

ADVANCED HEROQUEST

La Nouvelle Génération



**TUILES ET PIONS
FORÊT**

Pour utiliser cet assortiment de Tuiles et de Pions, il va falloir appliquer les Règles d'Exploration de manière un peu différente. Pour commencer, les parties de déroulant dans les Forêts ne se passent que sur un seul Niveau de Forêt. Il n'y a pas d'Escalier vers l'Extérieur et pas non plus évidemment d'Escalier vers le Haut, sous quelque forme que ce soit. Les Couloirs se terminant par des Escaliers vers le Bas, sont en réalité des Entrées de Donjon. Vous pouvez donc ensuite considérer que le Niveau suivant est un Niveau de Donjon que vous gérerez de la manière habituelle.

Les Portes sont déterminées comme à l'ordinaire mais fonctionnent quelque peu différemment. Les Portes Forestières sont toujours considérées comme ouvertes, mais elles bloquent la Ligne de Vue, à moins qu'on se trouve dans l'une des deux Cases directement adjacentes à la Porte (devant ou derrière). Il faut donc se trouver dans une telle Case pour pouvoir voir la Section à laquelle mène une Porte Forestière. Une nouvelle Section de cette sorte n'est créée qu'à partir du moment où elle est effectivement vue.

Les Portes Secrètes peuvent se trouver comme à l'accoutumé, mais TOUS les « murs » des Pièces (Clairières) et des Couloirs (Chemins Forestiers) peuvent être sondés, une seule et unique fois en revanche. Les Portes Secrètes découvertes sont en fait des Portes Forestières normales qui n'apparaissent pas au premier coup d'œil.

Les Créatures Volantes peuvent « traverser » les « murs », on considère qu'elles peuvent passer au-dessus des arbres. Cela fait d'elles des adversaires plus redoutables encore... Il en va de même pour les Nuées qui peuvent se faufiler entre les buissons et les arbres.

Les Sources Magiques, bien qu'elles soient plus grandes, fonctionnent comme la Pièce Spéciale « Fontaine Magique ».

Les Entrées de Donjon peuvent, comme précisé plus haut, être découvertes en fin de Chemin Forestier, mais également dans les Clairières, quand un résultat de Pièce Spéciale « Grille », « Trappe » ou « Large Trappe » est obtenu. Ils fonctionnent exactement comme les « Escaliers vers le Bas ».

Les Champignons sont découverts lorsqu'un résultat de Pièce Spéciale « Mousse », « Champignons », ou « Gelée » est obtenu. Ils fonctionnent tout à fait comme la Pièce Spéciale « Champignons ».

Les Crevasses fonctionnent de la même manière qu'à l'accoutumé excepté qu'il n'y a pas de Crevasse Volcanique. Lancez 1 D12 : un résultat Pair donne une Crevasse sans Fond, un résultat Impair donne une Rivière Souterraine (bon... Bien entendu, la rivière ne sera pas vraiment souterraine... ça va sans dire...)

Pour le reste, faites preuve de bon sens et d'imagination. Si un résultat vous semble ne pas pouvoir tenir dans une forêt, hé bien relancez les Dés ou ignorez le résultat litigieux... N'hésitez pas à créer vous-même vos Pièces Spéciales. Des versions ultérieures de ce Livret pourront en intégrer de nouvelles avec de nouveaux Pions et de nouvelles Tuiles.

J'espère que cette nouvelle formule de Livret de Tuiles vous plaira, d'autres Livrets de cette sorte, avec d'autres Thèmes sont en préparation et seront très bientôt disponibles.

BON JEU A TOUS !!!

