

# HERO QUEST

## Le Grimoire de Lore



Martin BANKHEAD  
2023

*Les montagnes brumeuses étaient depuis longtemps enveloppées par la nuit. Comme une étoile perdue dans un océan d'obscurité, brillait encore le laboratoire de Mentor.*

*D'un geste incertain, le Mage referma le grimoire de Lore, dont les pages renfermaient tant de secrets immémoriaux. D'une voix solennelle, il s'adressa à son élève : « Tu as bien travaillé, jeune disciple. Tu as acquis les savoirs anciens et tu connais désormais les desseins de Morcar aussi bien que moi. Les périls qui rôdent dans les ombres du Vieux Monde sont innombrables et terrifiants, mais Loretome nous a guidés pour faire de ces aventuriers des héros.*

*Désormais il t'appartient de les mener au-delà, de les préparer aux menaces les plus noires et aux maléfices les plus abominables des légions du Chaos et de la Mort. Ils ne savent encore rien des monstres des montagnes de l'Est, ou tapis dans les jungles du Sud. Ils n'ont pas encore parcouru les marais putrides hantés par des horreurs végétales. Il leur faudra voyager bien loin vers les régions glacées ou dans les profondeurs de la Terre pour affronter tous les visages de Morcar.*

*Ce Livre contient tout ce dont tu auras besoin pour accomplir cette tâche. La responsabilité que tu portes est terrible mais tu en es désormais digne. Garde courage et confiance ! »*



**Monstres**

### *Lutin*



Déplacement : 10  
Attaque : 2 dés  
Défense : 1 dé  
Corps : 1  
Esprit : 1

Lorsque plus de deux Lutins sont présents sur le plateau, chacun dispose d'un dé d'Attaque supplémentaire.

### *Orc*



Déplacement : 8  
Attaque : 3 dés  
Défense : 2 dés  
Corps : 1  
Esprit : 2

Lorsque plus de deux Orcs sont présents sur le plateau, chacun dispose d'un dé d'Attaque supplémentaire.

### *Fimir*



Déplacement : 6  
Attaque : 3 dés  
Défense : 3 dés  
Corps : 1  
Esprit : 3

Le Fimir dispose du Maléfice de **Corruption**, qu'il peut déclencher lorsqu'il obtient 3 Crânes sur une Attaque, au lieu de provoquer la perte de 3 points de Corps.

### *Guerrier du Chaos*



Déplacement : 6  
Attaque : 3 dés  
Défense : 4 dés  
Corps : 1  
Esprit : 3

Le Guerrier du Chaos peut relancer un dé d'Attaque. Le dernier résultat est conservé.

## Squelette



Déplacement : 6  
Attaque : 2 dés  
Défense : 2 dés  
Corps : 1  
Esprit : 0

Le Squelette peut relancer un dé de Défense. Le dernier résultat est conservé.  
Le Squelette est considéré comme un *Mort-Vivant*.

## Momie



Déplacement : 4  
Attaque : 3 dés  
Défense : 4 dés  
Corps : 1  
Esprit : 0

La Momie dispose du Maléfice de **Catalepsie**, qu'elle peut déclencher lorsqu'elle obtient 3 Crânes sur une Attaque, au lieu de provoquer la perte de 3 points de Corps.  
La Momie est considérée comme un *Mort-Vivant*.

## Zombi



Déplacement : 4  
Attaque : 2 dés  
Défense : 3 dés  
Corps : 1  
Esprit : 0

Le Zombi peut relancer un dé d'Attaque. Le dernier résultat est conservé.  
Le Zombi est considéré comme un *Mort-Vivant*.

## Gargouille



Déplacement : 6  
Attaque : 4 dés  
Défense : 4 dés  
Corps : 1  
Esprit : 4

La Gargouille ne peut pas être blessée tant qu'elle ne s'est pas déplacée ou n'a pas Attaqué.

## Spectre



Déplacement : 6\*  
Attaque : 3 dés  
Défense : 2 dés  
Corps : 1  
Esprit : 0

Les Spectres peuvent traverser les murs, les portes fermées et les cases occupées par un adversaire.  
Chaque Spectre dispose du Maléfice **Peur**.  
Les Spectres sont considérés comme des *Morts-Vivants*.

## Banshee



Déplacement : 7  
Attaque : 2 dés\*  
Défense : 2 dés  
Corps : 1  
Esprit : 0

Les Attaques des Banshees ne font pas perdre des points de Corps mais des points d'Esprit.  
Les Banshees sont considérés comme des *Morts-Vivants*.

## Profond



Déplacement : 6  
Attaque : 3 dés  
Défense : 1 dé  
Corps : 1  
Esprit : 1

Les Profonds disposent du Maléfice **Hypnose**, qu'ils peuvent déclencher lorsqu'ils obtiennent 3 Crânes sur une Attaque, au lieu de causer la perte de 3 points de Corps.

## Daggoth



Déplacement : 5  
Attaque : 5 dés  
Défense : 4 dés  
Corps : 1  
Esprit : 0

Lorsqu'un héros est blessé par un Daggoth, considérez-le comme *Epouvanté*. Les Daggoths sont considérés comme des *Morts-Vivants*.

## Homme-Bête



Déplacement : 10  
Attaque : 4 dés  
Défense : 3 dés  
Corps : 1  
Esprit : 1

Lorsque deux Hommes-Bêtes ou plus sont présents dans la même salle ou le même passage, chacun bénéficie d'un dé de Combat supplémentaire pour l'Attaque.

## Minotaure



Déplacement : 10  
Attaque : 4 dés  
Défense : 4 dés  
Corps : 1  
Esprit : 1

Le Minotaure se Défend avec des Boucliers blancs au lieu de Boucliers noirs.

## Skaven



Déplacement : 8  
Attaque : 2 dés  
Défense : 2 dés  
Corps : 1  
Esprit : 2

Lorsqu'un héros est blessé par un Skaven au Corps-à-Corps, considérez que le héros est *Empoisonné* s'il obtient un Bouclier noir en lançant un dé de Combat. Les Nains ne sont pas concernés par cette règle.

## Rat-Ogre



Déplacement : 8  
Attaque : 4 dés  
Défense : 3 dés  
Corps : 2  
Esprit : 2

Lorsqu'un héros est blessé par un Rat-Ogre au Corps-à-Corps, considérez que le héros est *Empoisonné* s'il obtient un Crâne en lançant un dé de Combat. Les Nains ne sont pas concernés par cette règle. Un Rat-Ogre se Défend avec des Boucliers blancs au lieu de Boucliers noirs.

