Dungeon Quest

Manuel des Héros

1. DEFINIR LE GROUPE

Points de Valeur

Chaque Personnage de **Dungeon Quest** possède une « Valeur en Points ». Cette valeur représente l'expérience de départ du personnage (qui n'est pas comptabilisé dans son total de points d'expérience ou XP). Lorsqu'en cours de jeu, un nouveau héros rejoint le groupe pour remplacer un héros mort au combat, faite la moyenne des expériences en additionnant la valeur de départ du Héros au point d'XP accumulé en cours de jeu.

Exemple : Un groupe n'est plus composé que de 3 héros :

1 Barbare (Valeur : 125) avec 238 points d'XP => (total = 363 Pts)

1 Nain (Valeur : 125) avec 240 points d'XP => (total = 365 Pts)

1 voleur (Valeur : 125) avec 210 points d'XP => (total = 335 Pts)

Un nouveau héros peut se joindre au groupe avec un total d'XP de 354 Pts

Moralité (Alignement)

Chaque Personnage suit l'une de ces 3 tendances:

- Bon, le Héros recherche la justice et la vérité. Il combat les forces sombres car elles cherchent à détruire au lieu de créer.
- Neutre, ces Héros ont par le passé fait des choix qui les ont conduit à suivre l'idéal des forces de l'Empire du Griffon. Ils désirent la paix et seul leur camp la recherche.
- ou Mauvais, le Héros n'a que faire de la loi. Il désire par-dessus tout la richesse et le pouvoir ; qui a t il de mieux que de devenir le plus grand Héros de l'Empire et de monter sur le Trône d'or.

Dans un groupe, Bons et Mauvais ne peuvent pas œuvrer ensemble mais toutes les autres combinaisons sont possibles, cependant ne choisir que des Héros mauvais va sans doute poser quelque problème au Sorcier.

Le Groupe

Les groupes peuvent se composer d'1 à 4 Héros, en fonction du choix des Joueurs et des combinaisons de Personnages. Un groupe type comprend néanmoins deux guerriers, un roublard et un lanceur de sort (prêtre ou magicien). Néanmoins tout est possible. La seule limite étant celle des joueurs

Sélectionner un Groupe

C'est à vous de décider du nombre de Points de Valeur en matière de Personnages. Si vous êtes débutant, prenez un groupe de 600 à 700 points. Si vous pensez être très bon en nettoyage de Donjon, essayez avec seulement 250 Points de Valeur. Un groupe normal est constitué de 400 à 500 points.

Types de Personnages

Il y a 4 archétypes de Personnages: Guerriers, Roublards, Clercs et Magiciens.

Chaque archétype a des avantages et des inconvénients communs à tous ses membres. En dehors de cela et de vos préférences, les archétypes de Héros n'ont pas de rapport direct sur le jeu.

1.41 Guerriers

Les Guerriers sont les combattants les plus puissants du groupe. Ils ont d'excellentes capacités de combat et beaucoup de Points de Corps. On les trouve en plein cœur de la mêlée, formant de terrifiantes barrières entre les Monstres et les plus faibles membres du groupe.

Archétype Guerriers: Barbare, Gladiateur, Nain, Chevalier, Garde Royal, Ecuyer, Eclaireur, Chasseur de primes, Archer Elfe et Vengeur infernal.

1.42 Roublards

Les Roublards sont les membres les plus agiles du groupe, très utiles pour sonder les alentours et prendre par surprise les monstres. Ce sont de bons combattants, mais ils ne résisteront pas aussi longtemps qu'un Guerrier. Les Roublards n'ont pas leur pareille pour approcher un problème indirectement.

Archétype Roublards: Assassin, Voleur, Halfling et Lame de la nuit.

1.43 Clercs

Les Clercs sont les disciples dévoués de leur religion, Les voix de leurs Dieux et les leaders des masses. Si leur accoutrement n'est pas très adapté au combat, ils peuvent obtenir d'extraordinaires pouvoirs par leurs prières.

