



**Règles des variantes  
de HeroQuest  
par Carl Forhan**

**Traduction : <https://www.heroquest-revival.com>**



# HEROQUEST

Voici quelques variantes de monstres et de règles que j'ai développées pour garder les joueurs sur leurs gardes. Dans quelques cas, un monstre reçoit simplement de meilleurs dés d'attaque ou de défense. Mais dans la plupart des cas, j'ai introduit de nouvelles capacités, armes, etc. pour les rendre plus difficiles. Les nouvelles règles, également, visent à animer le jeu sans ajouter trop de détails (à mon humble avis) ; **HeroQuest** devrait toujours rester un jeu de société au rythme rapide.

## Variations de monstres.

### Guerriers du Chaos.

- Permettez aux Guerriers du Chaos de se défendre avec succès en utilisant des boucliers de Héros plutôt que les boucliers noirs habituels.

### Gargouille.

- À chaque tour, la Gargouille peut choisir d'attaquer avec son fouet ou son épée. Le fouet peut toucher n'importe quel Héros situé à une ou deux cases de distance. S'il inflige des dégâts avec son fouet (5 dés), le Héros est paralysé pour son prochain tour uniquement et ne peut ni bouger ni attaquer. Un Héros paralysé perd un dé en défense, mais un Héros est toujours autorisé à lancer un minimum de deux dés pour se défendre. L'épée de la Gargouille est tranchante et dentelée, ce qui lui permet de lancer 6 dés lorsqu'il attaque avec elle.
- De plus, le MJ peut accorder à la Gargouille une capacité spéciale. Voici quelques suggestions :
- Une fois par partie, la Gargouille peut souffler un nuage empoisonné au lieu d'attaquer. Le nuage ne dure qu'un tour et tous les Héros présents dans la même pièce (ou à portée de vue, s'ils se trouvent dans un couloir) perdent immédiatement 1 point de corps.
- Autorisez la Gargouille à utiliser soit trois sorts du Chaos, soit un Artefact.
- La Gargouille possède l'Invulnérabilité et ne peut être blessée que par le feu ou la magie, similaire à celle décrite pour les Morts-Vivants ci-dessous.
- L'épée de la Gargouille n'attaque qu'avec 5 dés, mais toute attaque qui cause des dégâts draine également 1 point d'esprit du Héros. Tout Héros réduit à zéro point d'esprit est tué. deux fois par partie, la Gargouille peut pulvériser un jet d'acide depuis sa bouche sur n'importe quel Héros en vue, infligeant 4 points de dégâts corporels. Cependant, le Héros est autorisé à lancer un dé rouge pour chaque point. Pour chaque 6 obtenu au dé, les dégâts sont réduits d'un point.

### Fimir.

- Un Fimir entre dans une rage folle lorsqu'il est placé sur le plateau, ce qui lui permet de lancer 5 dés d'attaque pour sa première attaque uniquement.

## Gobelins.

- Autorisez les Gobelins à posséder des arcs qui permettent une attaque à 2 dés contre n'importe quel héros en vue. Alternativement, la première attaque de chaque Gobelin serait de lancer une lance pour 3 dés; cependant, une seule lance par goblin est autorisée.

## Les Momies.

- Les Momies bénéficient de deux nouvelles capacités : l'invulnérabilité (limitée) et la peur.
- L'invulnérabilité signifie que la Momie ne peut être blessée que par le feu, les sorts, les armes magiques et les artefacts. Toutes les autres attaques échouent automatiquement, quels que soient les dés lancés par l'attaquant.
- La peur signifie que la première fois qu'un Héros entre en vue d'une Momie particulière, il doit immédiatement arrêter tout mouvement et toute action, et lancer un dé rouge. Un résultat de 5 ou 6 indique que le Héros a résisté à la peur et peut terminer l'action ou le mouvement qu'il désire. S'il rate son jet, il est alors paralysé par la peur et ne peut ni bouger ni attaquer jusqu'à ce qu'un résultat de 5 ou 6 soit obtenu au début des tours suivants.
- Un Héros paralysé perd un dé en défense, mais il est toujours autorisé à lancer au moins deux dés en défense. Une fois qu'un Héros a brisé la Peur d'une Momie particulière, cette Momie ne peut plus jamais faire peur à ce Héros.

## Orcs.

- Mêmes options que décrites ci-dessus pour les Gobelins.

## Squelettes.

- Permettez-leur de posséder parfois l'invulnérabilité comme décrit pour les Momies ci-dessus.

## Les Zombies.

- Permettez-leur de posséder parfois l'invulnérabilité comme décrit pour les Momies ci-dessus.



## Variations des règles.

### Lumière.

- Les Héros doivent désormais fournir une source de lumière pendant leurs aventures. Cette lumière est généralement fournie par des torches, qui peuvent être achetées au magasin général pour 10 pièces chacune.
- Chaque torche dure 6 tours et fournit de la lumière aussi loin que le Héros peut voir, comme décrit dans les règles. Une torche peut également être utilisée comme une massue, permettant à son porteur de lancer 2 dés d'attaque.
- *Les MJ astucieux ne révéleront pas immédiatement que les torches peuvent être utilisées comme armes et n'introduiront l'invulnérabilité pour divers monstres que dans les parties ultérieures.*