## Homme-Lézard



Déplacement : 7  
Attaque : 3 dés  
Défense : 3 dés  
Corps : 1  
Esprit : 1

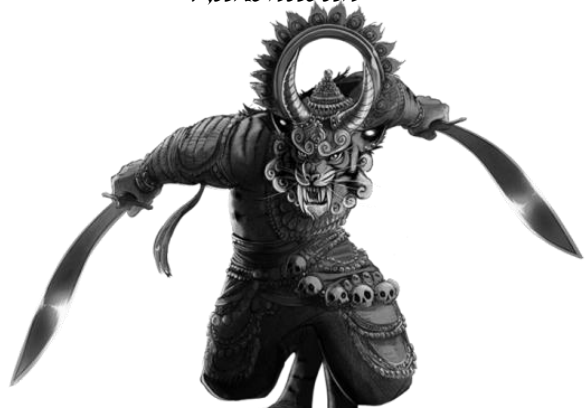
Don de Sotek : 1 dé de Combat supplémentaire pour l'Attaque.

Don de Quetzl : 1 point de Corps supplémentaire.

Don de Xhotl : 1 dé de Combat supplémentaire pour la Défense.

Don de Tepok : insensibles aux Sortilèges (sauf Djinn, Golem, Feu du Courroux, Élémentaire d'Eau).

## Rakshasah



Déplacement : 9  
Attaque : 4 dés  
Défense : 4 dés  
Corps : 2  
Esprit : 3

Un Rakshasah peut mener des Attaques contre deux adversaires durant le même tour.

## Simien



Déplacement : 8  
Attaque : 3 dés  
Défense : 2 dés  
Corps : 1  
Esprit : 2

Les Simiens peuvent Attaquer en diagonale et franchir les cases occupées par des adversaires.

## Gorille



Déplacement : 8  
Attaque : 4 dés  
Défense : 4 dés  
Corps : 3  
Esprit : 2

Un Gorille peut mener des Attaques contre deux adversaires durant le même tour.



Ogre  
(Oni)



Déplacement : 5  
Attaque : 4 dés  
Défense : 5 dés  
Corps : 4  
Esprit : 1

L'Ogre peut relancer jusqu'à deux dés de Défense. Le dernier résultat est conservé.

Chevalier Ogre  
(Oni kishi)



Déplacement : 6  
Attaque : 5 dés  
Défense : 5 dés  
Corps : 4  
Esprit : 1

Le Chevalier Ogre peut relancer jusqu'à deux dés d'Attaque. Le dernier résultat est conservé.

Sorcier Ogre  
(Oni mado-shi)



Déplacement : 4  
Attaque : 4 dés  
Défense : 5 dés  
Corps : 4  
Esprit : 5

Le Sorcier Ogre dispose du Maléfice **Tempête de Flammes**, qu'il peut lancer lorsqu'il obtient 4 Crânes sur une Attaque, au lieu de causer la perte de 4 points de Corps.

Roi Ogre  
(Onio)



Déplacement : 8  
Attaque : 5 dés  
Défense : 4 dés  
Corps : 5  
Esprit : 2

Un Roi Ogre dispose du Maléfice **Attaque chthonienne**.

## Ours polaire



Déplacement : 6  
Attaque : 4 dés  
Défense : 3 dés  
Corps : 5  
Esprit : 2

L'Ours polaire peut mener deux Attaques dans le même tour, contre un ou plusieurs adversaires.

## Yéti



Déplacement : 8  
Attaque : 4 dés  
Défense : 3 dés  
Corps : 5  
Esprit : 2

Si le Yéti parvient à blesser son adversaire, il l'emprisonne dans une étreinte brutale qui lui fait perdre 1 point de Corps supplémentaire avant de le relâcher.

## Gremlin des neiges



Déplacement : 8  
Attaque : 3 dés  
Défense : 2 dés  
Corps : 1  
Esprit : 2

Au lieu d'Attaquer, le Gremlin peut voler un Equipement ou une Potion à son adversaire, puis fuir immédiatement en se déplaçant de 12 cases (même s'il s'est déjà déplacé lors de ce tour). L'objet volé peut être récupéré après avoir tué le Gremlin.

## Loup géant



Déplacement : 9  
Attaque : 4 dés  
Défense : 3 dés  
Corps : 4  
Esprit : 1

Le loup géant peut relancer jusqu'à deux dés d'Attaque. Le dernier résultat est conservé.

### *Seigneur des bêtes*



Déplacement : 6  
Attaque : 3 dés  
Défense : 3 dés  
Corps : 3  
Esprit : 4

Le Seigneur des bêtes dispose du Maléfice **Appel du Chaos**.

### *Chien du Chaos*



Déplacement : 8  
Attaque : 2 dés  
Défense : 2 dés  
Corps : 1  
Esprit : 2

Le Chien du Chaos peut relancer un dé d'Attaque et un dé de Défense. Le dernier résultat est conservé

### *Sanglier sauvage*



Déplacement : 11  
Attaque : 3 dés  
Défense : 3 dés  
Corps : 2  
Esprit : 1

Le Sanglier sauvage peut lancer deux dés d'Attaque supplémentaires après un déplacement en ligne droite d'au moins 4 cases.

### *Gobelin de la nuit*



Déplacement : 10  
Attaque : 2 dés  
Défense : 2 dés  
Corps : 1  
Esprit : 2

Un Gobelin de la nuit peut relancer un dé d'Attaque contre un Nain ou un Elfe. Le dernier résultat est conservé.

### *Démon de peste*



Déplacement : 10  
Attaque : 6 dés  
Défense : 6 dés  
Corps : 8  
Esprit : 6

Le Démon de peste dispose des Maléfices de **Pourriture**.

### *Démon de folie*



Déplacement : 9  
Attaque : 6 dés  
Défense : 5 dés  
Corps : 7  
Esprit : 2

Le Démon de folie dispose des Maléfices de **Terreur**.

### *Démon stellaire*



Déplacement : 8  
Attaque : 7 dés  
Défense : 5 dés  
Corps : 8  
Esprit : 9

Le Démon stellaire dispose des Maléfices de **Magie Astrale**.

### *Démon de mort*



Déplacement : 4  
Attaque : 6 dés  
Défense : 6 dés  
Corps : 8  
Esprit : 6

Le démon de mort dispose des Maléfices de **Nécromancie**.

## Araignée géante



Déplacement : 10  
Attaque : 2 dés  
Défense : 2 dés  
Corps : 2  
Esprit : 1

Un personnage blessé par une Araignée géante est considéré comme *Empoisonné*. L'Araignée peut mener deux Attaques par tour.

