



MODE SOLO PAR HEROQUESTFRANCE
LES EXTENSIONS L'HIVER ETERNEL ET LA FORET INTERDITE SONT INCLUSES

Ces règles très simples vont vous permettre de jouer sans maître de jeu.
Il n'y a que 3 parties dont une facultative et quelques notes sur les monstres & autres !

La première partie ce sont les matrices des monstres qui gèrent leurs mouvements et attaques.
Lorsque le maître de jeu est censé jouer ses monstres, regardez les matrices des monstres.
Ce sont les quelques pages qui suivent ce petit manuel avec le nom des monstres et les instructions ou lignes de "commandes" à suivre pour chacun des monstres.

La deuxième partie est consacrée aux pièges que les personnages peuvent rencontrer.
Il a fallu modifier la règle un petit peu mais rien de bien méchant.
Désormais lorsque vous rentrez dans une nouvelle zone contenant des pièges, après avoir bougé d'une case votre figurine, vous lancez autant de fois le dé de désamorçage qu'il y a de pièges actifs dans le lieu.
Si vous obtenez le symbole raté sur le dé, vous tombez dans un piège.
Sinon vous pouvez continuer votre déplacement.
S'il y a plusieurs sortes de pièges dans la salle, déterminez sur un lancer de dé quel type de piège vous avez activé. Note : Lidda lance toujours un dé de moins que les autres personnages.

La troisième partie est additionnelle.
Si vous souhaitez un peu plus de challenge, en début de partie, prenez les cartes des monstres sauf ceux de la pièce finale (en général le boss) et mélangez les en un paquet face retournées.
Lorsque vous entrez dans une pièce contenant par exemple 3 monstres, piochez 3 cartes monstres et placez les.
Cela vous donnera ainsi pour chaque lieu un peu plus de variété et de suspens.

Notes sur les monstres & autres.

- Lorsque vous rentrez dans un nouveau lieu où il y a des monstres, prenez les figurines correspondantes et placez les le plus loin possible des héros et si possible à l'abri.
- Si un monstre a le choix pour attaquer plusieurs héros durant son tour, déterminez en lançant un dé qui il attaquera.
- Si un héros se retrouve isolé dans une pièce avec plusieurs monstres, l'un d'entre eux tentera toujours de bloquer la retraite du héros en se plaçant devant la porte.
- Lorsqu'un héros est à 2 points de vie ou moins, les monstres -s'ils le peuvent- préféreront attaquer ce héros.
- On entend par "tenter de terminer son tour à l'abri" le fait de se placer hors d'atteinte d'une attaque au corps à corps ou d'une attaque à distance. (sortilège ou autre)

Bon jeu !
HeroQuestFrance@hotmail.fr

LES MATRICES DES MONSTRES

GOBELIN

- Si le **Gobelin** est adjacent à un héros, il l'attaque au corps à corps 2 fois.
- Si le **Gobelin** est adjacent à plusieurs héros, il attaque au corps à corps un maximum de 2 héros.
- Si le **Gobelin** peut atteindre un héros pour le combattre au corps à corps, il se déplace d'un maximum de 5 cases et se place adjacent à celui ci et l'attaque.
- **Sinon** le **Gobelin** se déplace vers le héros le plus proche d'un maximum de 5 cases en tentant de terminer son tour à l'abri.

GNOLL

- Si le **Gnoll** est adjacent à un héros, il l'attaque au corps à corps 2 fois.
- Si le **Gnoll** est adjacent à plusieurs héros, il attaque au corps à corps un maximum de 2 héros.
- Si le **Gnoll** peut atteindre un héros pour le combattre au corps à corps, il se déplace d'un maximum de 3 cases et se place adjacent à celui ci et l'attaque.
- Si le **Gnoll** ne peut atteindre le ou les héros le(s) plus proche(s) mais que celui ci / ceux ci lui est / sont visible(s), il lui / leur tire dessus pour au moins un total de 2 fois.
- Si le **Gnoll** peut tirer sur le héros le plus proche, il se rapproche d'un maximum de 3 cases et tire immédiatement sur sa cible.
- **Sinon** le **Gnoll** se déplace vers le héros le plus proche d'un maximum de 3 cases en tentant de terminer son tour à l'abri.