Archétype Clercs: Prêtre et Moine.

1.44 Magiciens

Les Magiciens détiennent des forces que bien des hommes ne comprennent pas. Ils sont très faibles en combat, mais ont accès à certains des sorts les plus puissants du jeu. Toutefois, le pouvoir magique est limité, aussi doit-il être utilisé avec précaution.

Archétype Magiciens: Enchanteur, Prophète et Nécromancien.

2. EXPERIENCE

2.1 Le gain d'Expérience

Pour symboliser les apports que représente chaque quête terminée avec succès ou chaque monstre vaincu les Héros gagnent des points d'expérience. Plus un Héros aura de points d'expérience plus il évoluera sous la forme de niveaux.

Quand il gagne des niveaux supplémentaires le Héros devient plus fort (et parfois même plus intelligent) et se spécialise aussi. Les héros commence l'aventure au niveau 0 qui est celui décrit dans leur profil. Voici donc le tableau qui montre l'évolution d'un Héros :

TABLEAU DES GAINS DE NIVEAU

NIVEAU	XP	Attaque	Défense	Corps	Esprit	Mouvement	Compétence
1	250	+1		+1		+1	+1
2	500		+1		+1		+2
3	1000	+1		+1		+1	+1
4	1500				+1		+2
5	2250		+1	+1			+1
6	3000	+1			+1	+1	+2
7	4000			+1			+1
8	5000		+1		+1		+2
9	6500	+1		+1		+1	+1
10	8000	+1	+1	+1	+1	+1	+2
11	10 000			+1			+1
12	12 000		+1		+1		+2
13	15 000	+1		+1		+1	+1
14	18 000				+1		+2
15	22 000		+1	+1			+1
16	26 000	+1			+1	+1	+2
17	31 000			+1			+1
18	36 000		+1		+1		+2
19	43 000	+1		+1		+1	+1
20	50 000	+1	+1	+1	+1	+1	+2

Remarque

Au niveau 3, 6, 9, 12, 15 et 18 le Héros gagne une attaque supplémentaire par tour (soit 2 attaques au niveau 3, 3 au niveau 6 et 4 au niveau 9 et ainsi de suite).

Il n'existe pas de niveau au-delà du 20ème . Le Héros passe au stade de légende vivante et ne s'aventurera plus que dans un ultime donjon. Après il prendra sa « retraite » au milieu de monceaux d'or. Ce sera au tour de jeunes Héros intrépides de se risquer dans des donjons.

2.2 Gagner des points d’expériences

La meilleure façon d’obtenir des points d’expérience est d’abattre ses adversaires. Chacun d’entre eux rapporte un certain nombre de points d’expériences. Les points d’expérience d’un adversaire tué ne vont qu’à celui qui a réussi à l’abattre.

Il y a d’autres monstres que ceux de base, ils sont là surtout pour parer les Héros les plus puissants ; ils peuvent être rencontrés dans une quête bien précise ou bien être donnés d’office au joueur sorcier pour lutter efficacement contre des Héros devenus trop puissants.

Les champions particulièrement puissants des monstres (notamment les lanceurs de sorts) valent entre 40 et 60 points chacun

3. LES COMPETENCES

En plus d'augmenter leurs caractéristiques, les Héros, lorsqu'ils progressent beaucoup, arrivent à gagner de nouvelles compétences. Chaque type de Héros possède ses compétences propres qui reflètent son comportement général (plutôt offensif ou défensif).

Certaines compétences peuvent « évoluer » cela signifie que le personnage pourra la choisir une deuxième fois au lieu de choisir une nouvelle compétence et ceci aura pour effet de rendre sa compétence encore plus efficace.

Le terme « utilisation » noté dans quasiment toutes les compétences désigne le nombre de fois qu'on peut l'utiliser par aventure (ou par quête). Certaines sont permanentes ce qui signifie qu'elles sont innées au Héros et qu'elle ne demande aucun effort à celui ci pour l'employer.