## Troll de pierre



Déplacement : 6  
Attaque : 3 dés  
Défense : 4 dés  
Corps : 4  
Esprit : 1

Le Troll de pierre récupère 1 point de Corps pour chaque Bouclier blanc obtenu sur son jet de Défense. Le nombre de points de Corps de départ ne peut pas être dépassé.

## Terre errant



Déplacement : 8  
Attaque : 4 dés  
Défense : 3 dés  
Corps : 4\*  
Esprit : 1

Le Terre errant est insensible aux sortilèges de l'Eau. Chaque point de Corps qu'il retire à un personnage lui permet de gagner 1 point de Corps supplémentaire.

## Ronce carnivore



Déplacement : 3  
Attaque : 4 dés  
Défense : 3 dés  
Corps : 2\*  
Esprit : 1

La Ronce carnivore peut mener des Attaques contre deux adversaires par tour. Elle peut Attaquer en diagonale. Chaque point de Corps qu'elle retire à un personnage lui permet de gagner 1 point de Corps supplémentaire.

## Naga



Déplacement : 5  
Attaque : 3 dés  
Défense : 3 dés  
Corps : 2  
Esprit : 1

Un personnage blessé par un Naga est considéré comme *Empoisonné*. Le Naga dispose du Maléfice **Hypnose**.

## Anaconda



Déplacement : 6  
Attaque : 4 dés  
Défense : 3 dés  
Corps : 4  
Esprit : 1

Si l'Anaconda parvient à blesser son adversaire, celui-ci est d'abord considéré comme *Prisonnier*. Tant qu'il ne s'est pas libéré, il perd 1 point de Corps par tour.

## Danseur de guerre Elfe



Déplacement : 6  
Attaque : 4 dés  
Défense : 3 dés  
Corps : 3  
Esprit : 2

Le Danseur de guerre Elfe dispose du Maléfice **Racines**. Il peut mener 2 Attaques à chaque tour.

## Archer Elfe



Déplacement : 6  
Attaque : 1 dé  
Défense : 2 dés  
Corps : 3  
Esprit : 2

L'Archer Elfe peut Attaquer avec 4 dés de Combat contre une cible visible non adjacente. Il peut mener 2 Attaques à chaque tour.

### *Les Grands Monstres*

**P**lusieurs Monstres sont de taille imposante. Ils occupent plus d'une case.

**L**es Loups géants, les Sangliers sauvages et les Chiens du Chaos occupent deux cases. Les Araignées géantes, les Trolls de pierre, les Rats-Ogres, les Anacondas, les Tertres et les Ronces occupent quatre cases. Ils ont plus de cases adjacentes et ont donc plus de choix pour Attaquer, sans avoir à se déplacer.

**L**es plus grands Monstres ne peuvent pas apparaître ni se déplacer dans les passages trop étroits pour eux. Les déplacements des grands Monstres sont à considérer en cases, et non en fonction de leur socle.

### *Les Monstres et les Maléfices*

**A**fin de diversifier les rencontres et de créer des histoires palpitantes, certains Monstres peuvent être dotés de Maléfices supplémentaires. Ce sont des sorcières Fimirs (les Meargh), des chamans Hommes-Bêtes, des prêtres Hommes-Lézards, des Prophètes blancs ou des Moines de la Peste Skaven... Leurs étranges et terrifiants pouvoirs sont reportés dans le *Grimoire des Maléfices*.



# Pièges



**S**euls les Nains ou les héros équipés d'une Trousse à outils peuvent désamorcer les Pièges après les avoir découverts, en lançant un dé de Combat.

**S**i un Nain obtient un Bouclier noir, ou si un héros équipé d'une Trousse à outils obtient un Crâne, le Piège se déclenche. Sinon, le Piège est désamorcé : le jeton est retiré du plateau.

**C**ertains Pièges ne peuvent pas être désamorcés, tandis que d'autres ne peuvent être désamorcés que par des personnages munis de cartes Sortilèges. Ils n'ont alors pas besoin de posséder une Trousse à outils.



### *Oubliette*

Ce Piège peut être détecté mais ne peut pas être retiré du plateau.

Tout joueur qui tombe dans une Oubliette perd automatiquement 1 point de Corps. Placez le carré Oubliette sur la case correspondante. Un joueur tombé dans une Oubliette peut Attaquer ou se Défendre mais il lance un dé de moins qu'à l'accoutumée. Il ne peut pas entreprendre de Recherche. A son prochain tour il peut toutefois se déplacer normalement.

Une Oubliette représente un obstacle sur le plateau de jeu. Un joueur peut tenter de sauter par-dessus. Il faut pour cela que son déplacement soit suffisamment long pour lui permettre d'arriver de l'autre côté. Il faut également que la case située de l'autre côté de l'Oubliette soit libre. Tout joueur ou Monstre qui entreprend de sauter par-dessus une Oubliette doit lancer un dé de Combat. Si le dé indique un Crâne, le malchanceux tombe dans l'Oubliette et perd 1 point de Corps ; s'il indique un Bouclier, le saut est réussi et il peut continuer son déplacement. Les cases occupées par l'Oubliette comptent comme des cases normales pour tout déplacement.



### *Piège hérissé de lances*

Ce Piège peut être détecté et désamorcé.

Tout joueur qui tombe dans un Piège hérissé de lances doit lancer un dé de Combat et perd 1 point de Corps s'il obtient un Crâne. Ce type de Piège n'affecte que le premier joueur qui met le pied sur cette case.

Une fois découverts, les Pièges hérissés de lances sont toujours désarmés, aussi n'existe-t-il pas de carré les représentant.



### *Éboulis de pierres*

Ce Piège peut être détecté et désamorcé.

Tout personnage qui traverse une telle case piégée déclenche un éboulis de pierres.

Placez le carré Piège : éboulis de pierres sur la case correspondante. Tout Monstre ou personnage se trouvant sur cette case doit lancer trois dés de Combat. La victime perd 1 point de Corps par Crâne obtenu sur les dés, puis va se placer sur une case adjacente non occupée. Si elle ne peut trouver refuge sur une case adjacente, elle périt sous l'éboulis de pierres.



### *Lames dansantes*

Ce Piège peut être détecté et désamorcé.

Lorsqu'un héros met le pied sur une case avec le symbole sombre représentant ce Piège, il lance trois dés de Combat et perd 1 point de Corps par Crâne obtenu. La lame dansante poursuit son chemin et Attaquera toute autre figurine se trouvant sur son passage représenté par le même symbole en plus clair.

Si le Piège est déclenché, il reste en place et continue d'agir jusqu'à la fin de la quête. Comme il se réarme, aucun carré n'est placé sur le plateau.

Les Nains ne sont pas affectés par ce Piège.



### *Porte piégée*

Ce Piège peut être détecté et désamorcé.

