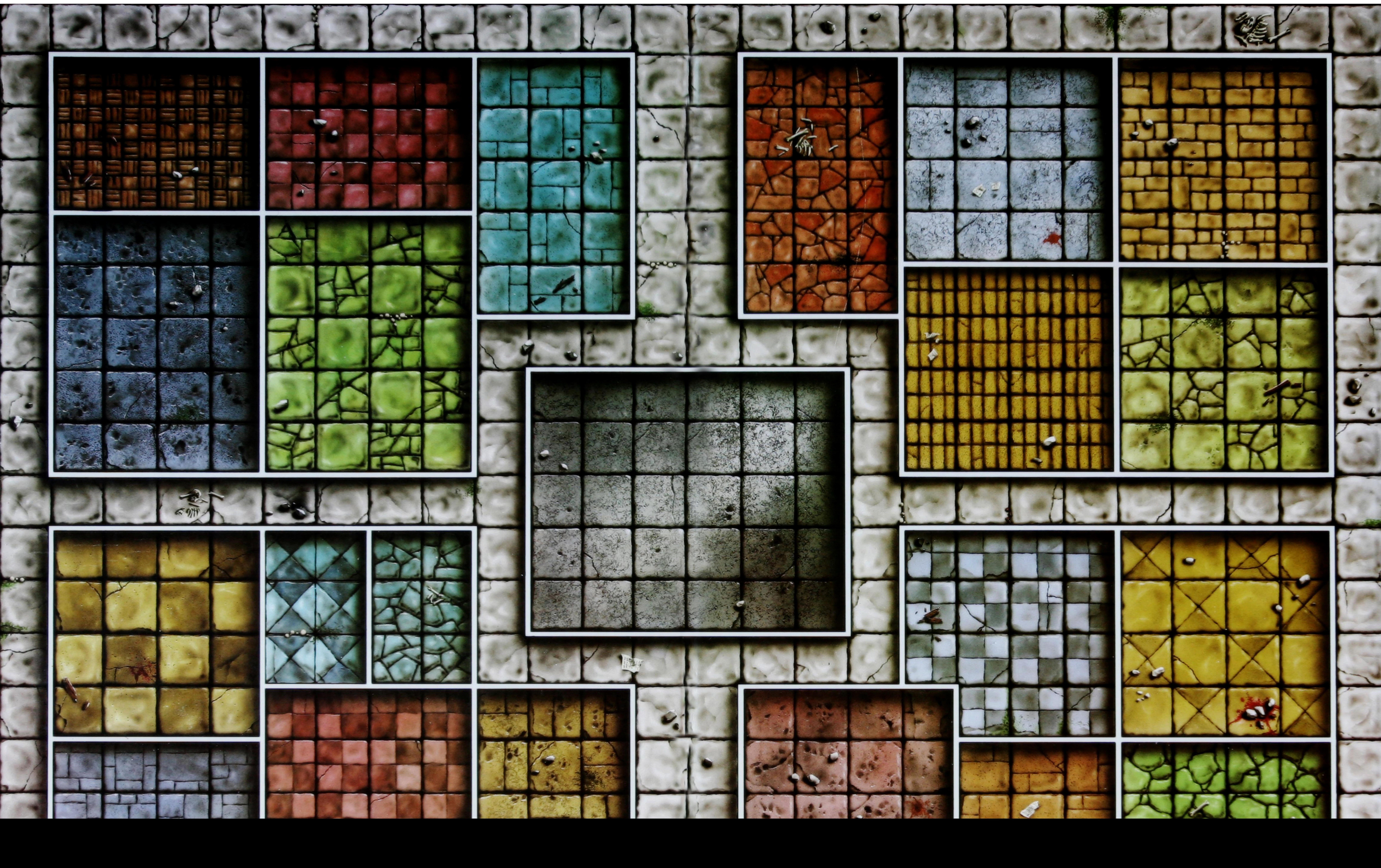






Pour ceux qui ne possèdent pas les dés spéciaux, voici des dés à fabriquer. C'est très simple. Imprimer cette planche sur du papier épais (250g). Découpez et pliez afin de former des cubes. Encollez les languettes avec de la colle à bois (P.V.A). Laissez sécher. Vous pouvez recouvrir vos dés de vernis colle pour les consolider.

Une autre manière d'illustrer ces dés spéciaux est d'utiliser un dé à 6 faces ordinaire. Considérez les résultats 1, 2 et 3 comme étant un Crâne, 4 et 5, un Bouclier Blanc et 6 un Bouclier Noir.





#### Created by: HeroQuest Remaster & HeroQuestFrance

Permission to be hosted at:



HeroQuest is © 1989, 1991, 1992, 1993 Milton Bradley Company.
All Rights Reserved
A Division of Hasbro, Inc.
Developed with Games Workshop.

Use of the HeroQuest Logo, Theme and Images are not intended as a challenge or threat to their Copyrights. This document is made available for the sole purpose of private use and may not be otherwise altered or sold, in whole or in part, without the explicit permission of the Copyright holders.