

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

HEROQUEST

MATERIEL

*Cartes
Trésor,
Dés,
Portes,
Plateau.*

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



Piège !



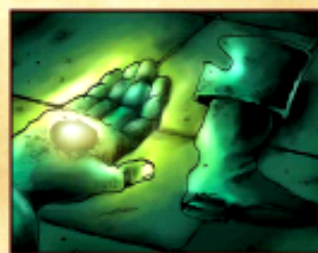
La pression d'un fil contre votre jambe vous avertit du danger et vous faites volte face... mais il est trop tard ! Le carreau d'une arbalète vous coûte 1 point de vie.

Piège !



Une dalle cède sous votre pied et vous vous rendez compte trop tard qu'il s'agit d'un piège. Vous tombez dans une fosse et perdez un point de vie. Il vous sera toutefois possible d'en sortir normalement lors de votre prochain tour. Une fois que vous en serez sorti la fosse se referme.

Pierre Précieuse



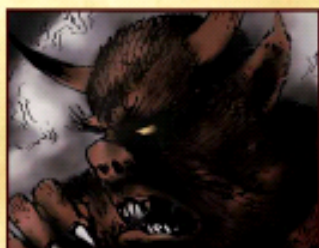
Nichée au fond d'une vieille botte, vous découvrez une pierre précieuse d'une valeur de 50 pièces d'or.

Elixir de Vie



Ce vieux flacon plein de poussière renferme un Elixir de Vie capable de ramener à la vie un mort. Il vous suffira de l'utiliser en étant 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.

Monstre Errant



Alors que vous êtes occupé dans vos recherches, un monstre fait irruption et vous attaque immédiatement. Le joueur sorcier place la figurine du monstre errant indiqué par le livre de quête sur une case adjacente à la vôtre. Si toutes les cases adjacentes sont occupées, il place le monstre le plus près de vous.

Monstre Errant



Alors que vous êtes occupé dans vos recherches, un monstre fait irruption et vous attaque immédiatement. Le joueur sorcier place la figurine du monstre errant indiqué par le livre de quête sur une case adjacente à la vôtre. Si toutes les cases adjacentes sont occupées, il place le monstre le plus près de vous.

Monstre Errant



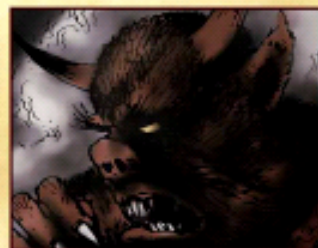
Alors que vous êtes occupé dans vos recherches, un monstre fait irruption et vous attaque immédiatement. Le joueur sorcier place la figurine du monstre errant indiqué par le livre de quête sur une case adjacente à la vôtre. Si toutes les cases adjacentes sont occupées, il place le monstre le plus près de vous.

Monstre Errant



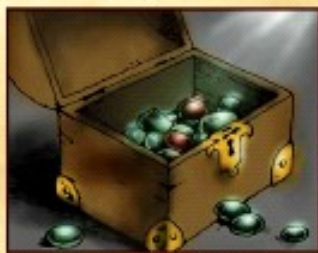
Alors que vous êtes occupé dans vos recherches, un monstre fait irruption et vous attaque immédiatement. Le joueur sorcier place la figurine du monstre errant indiqué par le livre de quête sur une case adjacente à la vôtre. Si toutes les cases adjacentes sont occupées, il place le monstre le plus près de vous.

Monstre Errant



Alors que vous êtes occupé dans vos recherches, un monstre fait irruption et vous attaque immédiatement. Le joueur sorcier place la figurine du monstre errant indiqué par le livre de quête sur une case adjacente à la vôtre. Si toutes les cases adjacentes sont occupées, il place le monstre le plus près de vous.

Bijoux



Vous trouvez un petit coffre de bois, plutôt vieux, d'apparence ordinaire, mais à l'intérieur sous une doublure de velours reposent des bijoux d'une valeur de 50 pièces d'or.