Chaque Héros ne peut utiliser qu'une compétence par tour.

Le terme de créature signifie un être vivant (ou mort vivant) du plateau de jeu qui peut être ami ou ennemi.

Nous avons la liste suivante de compétences :

- **Compétences GENERALES** : utilisable par tous les types de Héros ;
- **Compétences de GUERRIER** : utilisable uniquement par la classe des combattants ;
- **Compétences de ROUBLARD** : utilisable uniquement par la classe des voleurs et affiliés ;
- **Compétences des LANCEURS DE SORTS**: utilisable uniquement par la classe des magiciens et prêtres

3.1 Compétences générales

Esquive UTILISATION : Permanente
Le personnage peut ajouter un bonus de +1 à sa valeur de défense, ignorer cette compétence si le personnage porte une armure ou une cotte de mailles ET un bouclier en même temps.

Marchandage UTILISATION : 2 fois hors donjon
Le personnage par sa sagesse sait convaincre de la vraie valeur de ce qu'il achète ou vend. Pour cela s'il achète un objet d'une valeur de 1 à 100 pièces, il peut lancer 2D6 et soustraire le nombre obtenu au prix de départ de l'objet ; pour un objet d'une valeur de 101 à 999 pièces, il jette 1D6 X 10 puis soustrait le chiffre obtenu au prix ; pour un objet de 1000 à 1999 pièces il jette 1D6 X 100 ; et enfin pour les objets de 2000 pièces ou plus il jette 2D6 X 100. Cette compétence fonctionne aussi lorsqu'il revend un ou plusieurs objets sauf qu'il lui faudra revendre pour 100 pièces au moins auxquels il pourra ajouter 1D6 X 10 pièces quel que soit le montant total !

Chasseur de primes UTILISATION : Permanente
C'est l'une des rares compétences qui s'utilise uniquement en dehors des donjons. Elle permet au joueur de gagner 20 % de points d'expérience en plus (arrondis au supérieur) pour la réussite d'une quête et 10 % de pièces en plus (arrondis au supérieur).

Camouflage UTILISATION : 1 fois par donjon
Le combattant doué de cette compétence peut se dissimuler parfaitement dans les ombres. Toutes attaques à distance (tirs ou sorts) subit une pénalité de –2 au jet d'attaque.

Chance UTILISATION : 1 fois par donjon
Le combattant est béni des dieux, il peut relancer une fois un jet raté dans la partie. Cette compétence peut être choisie plus d'une fois.

Fouille UTILISATION : Permanente
Le combattant est si habile à fouiller les salles qu'il peut s'il le souhaite tirer deux fois sur la table des trésors et garder le résultat qu'il souhaite.

Expert UTILISATION : Permanente **PEUT ETRE PRIS 3 FOIS**

Cette compétence permet au Héros d'utiliser une fois supplémentaire chacune de ses compétences. Par exemple pour une compétence à « *UTILISATION : 1 fois par donjon* » l'enchanteur pourra en fait l'utiliser 2 fois par donjon.

3.2 Compétences de guerrier

Tueur UTILISATION : Permanente

Le combattant frappe les points vitaux de ses adversaires avec une grande précision. Il bénéficie d'un bonus de +1 en Attaque au corps à corps.

Maître combattant UTILISATION : Permanente

Le combattant sait se battre contre plusieurs adversaires en même temps. S'il affronte plus d'un ennemi à la fois, il gagne 1 attaque supplémentaire tant qu'il est engagé contre deux figurines ou plus.

Mur d'acier UTILISATION : Permanente

Le combattant est remarquablement talentueux. Il crée un véritable mur d'acier autour de lui en maniant son arme avec virtuosité. Tout ennemi *qui tire de face* sur le maître des épées subit une *pénalité de -1 au jet d'attaque*.

