

Une grande aventure dans l'univers
de la magie et du fantastique

HEROQUEST

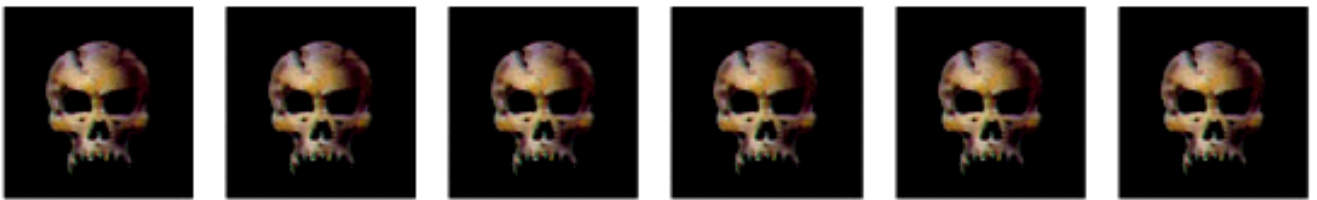
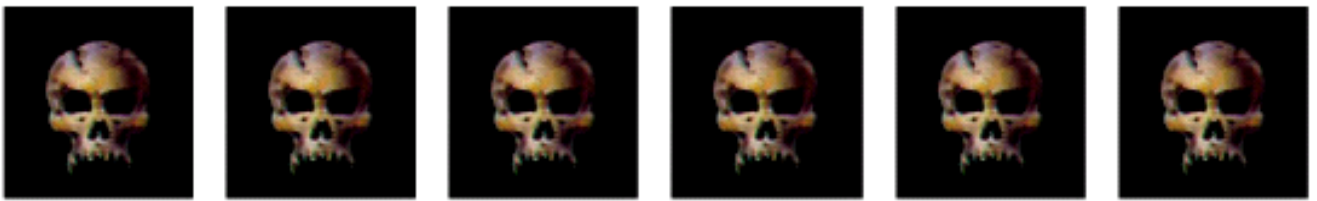
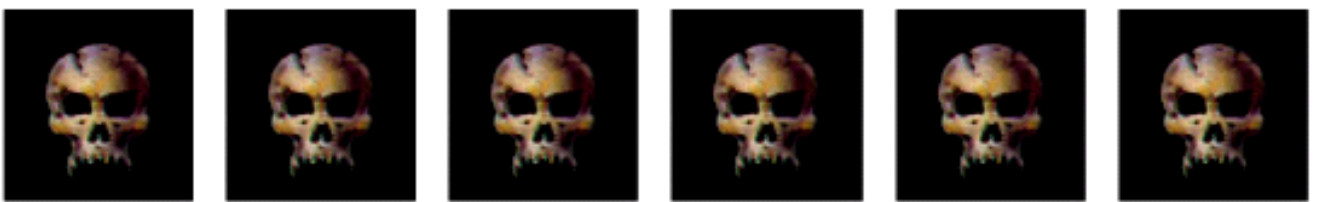
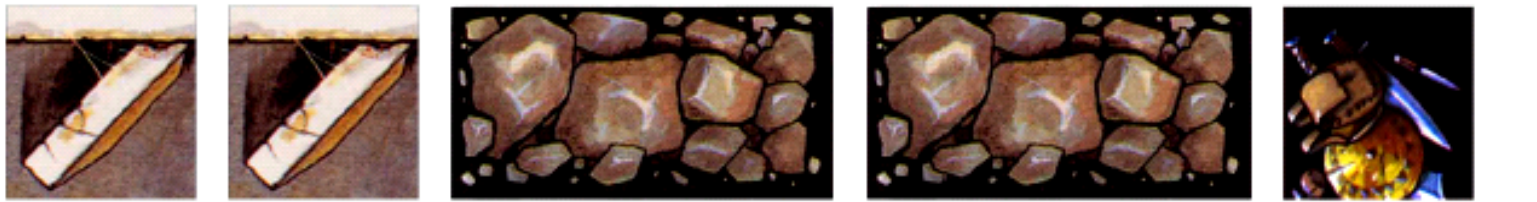
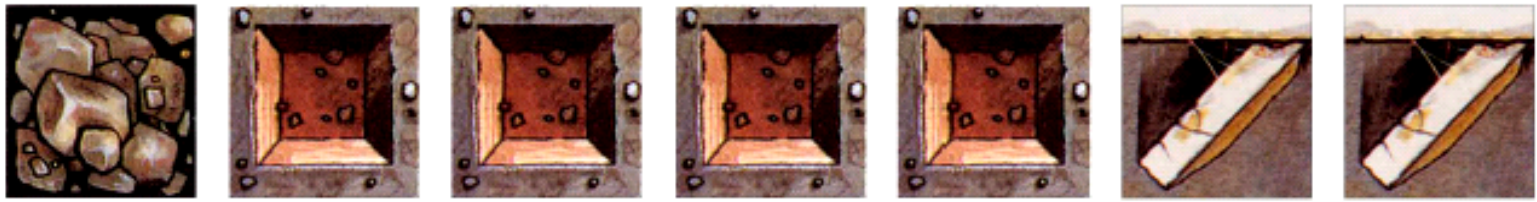
MATERIEL

