

HEROQUEST



Systeme de Jeu Solo
De Donjon Aléatoire Héroquest
Règles et feuille d'aventure

Création: www.heroquest-revival.com

HEROQUEST

Instructions du Donjon Aléatoire



Les règles sont celles du jeu de base. Pour le démarrage de la partie, installez un escalier dans une petite salle avec une porte ou une porte attendant à un couloir. sur le plateau de jeu. Placez les figurines Héros sur l'escalier ou derrière la porte de départ.. Les Héros font les actions classiques, déplacement, etc... Le fait d'ouvrir une porte compte pour une action. Lorsqu'une porte est ouverte, on lance un dé 6 sur la feuille d'aventure pour découvrir la prochaine pièce.

1	2	3
4	5	6

Si le dé tombe sur une intersection au niveau des cases, le chiffre sur le dé indique la case ciblée.

Installez alors le matériel selon les indications de la case dans une salle proche de l'escalier de départ sur le plateau, combattez alors les monstres, désamorcez les pièges et tirez les cartes Equipements et les cartes Trésor indiquées sur la case, suivez les consignes des cartes Donjon (disponibles sur le site www.heroquest-revival.com). Une fois que tout est terminé, relancer le dé 6 sur la feuille et continuer l'aventure. A chaque porte ouverte, il faut lancer le dé 6 sur la feuille d'aventure pour découvrir une pièce. Lorsque la porte est piégée, il faut compter deux actions pour l'ouvrir.

Installez les portes comme vous le souhaitez. Si malgré tout, les héros se retrouvent dans un couloir, jetez un dé 6, s'il sort un :

1 : un monstre apparaît : jetez 2 dé 6– résultat: 1 Un Orc / 2 Un Gobelin / 3 1 Fimir / 4 Un Guerrier du Chaos / 5 1 Gargouille / 6 1 Squelette / 7 Un Zombie 8 / Un Sorcier / 9 Un Sorcier / 10 rien / 11 rien / 12 rien

2 : case piège, Un Héros de votre choix est victime d'une flèche sortant d'un mur, il perd un point de corps.

3 / 4 / 5 : installez une porte dans une salle adjacente et un mur au bout du couloir.

6 : le Héros trouve un Trésor. Un seul Trésor par couloir est découvert...

Les indications portées sur la feuille d'aventure:

Salle Donjon: tirez une carte Donjon.

Porte piégée: jetez un dé 6 si 1 / 2 / 3: une flèche sort d'un mur, un Héros perd un point de Corps.

Coffre piégé: si le piège est désamorcé, il contient un Trésor.

Le Nain peut désamorcer les pièges... Jetez un dé 6. Si 1 / 2 / 3, c'est un échec, le piège se déclenche. (décidez au début de l'aventure, quel type de piège se déclenche...).

Porte secrète: jetez un dé 6, si 1 / 2 / 3: la porte disparaît...

Monstres Spéciaux indiqués par un S: ces monstres peuvent lancer des sorts de Chaos: tirez une carte Sort de Chaos pour le monstre lorsque c'est à son tour de jouer et suivez les instructions...

Au bout de 8 tours, les héros trouvent un trésor de Quête, il est alors impératif de mettre un escalier de sortie au bout d'un dé 6 tour (jetez le dé 6) dans une salle à proximité des Héros.

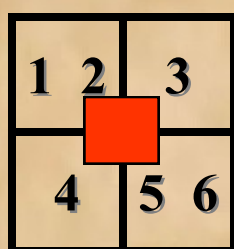
HEROQUEST

Instructions du Donjon Aléatoire



Règles complémentaires:

3



2



4

1

Lorsqu'on jette le dé 6 sur la feuille d'aventure, le résultat du dé peut déterminer de quel côté, on peut poser la porte sur le plateau de jeu, comme indiqué sur le diagramme.

Si le résultat est 5 ou 6, la porte posée doit donner sur un couloir. En cas de blocage, il est autorisé de poser une porte aléatoirement. On relance alors un dé 6... Si le résultat est 1/2/3, on pose une porte normale, 4/5/6, on pose une porte piégée.