Maître escrimeur UTILISATION : Permanente

Le combattant a atteint un excellant niveau d'escrime. S'il utilise une épée, il peut relancer ses jets d'attaque ratés durant le 1er tours de combat contre un même adversaire afin d'accroître le résultat du jet. Il conserve le plus haut résultat

Saut de côté UTILISATION : Permanente

Le combattant possède un talent inné pour éviter les coups en corps à corps. A chaque fois qu'il est touché, on considère que l'attaque se fait sur une zone plus solide de son armure : Il bénéficie donc d'un bonus de +1 en Défense.

Combat à deux armes UTILISATION : Permanente

Le combattant est entraîné à se battre avec une arme dans chaque main. Il bénéficie d'une attaque supplémentaire pour cette deuxième arme, même si son profile comprend déjà plus de deux attaques. Par contre, il ne peut manier deux armes à deux mains en même temps ni utiliser deux armes de base et un bouclier ou une arme de tir et une arme de base.

Berserk UTILISATION : 1 fois par donjon **Barbare UNIQUEMENT**

Le Barbare peut décider de devenir berserk à tout moment cela lui permet d'ignorer 1 blessure par tour et de se jeter comme une bête furieuse sur la créature la plus proche, ceci est obligatoire, que la créature la plus proche soit amie ou ennemie.

Par exemple si un Orc se trouve à 2 cases du Barbare et un Guerrier du Chaos à 3 cases, le Barbare s'attaquera à l'Orc même si en temps normal il aurait préféré s'attaquer au Finir .

Un autre exemple, si un Orc se trouve à 3 cases du Barbare et que l'enchanteur se trouve à 2 cases, le Barbare doit ***OBLIGATOIREMENT*** s'attaquer à l'enchanteur (l'enchanteur est libre après de contre-attaquer ou pas).

La puissance d'un berserk n'a d'égale que celle d'un gorille fou furieux et pour cela le Barbare lance 1 dés à 6 faces supplémentaire par attaque à chaque tour. Cette rage dure 3 tours et au $4^{ème}$, le Barbare est épuisé et ne pourra faire aucune action ce tour. Il est impossible (à moins qu'il soit tué) que la folie berserk dure 1 ou 2 tours, elle dure 3 tours et pas un de plus ni un de moins.

Evolution : **Rage du berserk**

Elle est similaire à berserk pour les règles sauf que le Barbare jette 1 dé 6 +3 par attaque supplémentaires par tour ; il peut se déplacer jusqu'à 3 cases supplémentaires par tour et la rage berserk dure 4 tours plein. Le Barbare doit néanmoins « souffler » pendant 2 tours à partir du $5^{ème}$ (au lieu d'un pour berserk) et ne pourra donc effectuer aucune action pendant ce laps de temps. Les autres avantages et inconvénients restent les mêmes.

Combat à mains nues UTILISATION : Permanente

Lorsqu'il se retrouve désarmé le personnage ajoute normalement son bonus d'attaque au résultat. Il peut au lieu d'effectuer une attaque normale, tenter de projeter son adversaire sur une autre figurine infligeant alors à chacune une attaque d'une valeur totale de 9. Si ces deux figurines survivent, elles sont assommées pour le prochain tour de jeu. Les règles à utiliser

lorsqu'un adversaire est assommé sont décrites plus haut. Ni un mort vivant ni un Guerrier du Chaos ne peuvent être assommé

Coup assommant UTILISATION : 2 fois par donjon
Au lieu de porter une attaque normale le personnage peut choisir de porter un coup assommant. Pour assommer un adversaire il doit remporter le combat et au lieu de perdre un point de Corps, l'adversaire se retrouve assommé pour 2 tours. Les règles à utiliser lorsqu'un adversaire est assommé sont décrites plus haut. Ni un mort vivant ni un Guerrier du Chaos ne peuvent être assommé.