GOBELOURS

- Si le **Gobelours** est adjacent à un héros, il l'attaque au corps à corps 2 fois.
- Si le **Gobelours** est adjacent à plusieurs héros, il attaque au corps à corps un maximum de 2 héros.
- Si le **Gobelours** peut atteindre un héros pour le combattre au corps à corps, il se déplace d'un maximum de 5 cases et se place adjacent à celui ci et l'attaque.
- **Sinon** le **Gobelours** se déplace vers le héros le plus proche d'un maximum de 5 cases en tentant de terminer son tour à l'abri.

L'OGRE

- Si l'**Ogre** est adjacent à un héros, il l'attaque au corps à corps 2 fois.
- Si l'**Ogre** est adjacent à plusieurs héros, il attaque au corps à corps un maximum de 2 héros.
- Si l'**Ogre** peut atteindre un héros pour le combattre au corps à corps, il se déplace d'un maximum de 3 cases et se place adjacent à celui ci et l'attaque.
- Si l'**Ogre** ne peut atteindre le ou les héros le(s) plus proche(s) mais que celui ci / ceux ci lui est / sont visible(s), il lui / leur tire dessus pour au moins un total de 2 fois.
- Si l'**Ogre** peut tirer sur le héros le plus proche, il se rapproche d'un maximum de 3 cases et tire immédiatement sur sa cible.
- **Sinon** l'**Ogre** se déplace vers le héros le plus proche d'un maximum de 3 cases en tentant de terminer son tour à l'abri.

TROLL

- Si le **Troll** est adjacent à un héros, il l'attaque au corps à corps 2 fois.
- Si le **Troll** est adjacent à plusieurs héros, il attaque au corps à corps un maximum de 2 héros.
- Si le **Troll** peut atteindre un héros pour le combattre au corps à corps, il se déplace d'un maximum de 5 cases et se place adjacent à celui ci et l'attaque.
- **Sinon** le **Troll** se déplace vers le héros le plus proche d'un maximum de 5 cases en tentant de terminer son tour à l'abri.

LES MATRICES DES MONSTRES

CHAROIGNARD RAMPANT

- Si le **Charognard Rampant** est adjacent à un héros, il l'attaque au corps à corps 2 fois.
- Si le **Charognard Rampant** est adjacent à plusieurs héros, il attaque au corps à corps un maximum de 2 héros. Il n'attaquera un héros différent que si le premier a été paralysé.
- Si le **Charognard Rampant** peut atteindre un héros pour le combattre au corps à corps, il se déplace d'un maximum de 4 cases et se place adjacent à celui ci et l'attaque.
- **Sinon** le **Charognard Rampant** se déplace vers le héros le plus proche d'un maximum de 4 cases en tentant de terminer son tour à l'abri.

VASE

- Si le **Vase** est adjacent à un héros, il l'attaque au corps à corps 2 fois.
- Si le **Vase** est adjacent à plusieurs héros, il attaque au corps à corps un maximum de 2 héros. Il n'attaquera un héros différent que si le premier a perdu une arme.
- Si le **Vase** peut atteindre un héros pour le combattre au corps à corps, il se déplace d'un maximum de 2 cases et se place adjacent à celui ci et l'attaque.
- **Sinon** le **Vase** se déplace vers le héros le plus proche d'un maximum de 2 cases en tentant de terminer son tour à l'abri.

NECROPHAGE

- Si le **Nécrophage** est adjacent à un héros, il l'attaque au corps à corps 2 fois.
- Si le **Nécrophage** est adjacent à plusieurs héros, il attaque au corps à corps un maximum de 2 héros.
- Si le **Nécrophage** peut atteindre un héros pour le combattre au corps à corps, il se déplace d'un maximum de 4 cases et se place adjacent à celui ci et l'attaque.
- **Sinon** le **Nécrophage** se déplace vers le héros le plus proche d'un maximum de 4 cases en tentant de terminer son tour à l'abri.