Si un personnage entreprend d'ouvrir la porte sans avoir préalablement désamorcé le Piège, il subit une Attaque avec deux dés de Combat. Quel que soit le résultat de cette Attaque, la porte reste close et le Piège reste armé.



### *Explosion de feu*

Ce Piège peut être détecté et désamorcé.

Lorsqu'un personnage entre dans une salle ou un passage piégé, annoncez-le. Au début de votre tour, toutes les figurines présentes dans la salle ou le passage piégé subissent une Attaque avec trois dés de Combat. Outre les moyens habituels, ce Piège peut être désamorcé avec un sortilège de Vent vif.



### *Ouragan*

Ce Piège ne peut pas être détecté ni désamorcé.

Lorsqu'un personnage franchit la case marquée d'un X, l'Ouragan se déchaîne depuis la case piégée vers la case X. Toutes les figurines positionnées dans le passage piégé doivent alors reculer de huit cases ou jusqu'à un mur ou un Piège. Une fois le Piège déclenché, il est possible de franchir le passage en sécurité.



### *Piège à loups*

Ce Piège peut être détecté et désamorcé.

Un personnage qui viendrait à marcher dessus sans l'avoir au préalable désamorcé perdrait automatiquement 1 point de Corps. Une fois déclenché ou désamorcé, ce Piège est retiré du plateau.



### *Monstre errant*

Ce Piège ne peut pas être détecté ni désamorcé. Le premier personnage qui traverse une telle case doit interrompre son déplacement. Un Monstre errant est placé sur une case voisine et Attaque immédiatement le personnage. Son tour est ensuite terminé.



### *Stalactite*

Ce Piège peut être détecté et désamorcé. Le premier joueur qui passe par une case Stalactite non désamorcée perd automatiquement 1 point de Corps. Les Monstres ne déclenchent pas ce Piège.



### *Verglas*

Ce Piège ne peut pas être détecté ni désamorcé. Placez un marqueur lorsqu'un héros marche sur la case piégée. Chaque fois qu'un héros se déplace sur une case de Verglas, le joueur lance un dé de Combat. Si un Bouclier blanc est obtenu, le héros tombe et son tour se termine immédiatement. Tout autre résultat signifie que le héros peut continuer à se déplacer (s'il lui reste des déplacements). Le joueur doit lancer un dé pour chaque case de Verglas traversée. Un héros tombé ne peut pas entreprendre d'action ou se Défendre contre des Attaques jusqu'à son prochain tour. Les Monstres ne sont pas affectés par le Verglas. Une fois qu'un marqueur est placé sur le plateau de jeu, il est possible de sauter par-dessus comme pour une Oubliette.



### *Trou d'eau*

Ce Piège peut être détecté mais ne peut pas être désamorcé. Lorsqu'un personnage passe sur une case piégée, il lance un dé de Combat. S'il obtient un Crâne, il tombe dans le Trou d'eau. Piégé dans une boue visqueuse, il est alors considéré comme *Prisonnier*. S'il n'est pas parvenu à se libérer au bout de trois tours, il perd 1 point de Corps par tour. Il peut réduire la perte de points de Corps en se débarrassant de certains ou de tous ses Equipements et Trésors de

Quête. Une fois détecté, le Trou d'eau peut être évité de la même façon qu'une Oubliette. Toutefois, aucun jeton n'est placé sur le plateau.



### *Boulet*

Ce Piège peut être détecté et désamorcé. Lorsque le dernier joueur passe la case marquée d'un X, un boulet tombe du plafond. Placez le Boulet sur la case piégée. A votre prochain tour et à chacun de vos tours suivants, lancez deux dés pour déplacer le Boulet, qui s'écrasera au bout du passage piégé. Si un personnage est touché par le Boulet, il lance cinq dés de Combat. Chaque Crâne obtenu lui fait perdre 1 point de Corps.



### *Ronces maléfiques*

Ce Piège ne peut être détecté et désamorcé que par un personnage muni de cartes Sortilèges.

Dès qu'un personnage pose le pied sur une case piégée, il est Attaqué avec deux dés de Combat, puis il est considéré comme *Prisonnier*. Les Ronces n'Attaquent qu'une seule fois. Une fois que le personnage s'est libéré, les Ronces sont inactives pendant trois tours du joueur sorcier mais restent sur le plateau. Au quatrième tour, elles sont de nouveau prêtes à l'Attaque.

Les Ronces peuvent être détruites par l'Eau Bénite.



### *Progéniture d'araignées*

Ce Piège ne peut pas être détecté ni désamorcé. Lorsqu'un personnage pose le pied sur la case piégée, le joueur sorcier lance un dé de mouvement. Le résultat indique le nombre d'œufs contenus dans le nid. A chacun de ses tours, le joueur sorcier lance un dé de Combat. S'il obtient un Crâne, l'un des œufs s'ouvre : placez une figurine d'Araignée géante sur la case piégée (ou une case adjacente). Elle peut Attaquer immédiatement. Les personnages peuvent tenter

de détruire les œufs avant leur éclosion, en attaquant la case piégée. Chaque Crâne obtenu permet de détruire un œuf. Lorsque tous les œufs sont détruits, retirez le jeton du plateau. La Progéniture d'araignée peut être détruite définitivement par un Contrepoison.



### *Toile d'araignée*

Ce Piège ne peut pas être détecté ni désamorcé. Tout personnage qui traverse une case Piégée est emprisonné dans une toile géante : il est considéré comme *Prisonnier*. Si au bout de trois tours le personnage n'est pas parvenu à se libérer, une Araignée tombe du plafond et lui inflige une morsure empoisonnée. Il n'est alors plus *Prisonnier*, mais est considéré comme *Empoisonné*. L'Araignée retournant se dissimuler, le Piège est retiré du plateau. Mais le Piège reste actif et sera déclenché lors d'un nouveau passage. Une Toile d'araignée peut être détruite définitivement par une Potion de Résistance.



### *Piège runique*

Ce Piège peut être détecté et désamorcé. Il prend effet lorsqu'un personnage marche dessus. Pour en connaître l'effet, le joueur doit lancer un dé de mouvement.

- S'il obtient 1 ou 2, le personnage est projeté en arrière jusqu'à un mur ou un Piège.
- S'il obtient 3 ou 4, le Piège est retiré du plateau.
- S'il obtient 5 ou 6, une explosion fait perdre 2 points de Corps à toutes les figurines jusqu'à deux cases du Piège.

Une fois déclenché ou désamorcé, ce Piège est retiré du plateau.



### *Piège magique : Enlèvement*

Ce Piège ne peut être détecté et désamorcé que par un personnage muni de cartes Sortilèges. Le premier personnage qui passe sur la case marquée d'un A est transporté vers la case marquée d'un B (un chiffre peut y être associé si plusieurs Pièges de ce type sont présents). Le voyage inverse n'est pas possible.



