

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 (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)

Matrice des Monstres Errants du Labyrinthe (Heroquest)		
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

Matrice de Repaires Orcs (Lairs)		
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

Matrice de Repaires Morts-Vivants (Lairs)		
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

Matrice de Repaires du Chaos (Lairs)		
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

Matrice des Spécialistes		
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).

Personnages Monstrueux Heroquest	
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

Matrice des Salles de Quête Heroquest (Quest Rooms)		
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

Table des portes secrètes	
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

Table des trésors dissimulés	
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

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)

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

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

Matrice des monstres errants pour débutants		
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

Matrices de repaires pour débutants		
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	

Matrices des salles de quêtes pour débutants		
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

Matrices des Spécialistes pour débutants		
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)													