Coup critique UTILISATION : 1 fois par donjon
Avant de lancer le Dé d'Attaque le personnage peut décider de porter un coup critique. Au lieu de lancer ses attaques comme d'habitude le personnage fait une unique attaque si puissante qu'elle produit automatiquement un résultat de 30 mais qui peut être parés normalement. Cette compétence ne peut être utilisée que si le personnage peut réaliser au moins deux attaques par tour.
Evolution : **Coup fatal**
La compétence est similaire à coup critique sauf qu'elle produit automatiquement un résultat de 40 qui peut aussi être parés normalement. Cette compétence ne peut être utilisée que si le personnage peut réaliser au moins trois attaques par tour.

Coup précis UTILISATION : 1 fois par donjon
Le joueur doit déclarer le coup précis avant de lancer le jet d'attaque. le Héros connaît parfaitement le type d'armure de son adversaire et les failles de protection. L'adversaire ne peut utiliser son bonus de défense pour contrer cette attaque.

Coup puissant UTILISATION : 1 fois par donjon
Le personnage doit déclarer qu'il fait un coup puissant avant de lancer l'Attaque. Cela lui permet de jeter deux dés d'attaque au lieu d'un.

Dur à cuir UTILISATION : Permanente
Si le personnage est réduit à 0 point de corps, il faut lancer 1D6 : sur un 5 ou 6 il se relève et dispose à nouveau d'un point de Corps. Lorsqu'il retombe à 0 point, relancer le test. Sur un résultat de 1 à 4, suivez la règle normale de mort des Héros.

Enchaînement UTILISATION : 1fois par donjon
Lorsque le personnage à réussit une attaque qui a été fatale à son adversaire il peut exceptionnellement disposer d'une seconde attaque. Cette attaque ne peut être portée qu'à un adversaire situé sur une case adjacente.

Force colossale UTILISATION : permanente
La force du personnage s'est énormément accrue au cours de ses nombreux combats. Cela se traduit à chacun de ses attaques. Donc à chaque jet d'attaque au lieu d'ajouter le bonus d'attaque et celui de défense, vous ajoutez 1.5 fois le bonus d'attaque et 1 fois celui de l'arme. Cette compétence ne peut être prise avant le niveau 10.

Frappe circulaire UTILISATION : 2 fois par donjon
Cette attaque permet au personnage de frapper jusqu'à 3 adversaires d'un coup. Cela est possible si 3 adversaires sont placés dans des cases adjacentes à celle du personnage dans un angle de 180 ° en face de celui ci. Il est néanmoins impossible de toucher toutes les créatures situées en diagonales.

Maître de combat UTILISATION : Permanente
Quand le personnage se retrouve face à plusieurs adversaires à la fois, les adversaires ne peuvent pas tenir compte de la règle de supériorité numérique.

Arbalétrier UTILISATION : Permanente
Avec cette compétence le personnage peut utiliser une arbalète. Une fois qu'il aura acquis une arbalète il pourra l'utiliser normalement.

Crâne de fer UTILISATION : Permanente
Le personnage ne peut jamais être assommé.

Intrépidité UTILISATION : Permanente
A tout moment lorsque le personnage décide d'avoir recours à cette compétence il peut espérer bénéficier du même bonus de défense s'il attaque ou du bonus d'attaque s'il se défend que son adversaire (le résultat du combat revient donc à comparer les résultats des jets des deux dés à 6 faces).

Pour cela il faut qu'il jette 1 dé 6, si le résultat obtenu est pair, il peut utiliser la compétence. Par contre si le résultat est impair, le personnage se déconcentre et aura un malus de –1 au résultat de son attaque / défense.
Cette compétence ne peut être utilisée si le personnage a une arme dans chaque main.

Intuition UTILISATION : Permanente
Cette compétence permet au personnage, s'il termine son mouvement sur une case adjacente à un piège, de le détecter automatiquement. De plus, si le personnage termine son mouvement à 2 cases ou moins d'un monstre non visible, celui-ci est alors détecté et doit être normalement révélé.