### *Piège magique : Rune du Chaos*

Ce Piège ne peut être détecté et désamorcé que par un personnage muni de cartes Sortilèges. Lorsqu'un personnage marche sur une case piégée, il lance un dé de Combat. S'il obtient un Bouclier noir, il perd l'une de ses cartes Sortilèges au hasard, ou 1 point d'Esprit s'il n'a pas de cartes. Ce Piège ne fonctionne qu'une seule fois.



### *Piège magique : Œil du Chaos*

Ce Piège ne peut être détecté et désamorcé que par un personnage muni de cartes Sortilèges. Ce Piège est toujours placé dans une salle. Lorsqu'un personnage est présent dans la salle piégée au début de son tour, le joueur sorcier lance un dé pour déterminer ce qui se produit :

- S'il obtient 1 ou 2, un personnage présent dans la salle perd une carte Sortilège.
- S'il obtient 3 ou 4, un personnage de son choix perd 1 point d'Esprit.
- S'il obtient 5 ou 6, les Monstres présents dans la salle obtiennent un dé de Combat supplémentaire pour l'Attaque.

Lorsqu'il a fait effet, le Piège disparaît.



### *Champignons vénéneux*

Ce Piège peut être détecté par tous les personnages, et ne peut être désamorcé que par un personnage muni de cartes Sortilèges. Si un personnage passe par une case piégée qui n'a pas été désamorcée, chaque personnage jusqu'à cinq cases du Piège subit l'Attaque d'un nuage de spores et perd 1 point de Corps, à moins d'obtenir un Bouclier en lançant autant de dés de Combat que son nombre de points d'Esprit. Les Monstres ne sont pas affectés par ce Piège.



### *Mur de la Mort*

Ce Piège ne peut pas être détecté. Il peut être désamorcé (même après son déclenchement). Dès qu'un personnage entre dans la salle piégée, toutes les portes de la salle se ferment et ne peuvent plus être ouvertes, sauf avec le Sortilège **Djinn** ou si le Piège est désamorcé. Un Monstre errant surgit alors de l'ombre et Attaque. Le Mur se déplace d'une case au début de chacun des tours du joueur sorcier, jusqu'à atteindre le mur opposé, puis revient en position initiale au même rythme. Si le personnage est encore dans la salle au moment où le Mur de la Mort atteint le mur opposé, il subit une Attaque de six dés de Combat.



### *Dalles mystiques*

Ce Piège peut être détecté mais ne peut pas être désamorcé. Lorsqu'un personnage pénètre dans la salle piégée, disposez les Dalles mystiques comme indiqué sur le plan de Quête, en les plaçant **face inactive**. Ces dalles de sol commandent l'ouverture d'une porte verrouillée. Les dalles à activer pour actionner le mécanisme d'ouverture sont représentées sur le plan de Quête par des cases **foncées**. Puis la dalle déclenchant l'ouverture est représentée par une case **noire**. Les autres dalles, qui ne doivent pas être activées pour que l'ouverture se produise, sont représentées par des cases **claires**.

Si la case noire est active (le carré est retourné **face activée**) **et** que la combinaison est bonne (toutes les cases foncées face activée et toutes les cases claires face inactive), la porte commandée par le mécanisme s'ouvre. Sinon, rien ne se passe. Si le Nain est présent dans la salle alors que la combinaison n'a pas fonctionné, le joueur sorcier doit lui indiquer l'une des Dalles mystiques activée ou désactivée à tort. A chaque nouvelle tentative, le joueur sorcier lui indiquera une Dalle différente si possible.

Pour activer ou désactiver une Dalle, il suffit au personnage d'être positionné sur une case adjacente et de déclarer son intention. Le joueur retourne alors le carré sur la face opposée. Il peut le faire autant de fois que son déplacement le lui permet.





## Conditions

Certains Monstres et dangers rencontrés lors des Quêtes peuvent imposer aux personnages une Condition.

Une Condition fait effet à chaque tour jusqu'à ce qu'elle disparaisse.

### *Empoisonné*

Lorsqu'un héros est considéré comme *Empoisonné*, au début de chacun de ses tours il lance un dé de Combat. S'il obtient un Crâne, il perd 1 point de Corps. S'il obtient un Bouclier noir, l'effet du poison disparaît. Les Nains, plus résistants, peuvent relancer le dé mais gardent le dernier résultat.

Cette Condition disparaît sous l'effet d'un Contrepoison.

### *Epouvanté*

Lorsqu'un personnage est considéré comme *Epouvanté*, il ne peut plus Attaquer qu'avec un dé de Combat, et ne peut plus utiliser de cartes Sortilèges. Au début de chacun de ses tours, il lance un dé de Combat par point d'Esprit : si le joueur obtient un Bouclier, il supprime cette Condition.

### *Inconscient*

Un personnage considéré comme *Inconscient* ne peut plus se déplacer, Attaquer (ou utiliser des cartes Sortilèges), se Défendre ou effectuer des Recherches. Cette Condition ne peut disparaître que par l'action d'un autre joueur ou en suivant les indications des notes de Quête.

### *Prisonnier*

Considéré comme *Prisonnier*, un personnage ne peut plus se déplacer, Attaquer, se Défendre ou effectuer des Recherches. Il peut cependant avaler une Potion par tour. Au début de chacun de ses tours, il peut lancer ses dés d'Attaque. S'il obtient au moins deux Crânes, il parvient à se libérer. Sinon, son tour se termine.

### *Lycanthrope*

Au début de chacun de ses tours, un personnage *Lycanthrope* doit lancer deux dés. S'il obtient 10, 11 ou 12, il se transforme en Loup géant et ne peut agir. Remplacez sa figurine par un Loup géant. Il sera contrôlé par le joueur sorcier à son tour de jeu, avec les capacités normales du Loup géant et non celles du personnage. A la fin du tour du joueur sorcier, il repasse sous le contrôle du joueur, la figurine du Loup géant est remplacée par la figurine du personnage. Cette Condition disparaît grâce à l'Eau Bénite.

### *Mort-Vivant*

Les *Morts-Vivants* sont des Monstres contrôlés par le joueur sorcier. Ils ne disposent généralement pas de points d'Esprit mais ne sont pas sujets à l'Inconscience. Ils peuvent être détruits par l'Eau Bénite. Cette Condition ne peut pas disparaître.