Vieux Vêtements



La fouille de vieux vêtements vous permet de découvrir 20 pièces d'or.

Vieux Chiffons



Dans un fouillis de vieux chiffons, manteaux de fourrure élimés et de couvertures tâchées, vous découvrirez 25 pièces d'or.

Vieille Boite



Cette boîte contenant 25 pièces d'or a été abandonnée par un inconscient qui n'a même pas songé à la dissimuler.

Perdu dans les Comptes



Au cours de vos recherches, vous trouvez de petites quantités d'or dissimulées en divers endroits mais vous vous y perdez dans vos comptes. Lancez donc un dé ordinaire et multipliez le résultat par 10 ainsi vous saurez combien de pièces vous avez trouvé.

Maigre Butin



Un maigre butin de 10 pièces d'or est découvert dans la poche d'un vieux pourpoint malodorant.

Gros Butin !



Un coffre bien dissimulé ne vous a pas échappé. En l'ouvrant vos yeux s'émerveillent : vous venez de mettre la main sur une véritable fortune ! Bijoux et objets rares pour une valeur totale de 500 pièces d'or.

Fabuleux Trésor !



La chance est avec vous ! Un petit coffre que vous trouvez dissimulé sous une vieille fourrure contient 100 pièces d'or.

Bourse de Cuir



Vous avez repéré une pierre derrière laquelle se trouve dissimulée une petite bourse de cuir. Celle-ci contient 50 pièces d'or.

Rien !



En dépit d'une fouille méticuleuse, vous ne trouvez rien.

Rien !



En dépit d'une fouille méticuleuse, vous ne trouvez rien.

Breuvage Héroïque



Un sac de cuir accroché au mur contient une potion. Il s'agit d'un Breuvage Héroïque. Vous pouvez attaquer 2 fois durant ce 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.

Potion de Vitesse



Vous repérez un flacon poussiéreux sur une étagère. En le nettoyant vous vous rendez compte qu'il s'agit d'une potion de vitesse. Triplez votre prochain déplacement.

Potion de Résistance



Parmi toute une collection de vieux flacons et pots en terre, vous découvrez une potion de résistance. Elle vous permet de jeter deux fois plus de dés pour assurer votre défense jusqu'à votre prochain tour.

Potion de Guérison



Vous découvrez un petit flacon enveloppé de vieux chiffons et en reconnaissez tout de suite le contenu : il s'agit d'une potion de guérison. Redonne jusqu'à 4 points de vie perdus.

Potion de Guérison



Vous découvrez un petit flacon enveloppé de vieux chiffons et en reconnaissez tout de suite le contenu : il s'agit d'une potion de guérison. Redonne jusqu'à 4 points de vie perdus.