*Cartes
Héros,
Armes,
Potions.*

MB JEUX 1989 MILTON BRADLEY FRANCE
HASBRO MB SA

MIS AU POINT AVEC LE CONCOURS DE GAMES WORKSHOP
REGLES REVUES ET CORRIGÉES PAR L'ÉQUIPE D'HEROQUEST FACTORY 2011

MB
GAMES



Lorsque c'est votre tour ...

- 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.

Liste des actions possibles

- Attaquer une figurine au corps à corps.
- Attaquer une figurine à distance.
- Lancer un sortilège.
- Ouvrir un coffre à trésor.
Effectuer une recherche :
 - De trésor (dans une pièce uniquement)
 - De pièges (dans une pièce ou un passage)
 - De porte secrète (dans une pièce ou un passage)
 - De pièges sur un coffre à trésor (case adjacente au coffre)
 - D'équipement d'un personnage mort ou autre (dans une pièce ou un passage)
- Echanger des objets avec un autre personnage.
- Lancer un objet à un autre personnage.
- Tenter le désamorçage d'un piège. (case adjacente)
- Changer d'arme.
- S'équiper d'une ou plusieurs pièces d'armure.
- Utiliser la corde.

● Aucun monstre ne doit vous être visible.

Le Guerrier Barbare

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



DEPLACEMENT DE DEPART

- Une Fine Epée
- Un Pourpoint en Cuir

Lorsque vous êtes à 2 points de vie ou moins, vous entrez dans un terrible état de frénésie guerrière. Vous lancez alors un dé de combat de plus à l'attaque et à la défense (au corps à corps uniquement). Cette rage perdure tant que vous avez 2 points de vie ou moins.
COMBAT SANS ARMEE
COMBAT SANS ARMURE



Lorsque c'est votre tour ...

- 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.

Liste des actions possibles

- Attaquer une figurine au corps à corps.
- Attaquer une figurine à distance.
- Lancer un sortilège.
- Ouvrir un coffre à trésor.
Effectuer une recherche :
 - De trésor (dans une pièce uniquement)
 - De pièges (dans une pièce ou un passage)
 - De porte secrète (dans une pièce ou un passage)
 - De pièges sur un coffre à trésor (case adjacente au coffre)
 - 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)
- Changer d'arme.
- S'équiper d'une ou plusieurs pièces d'armure.
- Utiliser la corde.

● **Aucun monstre ne doit vous être visible.**

Le Nain Explorateur

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



DEPLACEMENT DE DEPART

- Une Hachette
- Un Pourpoint en Cuir

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

COMBAT SANS ARME COMBAT SANS ARMURE

Vous pouvez relancer 3 dés au résultat nécessaire pour forcer une porte de pierre.