### *Etat de Choc*

Un personnage tombe généralement en *Etat de Choc* lorsqu'il perd tous ses points d'Esprit. Il se déplace alors avec un seul dé, Attaque avec un seul dé de Combat et se Défend avec deux dés de Combat. Il est dans l'impossibilité de lancer des Sortilèges. Cette Condition prend fin dès que le personnage récupère au moins 1 point d'Esprit.



# Terrains

### *Escaliers délabrés*

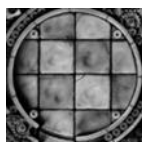


Toute figurine combattant au Corps à Corps sur une case d'Escalier délabré doit lancer un dé de moins pour l'Attaque et la Défense. Il est impossible de lancer un Sortilège, un Maléfice ou un projectile depuis une case d'Escalier délabré.

Pour chaque case d'Escalier délabré traversée, un héros doit lancer deux dés et obtenir un résultat inférieur au total de ses points de Corps et d'Esprit. Sinon, il trébuche : il doit arrêter son déplacement et passer son tour.

Les Elfes et les Monstres ne subissent pas cette dernière pénalité.

### *Salle tournante*



Au début de votre tour, lancez un dé. Orientez la porte de la salle dans la direction indiquée. La salle ne bouge pas avec un 5 ou un 6.

### *Ténèbres magiques*



Lorsqu'un personnage débute son tour dans une salle occupée par les Ténèbres magiques, il doit lancer un dé de Combat. S'il obtient un Bouclier noir, il est considéré comme *Epouvanté*. Les Ténèbres magiques ne peuvent pas être dissipées.

## *Porte de pierre*



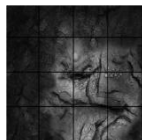
Pour ouvrir une Porte de pierre, le personnage doit y consacrer son action de Combat. Il lance autant de dés de Combat que le nombre de ses points de Corps. La Porte s'ouvre s'il obtient au moins deux Crânes.

## *Trappes et Tunnels*



Les Trappes et les Tunnels sont reliés par paires par des souterrains cachés franchissables dans les deux sens. Tout personnage ou Monstre qui se place sur l'une de ces cases est immédiatement déplacé de l'autre côté du passage. Son tour se termine immédiatement.

## *Salle des Aveugles*



Cette salle est plongée dans les ténèbres.

Lorsqu'un personnage pénètre dans cette salle, il ne faut pas lui en révéler le contenu ni les portes. Il ne peut voir que le contenu des cases qui lui sont adjacentes.

Il ne peut Rechercher de Pièges que sur les cases adjacentes. Les Pièges se déclenchent normalement lorsqu'un personnage marche dessus. Seul le Baume de Morgrim permet de rendre les Pièges visibles dans toute la Salle.

Les Monstres ne doivent pas être placés dans la salle sauf lorsqu'un personnage passe par une case adjacente.

Pour découvrir et ouvrir une porte, il faut être placé sur une case adjacente.



# Potions

- Baume de Morgrim* Cette Potion n'est utilisable que par le Nain. Elle lui rend visible tous les Pièges détectables ainsi que les Portes secrètes, et cela jusqu'à ce qu'il perde 1 point de Corps. 400 PO.
- Brevage Héroïque* Ce breuvage peut être bu juste avant de livrer un combat. Le personnage qui absorbe cette Potion pourra, le temps d'un tour seulement, Attaquer deux fois au lieu d'une. 100 PO.
- Brouet de Bataille* Cette Potion permet de relancer pendant un tour jusqu'à quatre dés de Combat pour essayer d'améliorer le résultat d'une Attaque. 200 PO.
- Contrepoison* Il annule immédiatement les effets de n'importe quel poison, même magique. 100 PO.
- Distillat de Résolution* Cette Potion n'est utilisable que par le Nain. Elle lui permet de désamorcer un Piège qui peut l'être, sans avoir à lancer de dé de Combat. 300 PO.
- Eau Bénite* L'eau bénite peut être utilisée au lieu de lancer une Attaque. Elle tuera toute créature apparentée aux Morts-vivants. 100 PO.
- Elixir de Karmâ* Cette Potion permet de restituer jusqu'à quatre points d'Esprit perdus. 100 PO.
- Essence de Granit* Cette Potion peut être bue à tout moment. Elle permet de lancer deux dés de Combats supplémentaires pour la Défense tant que des



Monstres sont visibles. 400 PO.

*Ether mystique*

Cette Potion, utilisable par l'Elfe ou l'Enchanteur, peut être bue avant de lancer un Sortilège. Elle permet alors de conserver la carte utilisée. 350 PO.

*Liqueur nébuleuse*

Cette Potion, utilisable uniquement par l'Enchanteur, permet de lancer un Sortilège supplémentaire pendant ce tour. 500 PO.

*Magma de Puissance*

Après avoir bu cette Potion utilisable uniquement par le Barbare, votre prochaine Attaque causera le double de la perte de points de Corps indiquée par les dés. 200 PO.

*Philtre de Rage meurtrière*

Cette Potion, utilisable uniquement par le Barbare, peut être bue à tout moment. Elle permet de mener deux Attaques à chaque tour tant que des Monstres sont visibles. 400 PO.

*Philtre de Thot*

Utilisable par l'Elfe ou l'Enchanteur, il permet de récupérer un Sortilège déjà utilisé au cours de cette aventure. 350 PO.

*Potion de Force*

Cette Potion peut être bue à tout moment. Elle permet de lancer deux dés de Combat en plus pour Attaquer la prochaine fois que l'occasion se présentera. 100 PO.

*Potion de Guérison*

Cette Potion peut être bue à tout moment. Elle peut

restituer jusqu'à 4 points de Corps perdus. 100 PO.

*Potion de Résistance* Cette Potion peut être bue à tout moment. Elle permet de lancer deux dés de Combat en plus pour vous Défendre la prochaine fois que l'occasion se présentera. 100 PO.

*Potion de Vitesse* Cette Potion peut être bue à tout moment. Elle permet de lancer deux fois plus de dés que normal lors de votre prochain déplacement. 100 PO.

*Quintessence Sauvage* Cette Potion, utilisable seulement par le Nain ou le Barbare, permet de restaurer jusqu'à 6 points de Corps perdus. 400 PO.

*Rosée Elfique* Cette Potion, utilisable uniquement par l'Elfe, lui permet de se déplacer librement de 2 à 12 cases en franchissant les obstacles (Mobilier, Monstres, porte fermée), et d'Attaquer deux fois, lors de son tour. L'effet dure jusqu'à ce que l'Elfe perde un point de Corps. 500 PO.



## Tatouages

Certains sorciers proposent à prix d'or des tatouages magiques, liés à des Esprits totems. Un seul tatouage peut être porté par un héros, et il ne peut pas lui être retiré ni être détruit, même par magie.