Robustesse UTILISATION : Permanente
Le personnage, grâce à cette compétence, peut ignorer la perte d'1 Point de Corps pour chaque attaque qu'il subit. Cependant si une attaque ne lui cause qu'1 point de dégât, il faut ignorer cette compétence. Cette compétence ne peut être prise avant le niveau 8.
Evolution : **Peau de fer**
Avec cette compétence le personnage pourra ignorer 2 points de dégâts. Si une attaque ne lui cause que 2 points de dégât ou moins il faut ignorer cette compétence.

3.3 Compétences de Roublard

Bond UTILISATION : 1 fois par donjon
Le combattant peut bondir de 1D6 cases dans sa phase de mouvement en plus de son mouvement normal. Il peut bouger et sauter, courir et sauter ou charger et sauter, mais ne peut sauter qu'une fois par tour.
Il peut ainsi bondir au-dessus de figurine de taille humaine, y compris ses ennemis, et des obstacles de moins de 1 case de large sans pénalité.
Le bond peut aussi servir à sauter des failles, mais dans ce cas, vous devez annoncer que la figurine saute avant de lancer le dé pour savoir jusqu'où. Si la figurine ne parvient pas à atteindre l'autre bord, elle tombe.

Saut de côté UTILISATION : Permanente

Le combattant est très agile et bénéficie d'un bonus de +1 en Défense au corps à corps.

Crochetage de serrures UTILISATION : Permanente

Un combattant peut, avec cette compétence, ouvrir les portes fermées en n'effectuant qu'un seul jet d'attaque au lieu de deux normalement.

Détection des pièges UTILISATION : Permanente

Le combattant a la capacité de détecter les piège dans un rayon de 4 cases autour de lui. Il peut tenter de définir le type de celui-ci en réussissant un test d'Esprit avec 2D6; en cas de réussite, le combattant en connaît le type et saura l'éviter sur un résultat de 1-2 sur 1D6.

Désamorçage UTILISATION : Permanente

Le personnage s'est habitué aux mécanismes des pièges, il sait maintenant mieux les maîtriser. Lorsqu'un piège est découvert, le piège ne se déclenche plus que sur un résultat de 1 sur un dé 6. Le test d'initiative est toujours possible

Evolution : **Expert en désamorçage**

Désormais le piège ne se déclenche plus.

Pose de pièges (Piégeage) UTILISATION : Spéciale

Lorsqu'il décide de poser un piège le personnage ne peut effectuer aucune autre action. Le piège est posé sur une case adjacente à celle du personnage, cette dernière doit être marquée par n'importe quel jeton. Même si un monstre a « vu » le personnage en train de poser un piège il ne comprendra pas ce qu'il a fait et ne pourra pas éviter son piège. Un monstre doit marcher sur la case du piège, il ne peut pas faire de détour pour l'éviter. Un monstre peut éviter un piège que si ce dernier n'est pas placé sur sa route directe vers le personnage.

Quand un monstre passe par la case occupée par le piège celui-ci se déclenche. Le piège fait perdre 1 Point de Corps imparable. Si un monstre est tué par un tel piège, le poseur du piège (ou piégeur) remporte ses points d'expérience. Un Héros ne déclenche pas le piège en passant sur la case à moins que le poseur du piège n'ait délibérément pas expliqué comment il fonctionne. Pour utiliser cette compétence il est nécessaire de disposer d'une trousse à pièges.

Archer UTILISATION : Permanente

Avec cette compétence le personnage peut utiliser un arc long . Une fois qu'il aura acquis un arc long il pourra l'utiliser normalement.

Coup précis UTILISATION : 1 fois par donjon

Le joueur doit déclarer le coup précis avant de lancer le jet d'attaque. le Héros connaît parfaitement le type d'armure de son adversaire et les failles de protection. L'adversaire ne peut utiliser son bonus de défense pour contrer cette attaque.