Chemins Forestiers





Chemin Forestier Sans Issue



Coudes Forestiers



Jonctions Forestières



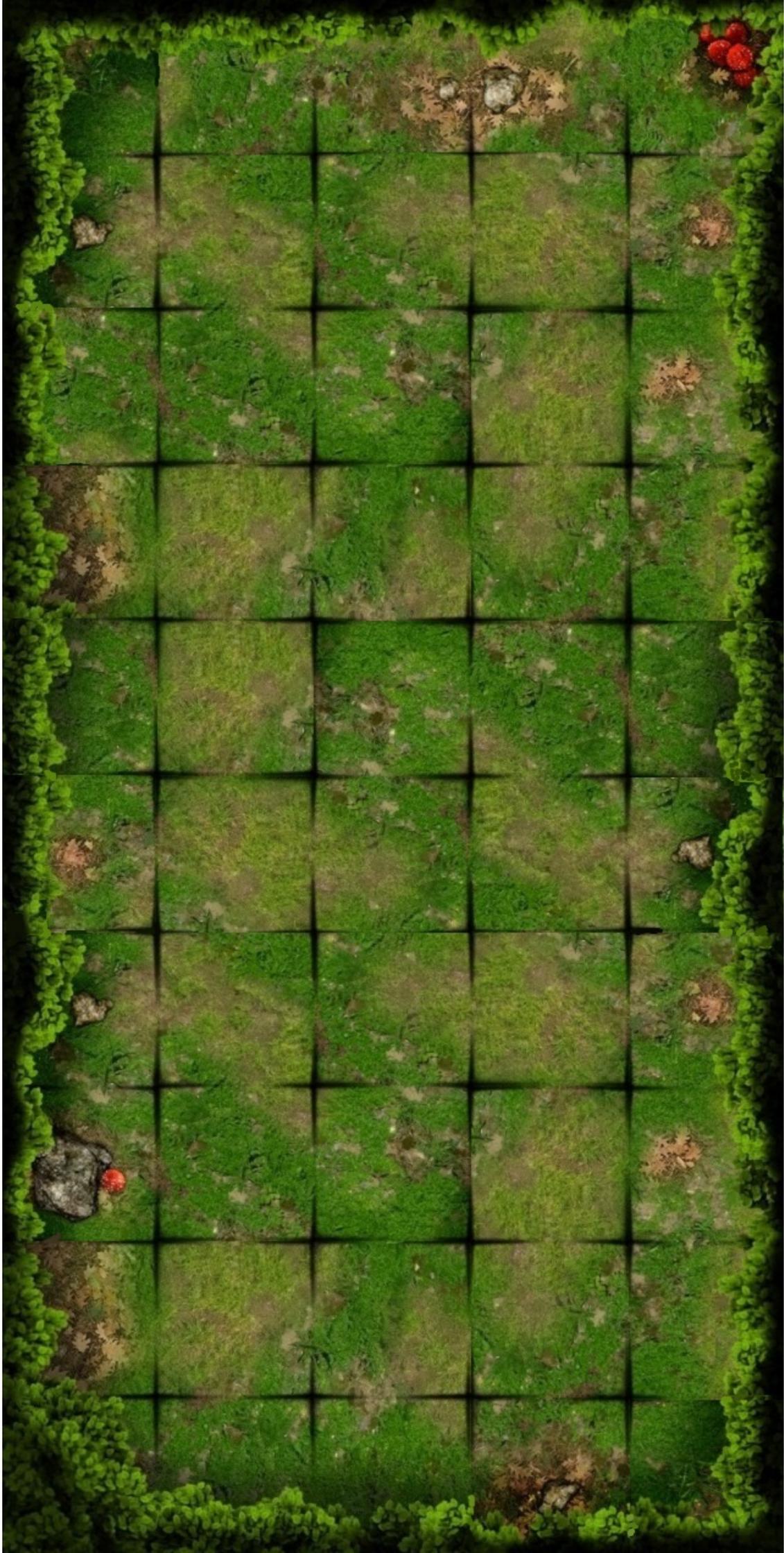


Croisements Forestiers



Entrée de Donjon