### Serrures.

- Autoriser le verrouillage de certaines portes, coffres, etc.
- Seul le Nain ou un Héros possédant la trousse à outils (ou si le système de compétences optionnel est utilisé, tout Héros possédant la compétence et la trousse) peut crocheter la serrure avec les mêmes chances de succès que pour retirer les pièges. S'il rate son jet, il peut réessayer autant de tours suivants que nécessaire pour ouvrir la serrure.
- Alternativement, une porte verrouillée ne semblera pas contenir de pièges pour les Héros, mais si la première tentative de déverrouillage de la porte échoue, le Héros subit un piège mineur (fléchettes, aiguille, gaz, etc., causant généralement une perte d'un seul point de corps). Les échecs ultérieurs lors de l'ouverture de la même serrure n'entraînent pas de dégâts supplémentaires.
- Les portes verrouillées peuvent être enfoncées plutôt que crochétées. Chaque porte est considérée comme ayant deux points de corps et se défend avec quatre dés (boucliers normaux).

### Pièges.

- Les pièges de salle sont activés lorsqu'un nombre défini de Héros entre dans la salle (c'est-à-dire le troisième héros qui entre, bien que trois héros ne soient pas nécessairement présents dans la salle à ce moment-là) ou sont présents ensemble dans la salle (c'est-à-dire un héros, deux héros). Les pièges de salle ne peuvent jamais être détectés par qui que ce soit. Voici quelques suggestions :
- Lorsqu'un ou plusieurs Héros terminent leur déplacement dans la salle, toutes les portes se ferment immédiatement et sont verrouillées. La salle est inondée d'eau pendant un tour et, lors des tours suivants, chaque Héros perd un point de corps. Les serrures doivent être crochétées ou les portes enfoncées.
- Le sol est une illusion ; la pièce entière est en fait une grande fosse. Le premier Héros entrant dans la pièce subit un point de dégâts corporels. À partir de là, pour entrer et sortir de la pièce, chaque héros doit terminer son déplacement sur une case adjacente à une porte. Au tour suivant, le héros peut entrer ou sortir de la pièce.

*Les nouvelles règles suivantes exigent que les joueurs fabriquent des marqueurs de feu (des carrés rouges en carton conviennent parfaitement) et des marqueurs de baliste (dessinez une simple croix ou une arbalète sur un morceau de carton blanc de 1 carré x 2 carrés). Les règles supposent également qu'il est possible que les héros voyagent sur un navire ; la carte pour cela devra être dessinée par le joueur Zargon sur un morceau de papier quadrillé ou de carton.*

### **Incendies.**

- Tout personnage qui traverse une case en feu, ou qui ne peut pas se déplacer à cause d'un incendie sur une ou plusieurs cases adjacentes, subit un point de dégâts corporels. Un personnage peut éteindre une case en feu en abandonnant son action pour ce tour. Les dégâts causés par le feu ne sont comptabilisés qu'à la fin du tour de ce héros.
- Si le feu se produit sur une surface inflammable, comme un plancher en bois ou un bateau, alors au début du tour du MJ, il ajoutera un marqueur de feu à chaque « poche » de feu existante. Une fois qu'une poche de feu atteint huit marqueurs, ce feu ne s'étendra plus mais ne pourra plus être éteint. Chaque poche de feu (quelle que soit sa taille) inflige un point de dégâts corporels à un navire à chaque tour.

### **Balistes légères.**

- Une baliste légère tire à chaque tour si elle est manœuvrée par un équipage de deux personnes, tous les deux tours si elle est manœuvrée par un équipage d'une seule personne. Elle lance 3 dés pour attaquer contre les navires, 4 dés contre un héros ou un monstre. Si elle est attaquée, elle lance 3 dés en défense (boucliers normaux). Elle a 3 points de corps. Les sorts de feu infligent deux fois plus de dégâts que la normale contre les balistes, bien qu'elles puissent essayer de résister à chaque point de dégâts, tout comme les héros, en lançant un 5 ou un 6.
- Une baliste légère peut tirer soit un carreau, soit de la poix enflammée. Un carreau tiré sur un Héros inflige les dégâts non bloqués par les dés de défense ; un carreau tiré sur un navire inflige un point de dégâts s'il n'est pas bloqué avec succès. Un tir de poix enflammée sur un héros inflige un point de dégâts supplémentaire s'il touche un héros ; un tir de poix enflammée sur un navire n'inflige aucun dégât à ce tour s'il touche, mais le MJ peut placer un marqueur de feu sur n'importe quelle case inoccupée de son choix.

### **Balistes lourdes.**

- Une baliste lourde tire à chaque tour si elle est manœuvrée par un équipage de trois personnes, et à chaque tour si elle est manœuvrée par un équipage de deux personnes. Elle lance 5 dés pour attaquer les navires, mais elle est trop lente pour être utilisée contre les Héros ou les Monstres. Si elle est attaquée, elle lance 5 dés en défense (boucliers normaux). Elle a 5 points de corps. Les sorts de feu infligent deux fois plus de dégâts que la normale contre les balistes, bien qu'elles puissent essayer de résister à chaque point de dégâts, tout comme les Héros, en lançant un 5 ou un 6.
- Une baliste lourde peut tirer soit un carreau, soit de la poix enflammée. Un carreau tiré sur un navire inflige deux points de dégâts s'il n'est pas bloqué avec succès. Un tir de poix enflammée sur un navire inflige un point de dégâts corporels à ce tour s'il touche, et le MJ peut placer un marqueur de feu sur n'importe quelle case inoccupée de son choix.



# HEROQUEST