Les trappes et les pièges (Eboulis, Hache dansante...)

Lorsque la salle indique une trappe ou un piège plus généralement, le premier Héros qui rentre dans la pièce jette autant de dés de combat qu'il y a de trappes ou de pièges dans la salle. Pour chaque crâne obtenu, il perd un point de corps.

Le deuxième Héros en fait autant moins un dé de combat

Le troisième Héros fait de même, moins 2 dés de combat,, etc...

Les coffres piégés peuvent être désamorçés par le nain ou par une trousse à outil.

Les portes piégées:

Tous les héros s'arrêtent automatiquement devant une porte piégée. Il faut deux actions pour l'ouvrir. Seul le nain ou une trousse à outil peut désamorcer le piège.

Les portes secrètes:

Celles-ci peuvent être révélées aux Héros de manière différente. Chaque Héros lance deux dés de combat, si un bouclier blanc sort, la porte est découverte. Dans le cas contraire, il faut l'enlever du jeu.

Les tombes:

Celles-ci peuvent révéler des trésors si elles sont profanées. Le Héros doit jeter un dé 6, si le résultat est:

1: Un Zombi apparait et attaque immédiatement

2: Un Squelette apparait et attaque immédiatement

3: Une vapeur méphitique surgit du tombeau et fait perdre deux points d'esprit aux Héros

4: La tombe révèle deux potions de santé (+ 3 points de Corps pour chaque potion)

5: La tombe révèle deux trésors, tirez deux cartes Trésors

6: La tombe révèle deux trésors et un équipement, tirez deux cartes Trésors et une carte Equipement

HERO QUEST

Instructions du Donjon Aléatoire



Règles complémentaires:

Il est aussi possible de dérouler l'aventure de cette manière:

En passant de case en case sur la feuille d'aventure...De la même manière, on suit les instructions données.

	Trésor de Quête			<p>En n'utilisant pas de dé, il est possible de réaliser une quête, seule contrainte :arriver à l'objectif du Trésor de quête après 8 tours de jeu.</p> <p>Chacun est libre d'utiliser la feuille d'aventure selon la case où il veut entrer.</p> <p>Il est possible aussi de parcourir toutes les salles, seule limitation, le plateau de jeu...</p> <p>Enfin, on peut découper la feuille en 64 morceaux et les transformer en jetons que l'on met dans un sac. Ainsi, il est possible de tirer au hasard un jeton et de réaliser une quête.</p> <p>Cette feuille est un exemple, je vous laisse un exemplaire vierge pour réaliser vos propres quêtes.</p>			