Lorsque c'est votre tour ...

- 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 perdrez une case de plus pour cela.
 - Ouvrir une porte lors de votre déplacement n'est pas une action.

Liste des actions possibles

- Attaquer une figurine au corps à corps.
- Attaquer une figurine à distance.
- Lancer un sortilège.
- Ouvrir un coffre à trésor.
- Effectuer une recherche :
 - De trésor (dans une pièce uniquement)
 - De pièges (dans une pièce ou un passage)
 - De porte secrète (dans une pièce ou un passage)
 - De pièges sur un coffre à trésor (case adjacente au coffre)
 - 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)
- Changer d'arme.
- S'équiper d'une ou plusieurs pièces d'armure.
- Utiliser la corde.

● **Aucun monstre ne doit vous être visible.**

L'Elfe Magicien

Vous êtes un Elfe Magicien. Expert en magie mais aussi si fine épée, il vous faudra vous servir des deux avec habileté si vous souhaitez réussir.



DEPLACEMENT EQUIPEMENT DE DEPART

- Une Epée Courte
- Un Pourpoint en Cuir
- Une Catégorie de Sortilèges

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

COMBAT SANS ARMES
COMBAT SANS ARMURE



Lorsque c'est votre tour ...

- 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.

Liste des actions possibles

- Attaquer une figurine au corps à corps.
 - Attaquer une figurine à distance.
 - Lancer un sortilège.
 - Ouvrir un coffre à trésor.
- Effectuer une recherche :
- De trésor (dans une pièce uniquement)
 - De pièges (dans une pièce ou un passage)
 - De porte secrète (dans une pièce ou un passage)
 - De pièges sur un coffre à trésor (case adjacente au coffre)
 - 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 désarmoyage d'un piège. (case adjacente)
 - Changer d'arme.
 - S'équiper d'une ou plusieurs pièces d'armure.
 - Utiliser la corde.

● Aucun monstre ne doit vous être visible.



L'Enchanteur

Vous êtes un Enchanteur. Vous disposez de nombreux sortilèges pour vous tirer d'affaires. Toutefois, vous êtes faible au combat. A vous donc de bien utiliser vos sorts et d'éviter les conflits.



DEPLACEMENT DE DEPART

- Une Dague
- Un Pourpoint en Cuir
- 3 Catégories de Sortilèges

Lorsque vous êtes à 2 points de vie ou moins, vous entrez dans un état d'alerte et vous accélerez le pas. Vous pouvez relancer 1 dé de déplacement de votre choix. Cet état d'alerte perdure tant que vous avez 2 points de vie ou moins.

COMBAT SANS ARME
COMBAT SANS ARMURE

Armurerie



100

Bouclier

Il vous permet de lancer 1 dé de combat en plus pour assurer votre défense mais ne peut être combiné avec une arme à deux mains.

Ne peut être utilisé par l'Enchantateur



180

Casque

Lancez 1 dé de combat en plus pour assurer votre défense.

Ne peut être utilisé par l'Enchantateur



650

Cotte de Mailles

La cotte de mailles vous permet de lancer 3 dés de combat pour assurer votre défense au lieu du dé de base. Vous perdez toutefois une case sur votre déplacement à cause de son poids.

Ne peut être utilisé par l'Enchantateur



1000

Armure de Fer

L'armure de fer vous permet de lancer 4 dés de combat pour assurer votre défense au lieu du dé de base. Vous perdez toutefois une case sur votre déplacement à cause de son poids.

Ne peut être utilisé par l'Enchantateur

Armurerie Armes à Distance



500

Arbalète Arme à 2 Mains

Vous attaquez à distance avec 3 dés de combat. Vous ne pouvez attaquer une case adjacente à la vôtre. Vous ne pouvez utiliser de bouclier avec l'Arbalète.