SQUELETTE

- Si le **Squelette** est adjacent à un héros, il l'attaque au corps à corps 2 fois.
- Si le **Squelette** est adjacent à plusieurs héros, il attaque au corps à corps un maximum de 2 héros.
- Si le **Squelette** peut atteindre un héros pour le combattre au corps à corps, il se déplace d'un maximum de 5 cases et se place adjacent à celui ci et l'attaque.
- **Sinon** le **Squelette** se déplace vers le héros le plus proche d'un maximum de 5 cases en tentant de terminer son tour à l'abri.

SPECTRE

- Si le **Spectre** est adjacent à un héros, il l'attaque au corps à corps 2 fois.
- Si le **Spectre** est adjacent à plusieurs héros, il attaque au corps à corps un maximum de 2 héros.
- Si le **Spectre** peut atteindre un héros pour le combattre au corps à corps, il se déplace d'un maximum de 5 cases et se place adjacent à celui ci et l'attaque.
- **Sinon** le **Spectre** se déplace vers le héros le plus proche d'un maximum de 5 cases en tentant de terminer son tour à l'abri.

LES MATRICES DES MONSTRES

LICHE

- Si la **Liche** peut tirer sur le ou les héros le(s) plus proche(s), elle le/les attaque au moins 2 fois.
- Si la **Liche** peut tirer sur le héros le plus proche, elle se rapproche d'un maximum de 5 cases et tire immédiatement sur sa cible.
- Si la **Liche** est adjacente à un héros, elle s'éloigne d'un maximum de 5 case et tire sur le héros le plus proche.
- Si la **Liche** est adjacente à plusieurs héros, elle s'éloigne d'un maximum de 5 cases et tire sur le héros le plus proche.
- Si la **Liche** ne peut qu'atteindre un héros pour le combattre au corps à corps, elle se déplace d'un maximum de 5 cases et se place adjacent à celui ci et l'attaque.
- Si la **Liche** est bloquée par des héros et ne peut se déplacer, elle attaque au corps à corps un maximum de 2 héros.
- **Sinon** la **Liche** se déplace vers le héros le plus proche d'un maximum de 5 cases en tentant de terminer son tour à l'abri.

GOBELIN DES NEIGES

- Si le **Gobelin des Neiges** est adjacent à un héros, il l'attaque au corps à corps 2 fois.
- Si le **Gobelin des Neiges** est adjacent à plusieurs héros, il attaque au corps à corps un maximum de 2 héros.
- Si le **Gobelin des Neiges** peut atteindre un héros pour le combattre au corps à corps, il se déplace d'un maximum de 5 cases et se place adjacent à celui ci et l'attaque.
- **Sinon** le **Gobelin des Neiges** se déplace vers le héros le plus proche d'un maximum de 5 cases en tentant de terminer son tour à l'abri.

GNOLL DES NEIGES

- Si le **Gnoll des Neiges** est adjacent à un héros, il l'attaque au corps à corps 2 fois.
- Si le **Gnoll des Neiges** est adjacent à plusieurs héros, il attaque au corps à corps un maximum de 2 héros.
- Si le **Gnoll des Neiges** peut atteindre un héros pour le combattre au corps à corps, il se déplace d'un maximum de 3 cases et se place adjacent à celui ci et l'attaque.
- Si le **Gnoll des Neiges** ne peut atteindre le ou les héros le(s) plus proche(s) mais que celui ci / ceux ci lui est / sont visible(s), il lui / leur tire dessus pour au moins un total de 2 fois.
- Si le **Gnoll des Neiges** peut tirer sur le héros le plus proche, il se rapproche d'un maximum de 3 cases et tire immédiatement sur sa cible.
- **Sinon** le **Gnoll des Neiges** se déplace vers le héros le plus proche d'un maximum de 3 cases en tentant de terminer son tour à l'abri.

L'OGRE DES NEIGES

- Si l'**Ogre des Neiges** est adjacent à un héros, il l'attaque au corps à corps 2 fois.
- Si l'**Ogre des Neiges** est adjacent à plusieurs héros, il attaque au corps à corps un maximum de 2 héros.
- Si l'**Ogre des Neiges** peut atteindre un héros pour le combattre au corps à corps, il se déplace d'un maximum de 3 cases et se place adjacent à celui ci et l'attaque.
- Si l'**Ogre des Neiges** ne peut atteindre le ou les héros le(s) plus proche(s) mais que celui ci / ceux ci lui est / sont visible(s), il lui / leur tire dessus pour au moins un total de 2 fois.
- Si l'**Ogre des Neiges** peut tirer sur le héros le plus proche, il se rapproche d'un maximum de 3 cases et tire immédiatement sur sa cible.
- **Sinon** l'**Ogre des Neiges** se déplace vers le héros le plus proche d'un maximum de 3 cases en tentant de terminer son tour à l'abri.