Petite Clairière



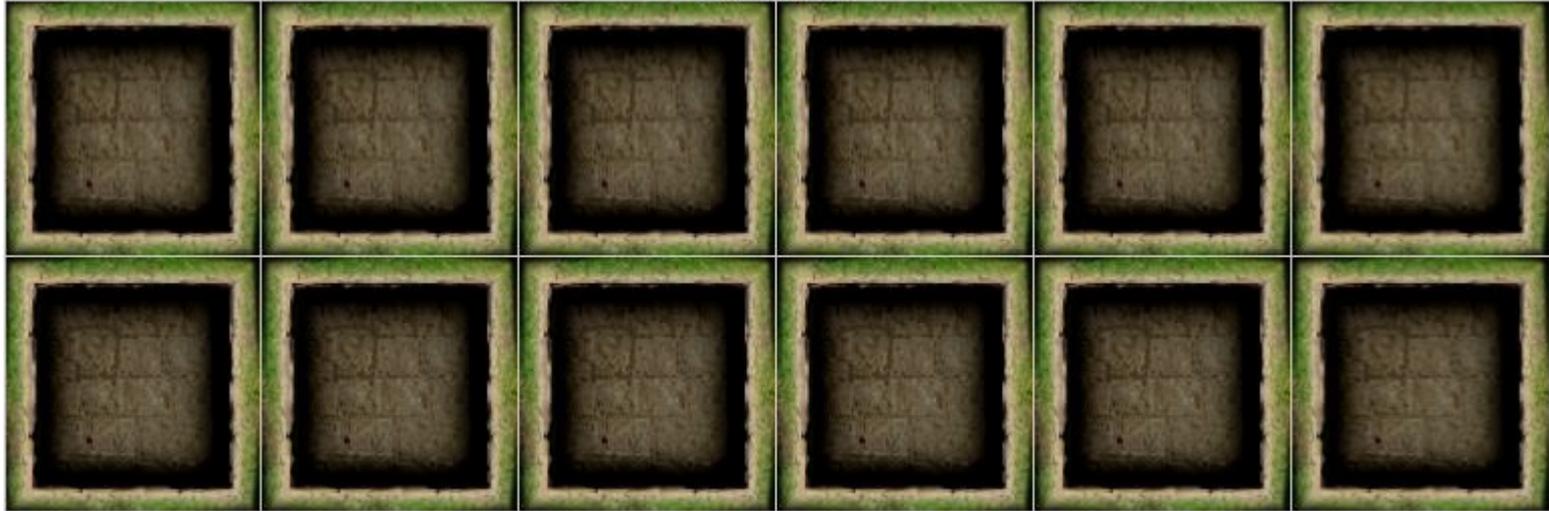
Pions Champignons



Source Magique



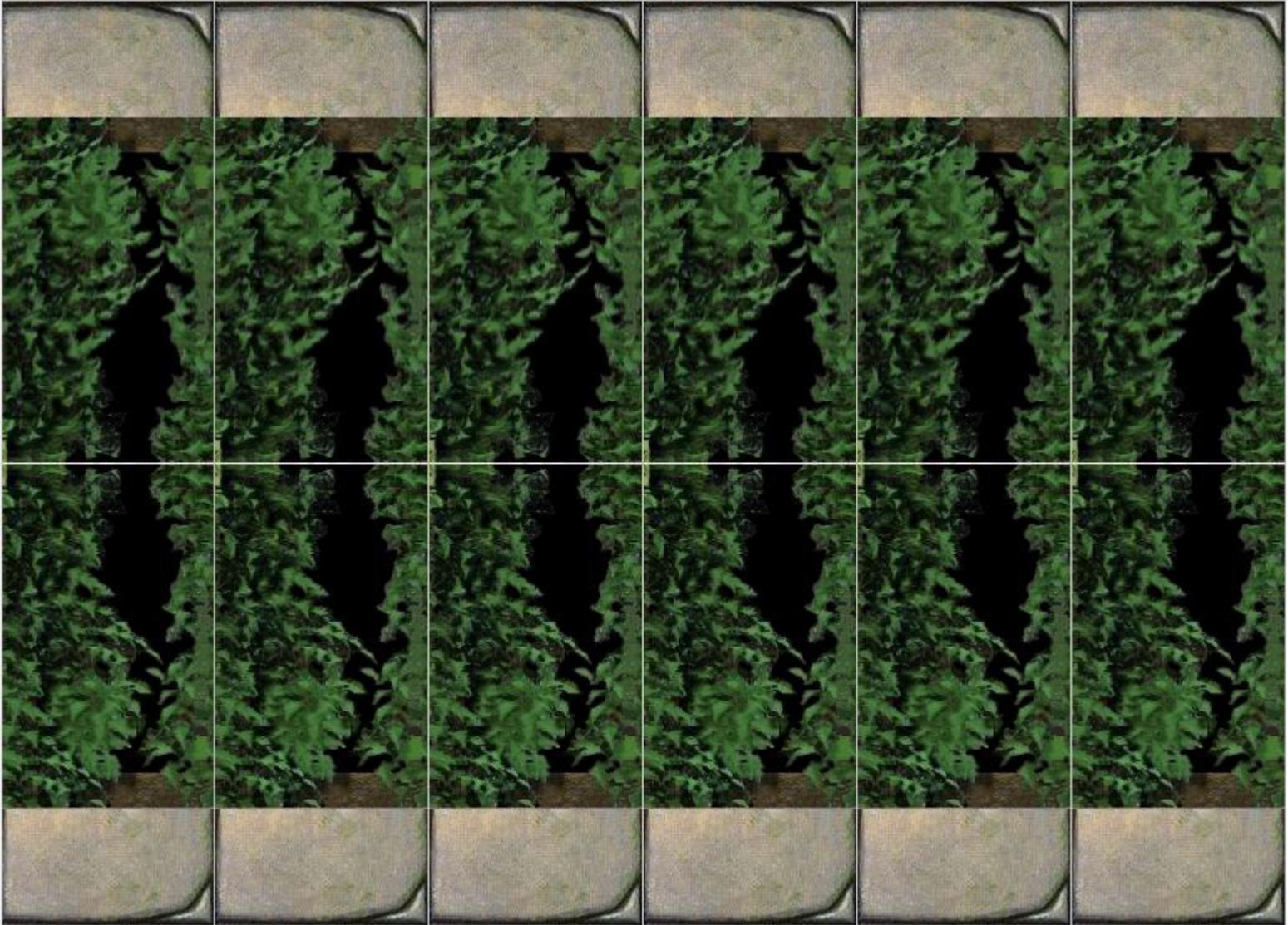
Fosse 1 Case



Fosse 2 Cases