*Aigle* Vous lancez désormais un dé supplémentaire pour vous déplacer, pour Attaquer ou pour vous Défendre. Choisissez à chaque tour. 1200 PO.

*Bison* Si vous obtenez au moins un Bouclier lors d'une Défense, ajoutez un Bouclier au total. 1400 PO.

*Cerf* Vous pouvez lancer deux dés de Combats supplémentaires pour Attaquer les Monstres Errants (et les Monstres identiques). 1500 PO.

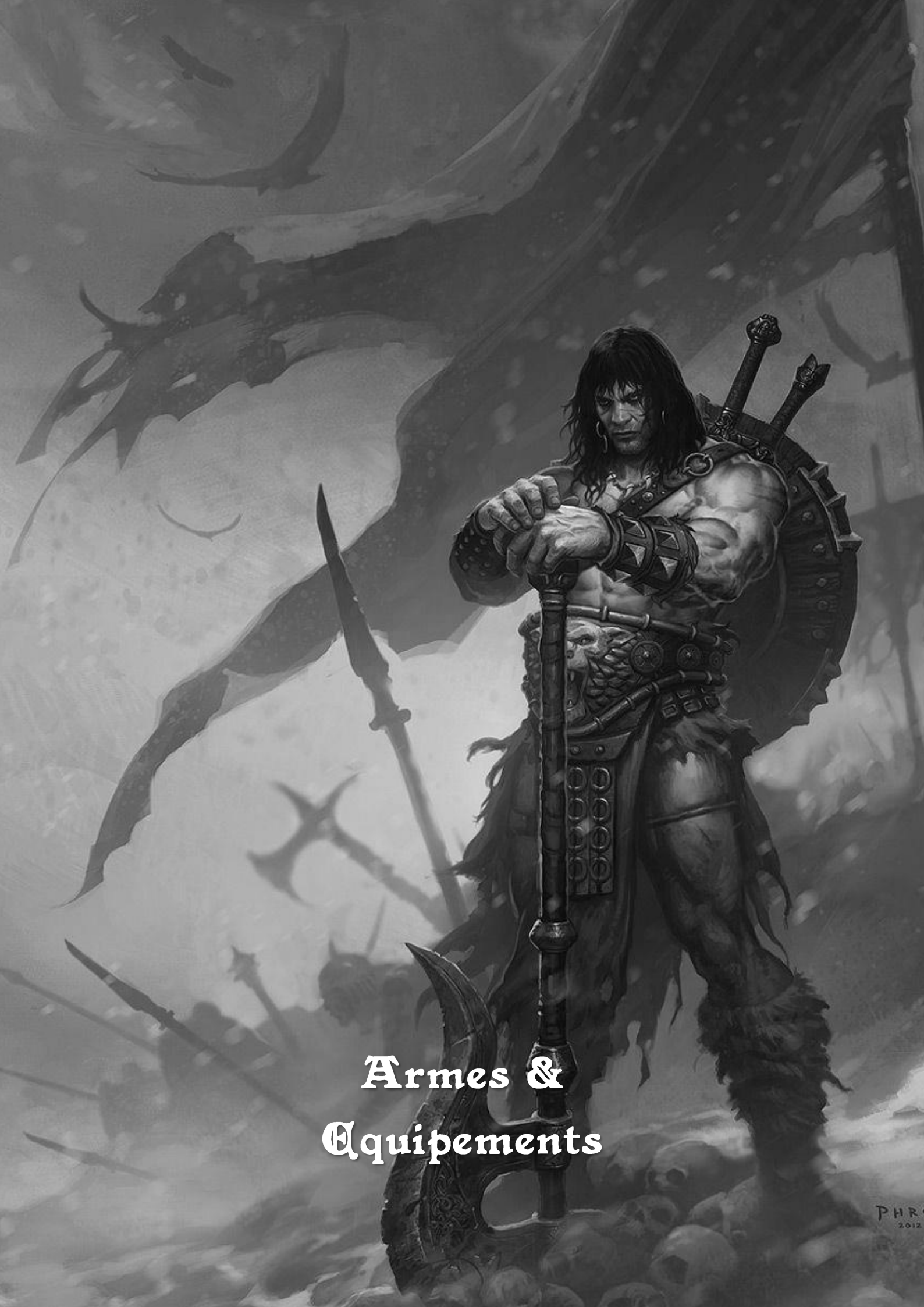
*Corbeau* Pour faire de vous la cible d'un Maléfice, un sorcier doit auparavant obtenir un Crâne en lançant un dé de Combat. 1500 PO.

*Dragon* Choisissez un Sortilège parmi ceux que vous connaissez. Désormais, vous pourrez le lancer sans utiliser d'action. 1500 PO.

*Licorne* Choisissez un Equipement parmi vos possessions. Désormais, il devient impossible de le perdre, de le détruire ou de le donner. 1000 PO.

*Lion* Si vous obtenez au moins un Crâne lors d'une Attaque, ajoutez un Crâne au total. 1400 PO.

<i>Mammouth</i>	Chaque fois que vous subissez une perte de points de Corps, vous pouvez, lors du tour suivant, mener une Attaque supplémentaire. 1500 PO.
<i>Manticore</i>	Lorsque vous tuez un Monstre, vous pouvez récupérer 1 point de Corps. 2000 PO.
<i>Ours</i>	Vous ajoutez 1 point de Corps à votre total de départ. 1500 PO.
<i>Phoenix</i>	Choisissez un Trésor de Quête parmi vos possessions. Désormais, il devient impossible de le perdre, de le détruire ou de le donner. 1500 PO.
<i>Salamandre</i>	Vous pouvez relancer vos dés d'Attaque ou de Défense (choisissez une fois pour toutes). Gardez le meilleur résultat. 1200 PO.
<i>Scorpion</i>	Lorsque vous blessez un Monstre sans le tuer, il est considéré comme <i>Empoisonné</i> . 1400 PO.
<i>Sphinx</i>	Vous ajoutez 1 point d'Esprit à votre total de départ. 1500 PO.



**Armes &  
Equipements**

### *Arbalète*

Elle permet de lancer trois dés de Combat lors d'une Attaque. Elle ne peut pas être utilisée contre un adversaire qui se trouve sur une case contiguë à la vôtre. Elle ne peut pas être utilisée par l'Enchanteur. 350 PO.

### *Arc*

Inutilisable par l'Enchanteur, l'Arc permet d'Attaquer avec deux dés de Combat mais pas sur une case contiguë. 250 PO.

### *Arc elfique*

Cette arme inutilisable par l'Enchanteur permet d'Attaquer avec deux dés de Combat, mais pas sur une case contiguë. Tant que vous n'êtes pas blessé, vous pouvez mener une deuxième Attaque avec deux dés de Combat. 500 PO.