LES MATRICES DES MONSTRES

LOUP DES NEIGES

- Si le **Loup des Neiges** peut atteindre un héros avec son souffle, il l'attaque immédiatement puis s'éloigne d'un maximum de 7 cases en tentant de terminer son tour à l'abri.
- Si le **Loup des Neiges** est adjacent à un héros, il l'attaque au corps à corps 2 fois.
- Si le **Loup des Neiges** est adjacent à plusieurs héros, il attaque au corps à corps un maximum de 2 héros.
- Si le **Loup des Neiges** peut atteindre un héros pour le combattre au corps à corps, il se déplace d'un maximum de 7 cases et se place adjacent à celui ci et l'attaque.
- Sinon le **Loup des Neiges** se déplace vers le héros le plus proche d'un maximum de 7 cases en tentant de terminer son tour à l'abri.

MARAUDEUR GOBELIN

- Si le **Maraudeur Gobelin** est adjacent à un héros, il l'attaque au corps à corps 2 fois.
- Si le **Maraudeur Gobelin** est adjacent à plusieurs héros, il attaque au corps à corps un maximum de 2 héros.
- Si le **Maraudeur Gobelin** peut atteindre un héros pour le combattre au corps à corps, il se déplace d'un maximum de 3 cases et se place adjacent à celui ci et l'attaque.
- Sinon le **Maraudeur Gobelin** se déplace vers le héros le plus proche d'un maximum de 3 cases en tentant de terminer son tour à l'abri.

SALAMANDRE DES GLACES

- Si la **Salamandre des Glaces** est adjacente à un héros, elle l'attaque au corps à corps 2 fois.
- Si la **Salamandre des Glaces** est adjacente à plusieurs héros, elle attaque au corps à corps un maximum de 2 héros.
- Si la **Salamandre des Glaces** peut atteindre au moins 3 héros avec son aura glaciale, elle s'exécute immédiatement et se déplace d'un maximum de 4 cases vers le héros ayant le moins de points de vie.
- Si la **Salamandre des Glaces** peut atteindre un héros pour le combattre au corps à corps, elle se déplace d'un maximum de 4 cases et se place adjacente à celui ci et l'attaque.
- Sinon la **Salamandre des Glaces** se déplace vers le héros le plus proche d'un maximum de 4 cases en tentant de terminer son tour à l'abri.

DRAGON BLANC & SKRAETHOR

- Si le **Dragon ou Skraethor** est adjacent à un héros, il l'attaque au corps à corps 2 fois.
- Si le **Dragon ou Skraethor** est adjacent à plusieurs héros, il l'attaque au corps à corps un maximum de 2 héros.
- Si le **Dragon ou Skraethor** peut atteindre au moins 3 héros avec son souffle, il s'exécute immédiatement et se déplace d'un maximum de 4 cases vers le héros ayant le moins de points de vie.
- Si le **Dragon ou Skraethor** peut atteindre un héros pour le combattre au corps à corps, il se déplace d'un maximum de 4 cases et se place adjacent à celui ci et l'attaque.
- Sinon le **Dragon ou Skraethor** se déplace vers le héros le plus proche d'un maximum de 4 cases en tentant de terminer son tour à l'abri.

SANGLIER RASOIR

- Si le **Sanglier Rasoir** peut atteindre un héros pour le combattre au corps à corps ou avec une charge, lancez 1 dé pour déterminer ce qu'il fait : charge ou attaque. Puis si il charge le héros, résolvez la procédure normalement. S'il attaque, le **Sanglier Rasoir** se déplace d'un maximum de 6 cases et se place adjacent au héros et l'attaque.
- Si le **Sanglier Rasoir** est adjacent à un héros, il l'attaque au corps à corps 2 fois.
- Si le **Sanglier Rasoir** est adjacent à plusieurs héros, il attaque au corps à corps un maximum de 2 héros.
- Sinon le **Sanglier Rasoir** se déplace vers le héros le plus proche d'un maximum de 6 cases en tentant de terminer son tour à l'abri.