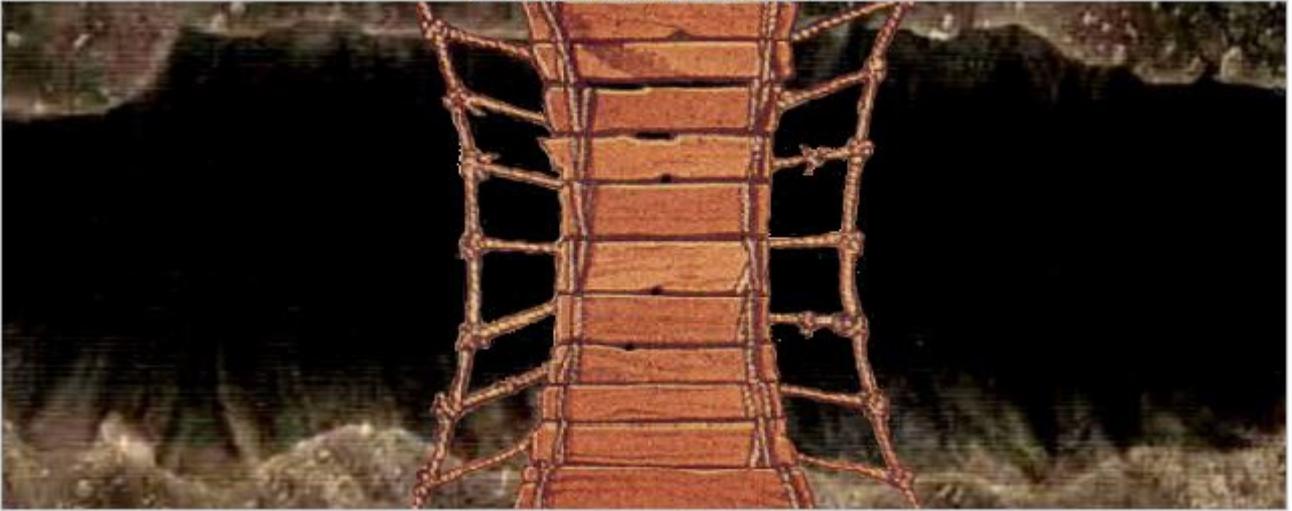
Porte Forestière



Crevasse Sans Fond



Crevasse Sans Fond avec Pont



ADVANCED HEROQUEST

La Nouvelle Génération



**TUILES ET PIONS
FORÊT**