1 Porte 1 Coffre 1 Orc	1 Porte 1 Table 1 Equipement 1 Porte secrète	1 Porte 1 Cheminée 2 Orcs 1 Salle Donjon 1 Porte secrète	1 Porte 1 Râtelier 3 équipements 1 Gargouille 1 Porte piégée	1 Porte 1 Table 1 Equipement 1 Trappe 1 Squelette 1 Porte piégée	1 Porte 1 Meuble 1 Trésor 1 Trappe 2 Squelettes S	1 Porte 1 Bibliothèque 1 Trésor 1 Eboulis 2 Gobelins	1 Porte 2 Chevaliers du Chaos 1 Porte secrète	1
1 Porte piégée 3 Squelettes 1 Zombi	1 Porte 1 Chevalet 1 Trésor de Quête Sortie dans Deux tours   	1 Porte 1 Trône 1 Porte secrète	1 Porte secrète 1 Tombe 2 Zombies S 1 Sorcier S	1 Porte Salle Vide 1 Porte secrète	1 Porte 1 Etabli d'Alchimiste 3 Orcs 1 Trésor	1 Porte 1 Bibliothèque 1 Porte 3 Orcs 1 Coffre Piégé 1 Salle Donjon	1 Porte secrète 1 Table 2 Chevaliers du Chaos 1 Trésor	2
<i>Feuille d'aventure aléatoire de Donjon Héroquest</i>								
1 Porte 3 Gobelins 1 Salle Donjon	1 Porte 1 Pupitre de Sorcier 2 Momies 1 Trappe 1 Trésor	1 Porte secrète 1 Table 1 Chevalier du Chaos S 1 Trésor	2 Portes 1 Meuble 1 Trésor Trappe 1 Squelette	1 Porte piégée 1 Râtelier 3 Equipements 1 Gargouille	1 Porte piégée 1 Table 1 Equipement 2 Trappes 1 Squelette 1 Porte secrète	1 Porte piégée 3 Squelettes 1 Zombi 1 Salle Donjon	1 Porte secrète 2 Chevaliers du Chaos	3
1 Porte piégée 1 Pupitre de Sorcier 2 Momies 1 Trappe 1 Trésor	1 Porte piégée 1 Table 2 Chevaliers du Chaos 1 Trésor 1 Salle Donjon	1 Porte piégée 1 Trésor 2 Pièges Eboulis 3 Gobelins	1 Porte secrète 1 Pupitre de Sorcier 1 Momie 1 Trappe 2 Coffres 2 Trésors	1 Porte 1 Gobelin S 1 Salle Donjon	1 Pupitre de Sorcier 1 Zombi 2 Momies 3 Trappes 1 Trésor	1 Porte 1 Table 1 Equipement 1 Trappe 2 Squelettes	2 Portes 1 Etabli d'Alchimiste 4 Orcs 2 Trésor 1 Equipement	4
2 Portes 1 Râtelier 3 Equipements 1 Gargouille	2 Portes 1 Table 1 Equipement 1 Trappe 1 Squelette 1 Porte secrète	1 Porte secrète 3 Gobelins 1 Salle Donjon	1 Porte piégée 1 Tombe 2 Zombies S 1 Sorcier S	1 Porte 3 Gobelins 1 Salle Donjon	1 Bibliothèque 3 Orcs 1 Coffre piégé	2 Porte 1 Bibliothèque 3 Orcs 1 Coffre piégé	1 Porte 3 Gobelins 1 Salle Donjon 1 piège Hache Dansante	5
1 Porte 2 Zombies S 1 Sorcier S	2 Porte 2 Gobelins 1 Salle Donjon	1 Porte 2 Squelettes 1 Salle Donjon 1 Porte	1 Momie 1 Salle Donjon	1 Porte piégée 2 Gobelins 1 Salle Donjon	1 Porte piégée 2 Gobelins 1 Salle Donjon 1 Porte secrète	1 Porte piégée 2 Gobelins 1 Salle Donjon 1 Porte secrète	1 Table 1 Equipement 1 Trappe 4 Squelettes	6
1 Porte Salle Vide	1 Porte 1 Table 1 Equipement 1 Trappe 1 Squelette S	2 Portes 2 Fimirs 1 Salle Donjon	1 Porte 1 Table 1 Equipement 1 Trappe 4 Squelettes 1 porte secrète	2 Fimirs 1 Salle Donjon	1 Porte piégée Trésor de Quête 1 Chevalet Sortie dans trois tours   	1 Porte piégée 1 Gobelin S 1 Salle Donjon	1 Porte piégée 1 Bibliothèque 1 Porte 3 Orcs 1 porte secrète 1 Coffre piégé	7
1 Porte piégée 1 Bibliothèque 3 Orcs 1 Coffre piégé	1 Porte piégée 1 Pupitre de Sorcier 3 Momies 1 Trappe 1 Trésor	5 Gobelins 1 Salle Donjons 1 Porte secrète	1 Porte 2 Zombis 1 Salle Donjon 2 Coffres	1 Porte 1 Bibliothèque 3 Orcs 1 Coffre piégé	1 Porte 1 Râtelier 3 Equipements 1 Gargouille	1 Pupitre de Sorcier 2 Momies S 1 Trappe 1 Trésor	1 Pupitre de Sorcier 1 Momie 1 Zombi 1 Trappe 1 Trésor	Trésor de Quête 8   

1

2

3

4

5

6

7

8



Feuille d'aventure aléatoire de Donjon Héroquest



Treasure of
Quest



HERO QUEST