LES MATRICES DES MONSTRES

TERTRE ERRANT

- Si le **Tertre Errant** est adjacent à un héros, il l'attaque au corps à corps 2 fois.
- Si le **Tertre Errant** est adjacent à plusieurs héros, il attaque au corps à corps un maximum de 2 héros.
- Si le **Tertre Errant** peut atteindre un héros pour le combattre au corps à corps, il se déplace d'un maximum de 3 cases et se place adjacent à celui ci et l'attaque.
- Sinon le **Tertre Errant** se déplace vers le héros le plus proche d'un maximum de 3 cases en tentant de terminer son tour à l'abri.

OURS-HIBOU

- Si l'**Ours-Hibou** est adjacent à un héros, il l'attaque au corps à corps 2 fois.
- Si l'**Ours-Hibou** est adjacent à plusieurs héros, il attaque au corps à corps un maximum de 2 héros.
- Si l'**Ours-Hibou** peut atteindre un héros pour le combattre au corps à corps, il se déplace d'un maximum de 4 cases et se place adjacent à celui ci et l'attaque.
- Sinon l'**Ours-Hibou** se déplace vers le héros le plus proche d'un maximum de 4 cases en tentant de terminer son tour à l'abri.

METIS YUAN-TI

- Si le **Metis Yuan-Ti** est adjacent à un héros, il l'attaque au corps à corps 2 fois.
- Si le **Metis Yuan-Ti** est adjacent à plusieurs héros, il attaque au corps à corps un maximum de 2 héros.
- Si le **Metis Yuan-Ti** peut atteindre un héros pour le combattre au corps à corps, il se déplace d'un maximum de 4 cases et se place adjacent à celui ci et l'attaque.
- Sinon le **Metis Yuan-Ti** se déplace vers le héros le plus proche d'un maximum de 4 cases en tentant de terminer son tour à l'abri.

ABOMINATION YUAN-TI

- Si l'**Abomination Yuan-Ti** est adjacente à un héros, elle l'attaque au corps à corps 2 fois.
- Si l'**Abomination Yuan-Ti** est adjacente à plusieurs héros, elle attaque au corps à corps un maximum de 2 héros.
- Si l'**Abomination Yuan-Ti** peut atteindre un héros pour le combattre au corps à corps, elle se déplace d'un maximum de 4 cases et se place adjacente à celui ci et l'attaque.
- Si l'**Abomination Yuan-Ti** ne peut atteindre le ou les héros le(s) plus proche(s) mais que celui ci / ceux ci lui est / sont visible(s), elle lui / leur tire dessus pour au moins un total de 2 fois.
- Si l'**Abomination Yuan-Ti** peut tirer sur le héros le plus proche, elle se rapproche d'un maximum de 4 cases et tire immédiatement sur sa cible.
- Sinon l'**Abomination Yuan-Ti** se déplace vers le héros le plus proche d'un maximum de 4 cases en tentant de terminer son tour à l'abri.

ELWICK MALEFIQUE

- Si **Elwick** est adjacent à un héros, il l'attaque au corps à corps 2 fois.
- Si **Elwick** est adjacent à plusieurs héros, il attaque au corps à corps un maximum de 2 héros.
- Si **Elwick** peut atteindre un héros pour le combattre au corps à corps, il se déplace d'un maximum de 4 cases et se place adjacent à celui ci et l'attaque.
- Si **Elwick** ne peut atteindre le ou les héros le(s) plus proche(s) mais que celui ci / ceux ci lui est / sont visible(s), il lui / leur jette un sortilège pour au moins un total de 2 fois.
- Sinon **Elwick** se déplace vers le héros le plus proche d'un maximum de 4 cases en tentant de terminer son tour à l'abri.

Notes : **Elwick** peut ouvrir les portes et les coffres. S'il récupère des objets il les laisse. Si c'est un sort, il utilisera le plus puissant causant le plus de dommages aux héros quand il en a la possibilité. (considérez qu'il est niveau 3)