Potion de Force

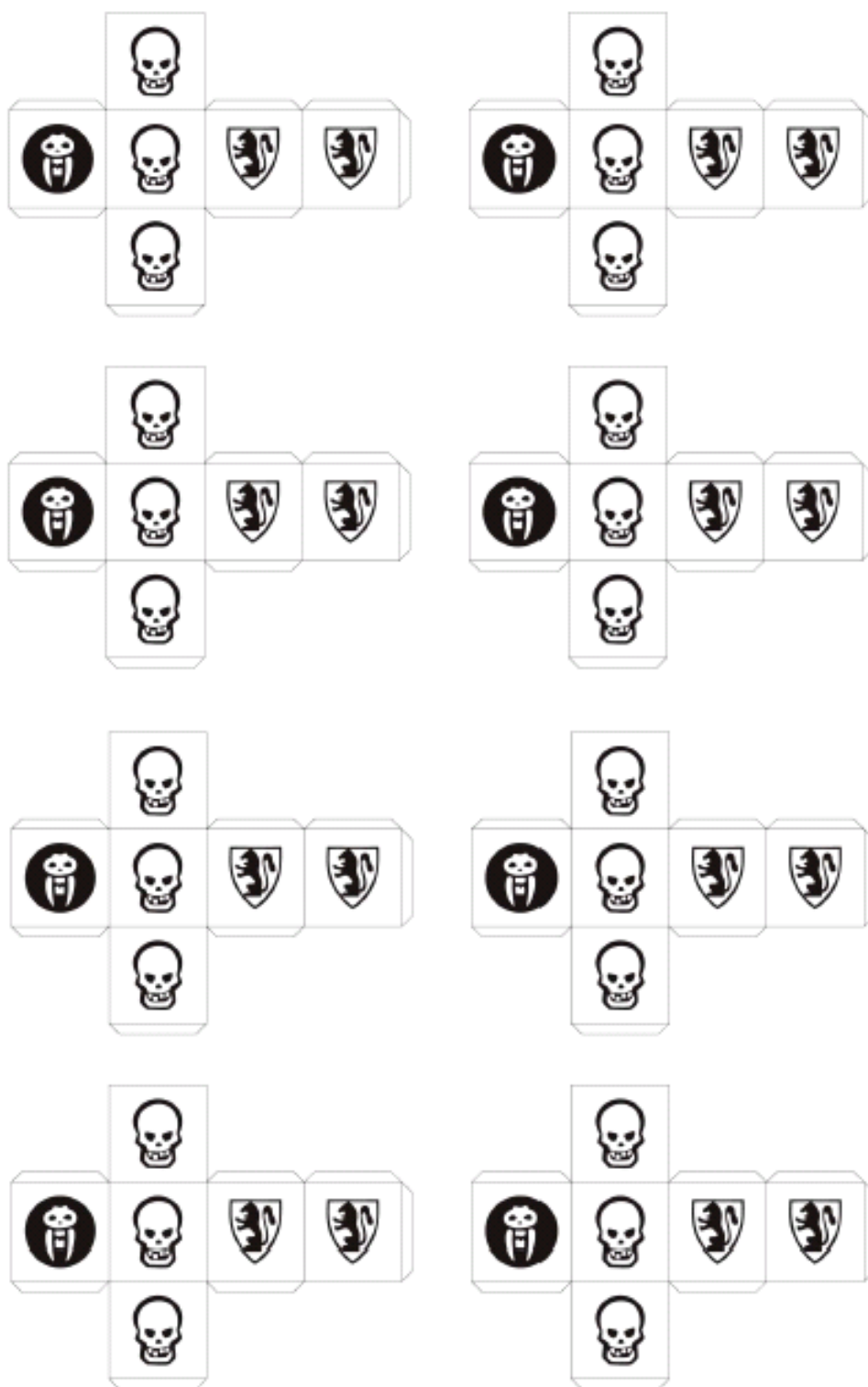


Vous trouvez un petit flacon rempli d'un liquide pourpre. Il s'agit d'une potion de force. Elle vous permet de jeter 2 dés de combat de plus pour votre prochaine attaque.

Eau Bénite



Vous trouvez une fiole d'eau bénite qui a été rangée puis oubliée dans un coin de la pièce. Lancez la sur un mort vivant et quel que soit son total de points de vie, il meurt sur le champ.



Pour ceux qui ne possèdent pas les dés spéciaux, voici des dés à fabriquer. C'est très simple. Imprimer cette planche sur du papier épais (250g). Découpez et pliez afin de former des cubes. Encollez les languettes avec de la colle à bois (P.V.A). Laissez sécher. Vous pouvez recouvrir vos dés de vernis colle pour les consolider.

Une autre manière d'illustrer ces dés spéciaux est d'utiliser un dé à 6 faces ordinaire. Considérez les résultats 1, 2 et 3 comme étant un Crâne, 4 et 5, un Bouclier Blanc et 6 un Bouclier Noir.