### *Armure*

L'Armure vous permet de lancer quatre dés de Combat pour vous Défendre. Toutefois, lorsque vous la portez, vous ne pouvez lancer qu'un seul dé pour vous déplacer. L'Armure ne peut pas être utilisée par l'Enchanteur. 850 PO.

### *Bâton d'Enchanteur*

Utilisable uniquement par l'Enchanteur. Il permet d'Attaquer avec deux dés de Combat. L'Attaque en diagonale est possible. Une fois par aventure, vous pouvez lancer un dé de Combat par point d'Esprit restant : chaque Bouclier noir permet de reprendre une carte sortilège déjà utilisée. 250 PO.

### *Bouclier*

Le Bouclier donne un dé de Combat supplémentaire pour la Défense. Il ne peut pas être utilisé par

l'Enchanteur. 100 PO.

- Bracelets* Ces bracelets permettent d'ajouter un dé de Combat pour la Défense. 150 PO.
- Cape de protection* La Cape permet de lancer un dé de Combat supplémentaire pour la Défense. Elle ne peut être utilisée que par l'Enchanteur. 350 PO.
- Casque* Le Casque octroie un dé de Combat supplémentaire pour la Défense. Il ne peut pas être utilisé par l'Enchanteur. 120 PO.
- Cotte de maille* Elle permet de lancer trois dés de Combat pour la Défense. Elle ne peut pas être utilisée par l'Enchanteur. 450 PO.
- Dague* Elle permet de lancer deux dés de Combat lors d'une Attaque. Elle peut également servir pour Attaquer en diagonale. Cette arme ne peut pas être utilisée par l'Enchanteur. 150 PO.
- Dague spectrale* Cette arme ensorcelée ne peut être utilisée que par l'Enchanteur. Elle octroie un dé de Combat supplémentaire pour l'Attaque, un dé supplémentaire pour la Défense, et prive l'adversaire d'un dé de Combat pour sa Défense. 500 PO.
- Faucille* Cette arme permet de lancer deux dés de Combat lors d'une Attaque. Elle peut également servir pour



Attaquer en diagonale. Elle octroie en outre un dé supplémentaire pour la Défense. Cette arme ne peut pas être utilisée par l'Enchanteur. 170 PO.

*Fléau d'arme*

Cette arme permet de lancer trois dés de Combat lors d'une Attaque et d'Attaquer en diagonale. Cette arme ne peut pas être utilisée par l'Enchanteur. 400 PO.

*Glaive*

Il permet de lancer trois dés de Combat lors d'une Attaque. Il ne peut pas être utilisé par l'Enchanteur. 250 PO.

*Gourdin*

Il permet de lancer deux dés de Combat lors d'une Attaque. Il peut également servir pour Attaquer en diagonale. 100 PO.

*Hache d'armes*

Elle permet de lancer quatre dés de Combat lors d'une Attaque. Vous ne pouvez pas utiliser le Bouclier en même temps que la hache d'armes. Elle ne peut pas être utilisée par l'Enchanteur. 400 PO.

*Hallebarde*

Elle permet de lancer trois dés de Combat lors d'une Attaque. Elle peut servir pour Attaquer en diagonale. Cette arme ne peut pas être utilisée par l'Enchanteur. 320 PO.

*Lance*

Cette arme, inutilisable par l'Enchanteur, permet de lancer deux dés de Combat lors d'une Attaque. Elle peut servir pour Attaquer en diagonale. Vous pouvez également la lancer mais, dans ce cas, vous la perdez. Vous ne pouvez pas la lancer contre un adversaire qui

se trouve sur une case contiguë à la vôtre. 150 PO.

*Main gauche*

Cette dague est utilisée comme deuxième arme. Elle octroie un dé supplémentaire pour l'Attaque ainsi qu'un dé supplémentaire pour la Défense. Elle ne permet pas l'utilisation d'un Bouclier. Cette arme ne peut pas être utilisée par l'Enchanteur. 250 PO.

*Marteau de Guerre*

Cette arme inutilisable par l'Elfe ou l'Enchanteur permet d'Attaquer avec 3 dés de combat. En outre l'adversaire disposera d'un dé de moins pour se Défendre (minimum un dé). 450 PO.

*Robe d'Enchanteur*

Elle n'est utilisable que par l'Enchanteur. Elle permet d'ajouter un dé de Combat pour la Défense. 250 PO.

*Sabre*

Inutilisable par l'Enchanteur, le Sabre permet d'Attaquer avec trois dés de Combat et de répartir ces trois dés entre plusieurs adversaires. 350 PO.

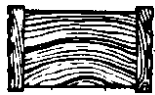
*Trousse à Outils*

La Trousse à Outils permet de désamorcer les Pièges (voir p. 17). 250 PO.

*Trousse  
d'Apothicaire*

Inutilisable par le Barbare, la Trousse d'Apothicaire permet de restaurer les points de Corps d'un héros situé dans la même salle ou le même passage au prix d'une action. Chaque Crâne obtenu en lançant trois dés de Combat restaure 1 point de Corps. Si un Bouclier noir est obtenu, la trousse est épuisée. 200 PO.

# Mobilier



Table



Cristal



Fauteuil



Cheminée



Marais



Tombe



Buffet



Pyramide d'or



Porte



Bibliothèque



Sphère  
armillaire



Etabli  
d'alchimiste



Chevalet  
de torture



Lunette  
astronomique



Râtelier  
d'armes



Coffre



Obélisque de  
malepierre



Pupitre  
de sorcier



Totem



Porte de pierre



Statue étrange



Porte de fer  
(Entrée de la Quête)



Porte de bois  
(Sortie de la  
Quête)



Pierre runique

# Sommaire

<i><b>M</b>onstres.....</i>	3
<i><b>P</b>ièges.....</i>	16
<i><b>C</b>onditions.....</i>	25
<i><b>T</b>errains.....</i>	28
<i><b>P</b>otions.....</i>	32
<i><b>T</b>atouages.....</i>	36
<i><b>A</b>rmes &amp; Equipements.....</i>	39
<i><b>M</b>obilier.....</i>	43

La marque Heroquest ainsi que tout ce qui y est associé dans la présente extension ne peuvent en aucun cas être vendus, en partie ou entièrement, sans la permission des propriétaires exclusifs du Copyright. Cette extension est réservée à un usage strictement privé et ne peut être vendue. [martin.bankhead@orange.fr](mailto:martin.bankhead@orange.fr)



©2023 Hasbro International Inc.  
All rights reserved.  
Distribué en France par MB France S.A.,  
73378 Le Bourget du Lac Cedex.

Conçu en collaboration avec

