

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

HEROQUEST

MATERIEL

*Cartes
Sortilèges
et Trésors de
Quête*

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



Courage



Vous lancez 2 dés de combat supplémentaires lors d'une attaque tant qu'un ennemi vous est visible.



Boule de Feu



Ce sort cause la perte de 2 points de vie. La cible lance 2 dés ordinaires et peut réduire les dommages d'un point par 5 ou 6 obtenu(s).



Feu du Courroux



Ce sort s'abat violemment sur une cible visible et cause la perte d'un point de vie. La cible lance un dé de combat et si elle obtient un bouclier qui lui est propre le sort est sans effet.



Djinn



Un Djinn apparaît et peut attaquer une figurine visible avec 5 dés de combat ou bien il peut ramener à la vie un héros mort avec 1 point d'esprit et 2 points de vie.



Tempête



Une tempête se lève et enveloppe votre cible qui passera son prochain tour.



Vent Vif



Doublez le nombre de dés pour votre prochain déplacement.



Eau de Guérison



La cible du sort récupère jusqu'à 4 points de vie. Vous ne pouvez en aucun cas dépasser le total de points de vie initial.



Sommeil



Votre cible s'endort et ne peut rien faire ni même se défendre. A chacun de ses tours, elle lance un dé ordinaire par point d'esprit. Avec un 6, elle sort immédiatement de son sommeil.



Voile de Brume



Vous pouvez traverser autant de cases occupées que votre déplacement le permet, lors de votre prochain déplacement.





Sortilèges de la Terre



Sortilèges de la Terre



Sortilèges de la Terre



Sortilèges du Chaos



Sortilèges du Chaos



Sortilèges du Chaos



Sortilèges du Chaos



Sortilèges du Chaos



Sortilèges du Chaos

Peau de Roc



Tant que vous n'êtes pas blessé vous lancez 2 dés de combat supplémentaires pour assurer votre défense.



Au Travers de la Pierre



Vous pouvez traverser autant de murs que votre déplacement le permet. Faites attention toutefois de ne pas finir votre déplacement dans de la roche.



Guérison Corporelle



La cible du sort récupère jusqu'à 4 points de vie. Vous ne pouvez en aucun cas dépasser le total de points de vie initial.



Tempête de Feu



Enflammez une pièce et infligez la perte de 3 points de vie à toutes les figurines s'y trouvant. Chacune peut réduire les dommages d'un point par 6 obtenu(s) sur un lancer de 2 dés ordinaires. Vous seul êtes immunisé contre ce sortilège.



Boule de Feu



Ce sort inflige la perte de 2 points de vie. La cible lance immédiatement 2 dés ordinaires et réduit les dommages d'un point par 6 obtenu(s).



Tempête Maléfique



Ce sort fait apparaître une petite tornade qui enveloppe la victime de votre choix. Celle-ci perd son prochain tour.



L'Appel des Morts



Faites apparaître des morts vivants. Lancez un dé ordinaire.

1-2 4 Squelettes
3-4 3 Squelettes + 2 Zombis
5-6 2 Zombis + 2 Momies



L'Appel des Orcs



Faites apparaître des Orcs. Lancez un dé ordinaire.

1-2 4 Orcs
3-4 5 Orcs
5-6 6 Orcs



Rouille



Ce sort rouille une pièce d'équipement (épée, casque ou armure, bouclier) qui tombe aussitôt en poussière et ne peut plus être utilisée. N'affecte pas les trésors de quête.







Contrôle



Morcar contrôle un héros comme un monstre. Le héros peut, à chacun de ses tours, lancer un dé ordinaire par point d'esprit. S'il obtient un résultat de 6 sur l'un des dés, le sort est brisé.



Peur



Ce sort effraie un héros qui perd 1 dé de combat à l'attaque. A chacun de ses tours, il lance un dé ordinaire par point d'esprit. S'il obtient un résultat de 6 sur l'un des dés, le sort est brisé.



Sommeil Profond



Ce sort endort un héros qui ne peut rien faire ni même se défendre. A chacun de ses tours, il lance un dé ordinaire par point d'esprit. Avec un 6, il sort du sommeil.



Nuage du Chaos



Ce sort paralyse les héros d'une pièce ou d'un couloir qui ne peuvent rien faire ni même se défendre. Ils lancent un dé ordinaire par point d'esprit à chacun de leur tour et se libèrent s'ils obtiennent au moins un 6.



Fuite



Le lanceur du sort disparaît instantanément. Le plan de quête précise l'endroit secret où la figurine réapparaîtra.



Eclair Foudroyant



Ce sort peut être lancé en ligne droite ou en diagonale et traverse tout pour s'arrêter contre un mur ou une porte fermée. Toute figurine touchée perd 2 points de vie.



Le Talisman de Lore



"Aussi surnommée l'étoile de l'ouest, quiconque s'en empare détient un grand savoir."

Ce talisman confère 2 points d'esprit supplémentaires à son porteur.



L'Anneau du Retour



"Un bijou ancien longtemps resté dans les mains de l'Empereur avant qu'il ne soit dérobé."

Une fois par quête vous pouvez ramener votre héros et ses compagnons qui lui sont visibles à l'entrée du donjon.



L'Anneau des Sages



"Mentor perdit cet anneau la première fois qu'il affronta Morcar. Son grand pouvoir vous sauvera plus d'une fois."

Au début de chaque quête choisissez un sort qui pourra être lancé 2 fois au lieu d'une seule.



L'Armure de 'Borin



"Depuis longtemps oubliée, cette armure forgée en écailles de dragon fut l'objet de plusieurs guerres entre les forces de l'Empereur et celles du Chaos."



Le Fléau des Ores



"L'épée du frère de 'Durgin que l'on pensait perdue à jamais au plus profond des cavernes de 'Karak Varn."



2 Attaques

Le Fer de l'Esprit



"Les ancêtres de Telor gardaient cette épée avant qu'elle ne soit volée. Son pouvoir est primordial contre 'Morcar."



Foudre Magique



"La puissance des cieux vibre dans votre sceptre dont vous devrez en rester maître."

Vous pouvez lancer 1 dé de combat de plus lors de votre prochaine attaque au corps à corps en dépensant 1 point d'esprit.

Le Sceptre du 'Rappel



"On raconte que 'Morcar perdit ce sceptre magique lors de la grande bataille. C'est une relique puissante qu'il a volé à 'Montor."



Attaque en diagonale. Vous pouvez lancer 2 sorts différents lors de votre tour.

Force 'Vive



"Une énergie magique étrange émanant du plus profond de la terre. Son détenteur en voit sa force décuplée."



Manteau des Anciens



"Seuls les plus grands mages de l'Empereur pouvaient autrefois revêtir cet habit au pouvoir incroyable."



La Cape de Protection



"La légendaire cape de Telor dont vous sentez encore la puissance magique qui en émane."



Les 'Bracelets de 'Balur



"Forgés par les 'Nains de 'Karak Varn, ces bracelets ont traversé les âges."