Ne peut être utilisée par l'Enchantateur



800

Arc Long Arme à 2 Mains

Vous attaquez à distance avec 4 dés de combat. Vous ne pouvez attaquer une case adjacente à la vôtre. Vous ne pouvez utiliser de bouclier avec l'Arc Long.

Ne peut être utilisé par l'Enchantateur



50

Flèches et Carreaux

10 Flèches pour un Arc Long
ou 10 Carreaux pour une Arbalète.



250

Trousse à Outils

Lorsque vous tentez de désamorcer un piège, lancez 1 dé de combat : si vous n'obtenez pas de Bouclier Noir, vous réussissez. Sinon vous échouez et en subissez immédiatement les conséquences.



Armurerie Armes



Dague

La dague vous permet de lancer 1 dé de combat pour attaquer. Elle peut être lancée.

100



Épée Courte

L'épée courte vous permet d'attaquer avec 2 dés de combat.

Ne peut être utilisée par l'Enchantateur

150



Fine Épée

La fine épée vous permet d'attaquer avec 3 dés de combat.

Ne peut être utilisée par l'Enchantateur

300



Épée Longue d'Acier

L'épée longue d'acier vous permet d'attaquer avec 3 dés de combat. Vous pouvez aussi attaquer en diagonale.

Ne peut être utilisée par l'Enchantateur

500



Corde

Une fois fixée, elle vous permet de franchir les fosses sans risque. Une corde ne sert qu'une fois. (cf règles)

800

Épée Lourde à Double Tranchant

L'épée lourde à double tranchant vous permet d'attaquer avec 4 dés de combat. Vous pouvez aussi attaquer en diagonale. Elle ne peut être utilisée avec un bouclier.

Ne peut être utilisée par l'Enchantateur

Armurerie Armes



Hachette

Vous attaquez avec 2 dés de combat. Vous pouvez la lancer.

150



Hache d'Armes

Vous attaquez avec 4 dés de combat. Si vous obtenez un bouclier noir, détruisez le de la défense de votre adversaire. Vous ne pouvez utiliser de bouclier avec la hache d'arme.

Ne peut être utilisée par l'Enchantateur et l'Elfe.

1000



Lance

Vous attaquez avec 2 dés de combat. Vous pouvez aussi attaquer en diagonale. De par sa taille, la lance vous autorise une attaque de longue portée, soit à 2 cases tout autour de votre figurine et même au travers de cases occupées. Vous ne pouvez l'utiliser avec un bouclier.

Ne peut être utilisée par l'Enchantateur.

280



Hallebarde

Arme à 2 Mains

Vous attaquez avec 4 dés de combat. Vous pouvez aussi attaquer en diagonale. De par sa taille, la hallebarde vous autorise une attaque de longue portée, soit à 2 cases tout autour de votre figurine et même au travers de cases occupées. Vous ne pouvez l'utiliser avec un bouclier.

Ne peut être utilisée par l'Enchantateur.

1500



200

Gourdin

Vous attaquez avec 2 dés de combat. Vous pouvez attaquer une case en diagonale.



Boutique
de
L'Alchimiste
Jeu de Base

Potion de Guérison

Cette potion peut restituer jusqu'à 4 points de vie perdus.

500



50

Potion de Vitesse

En buvant cette potion, vous triplerez votre prochain déplacement.

50

Potion de Résistance

Elle vous permet de jeter 2 fois plus de dés pour assurer votre défense jusqu'à votre prochain tour.

250



250

Potion de Force

Elle vous permet de jeter 2 dés de combat de plus pour votre prochaine attaque.

250

Breuvage Héroïque

Vous pouvez attaquer 2 fois durant votre tour au corps à corps ou à distance ou en lançant des sortilèges. Vos attaques peuvent être placées avant ou après votre déplacement ou séparées par le déplacement.

400



Eau Bénite

Lancez la sur un mort vivant et quel que soit son total de points de vie, il meurt sur le champ.

200



Elixir de Vie

Cet elixir est capable de ramener à la vie un mort. Il vous suffira de l'utiliser en tenant 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.

1 000