Vitesse accrue UTILISATION : Permanent

Vous pouvez ajouter 2 cases au Déplacement du personnage.

Evolution : **Pieds agiles**

Vous pouvez ajoutez 4 cases au Déplacement du personnage.

Maître de combat UTILISATION : Permanente

Quand le personnage se retrouve face à plusieurs adversaires à la fois, les adversaires ne peuvent pas tenir compte de la règle de supériorité numérique.

Œil de lynx UTILISATION : Permanente

Cette compétence permet au personnage lorsqu'il tire à l'arc d'ajouter un bonus de +1 au résultat du jet et d'ignorer les conséquences d'un résultat de 1 sur le lancé de dé.

Perception auditive UTILISATION : jusqu'à 3 fois par donjon

Le personnage arrive à deviner rien que par les bruits les êtres qui sont à proximité. Lorsque le personnage se trouve à côté d'une porte fermée il peut écouter et alors deviner tous les monstres qui se trouvent à l'intérieur (les figurines sont alors placées sur le plateau). Pour les portes ouvertes il doit se trouver à 2 cases de la porte s'il veut faire une tentative de perception auditive.

Tir rapide UTILISATION : Permanente

Le combattant peut tirer deux fois par tour s'il ne se déplace pas. Notez que vous ne pouvez pas tirer deux fois avec les arbalètes.

Visée rapide UTILISATION : Permanente
Le combattant peut se déplacer et tirer avec des armes qui l'obligerait normalement à rester immobile pour pouvoir tirer (arbalète).

Chasseur UTILISATION : Permanente
Le combattant est parfaitement entraîné à recharger son arme très rapidement. Il peut tirer à chaque tour même avec des armes qui ne peuvent normalement tirer qu'un tour sur deux (arbalète).

Lanceur de couteaux UTILISATION : Permanente
Le combattant n'a pas son pareil pour utiliser les couteaux de jets. Il peut lancer jusqu'à trois de ces projectiles par tour et répartir ses tirs entre les cibles qu'il désire et qui sont à portée.

3.4 Compétences de Lanceurs de sorts

Aura de diamant UTILISATION : permanente
Cette compétence donne la possibilité aux Héros situés sur des cases adjacentes à celle de l'enchanteur, d'ajouter un bonus de +1 à leurs jets de Défense. Cette compétence ne peut être choisie avant le niveau 4.

Esquive UTILISATION : Permanente
L'enchanteur bénéficie d'un bonus de +1 en défense.

Expert UTILISATION : Permanente **PEUT ETRE PRIS 3 FOIS**
Cette compétence permet à l'enchanteur d'utiliser une fois supplémentaire chacune de ses compétences. Par exemple pour une compétence à « *UTILISATION : 1 fois par donjon* » l'enchanteur pourra en fait l'utiliser 2 fois par donjon.

Œil de lynx UTILISATION : Permanente
Cette compétence permet au personnage lorsqu'il utilise une arme de jet d'ajouter un bonus de +1 au résultat du jet et d'ignorer les conséquences d'un résultat de 1 sur le lancé de dé.

Mage guerrier UTILISATION : Permanente

L'enchanteur, au fur et à mesure de ses périples, a appris à manier les armes de guerre. Cela signifie qu'il peut maintenant manipuler les armes pouvant causer jusqu'à un bonus de +2 en attaque autre que le gourdin. Le choix de cette compétence s'accompagne aussi de l'augmentation d'1 Point de Corps mais aussi de la *perte définitive* de 1 Sort par point de bonus aux choix de l'enchanteur.

Méditation UTILISATION : 1 fois par donjon

Au cours d'un tour l'enchanteur peut décider de n'effectuer aucune action durant ce tour (pas même bouger) et à la place de méditer. La méditation lui permet de réutiliser une seconde fois 1 Sort déjà lancé (de niveau 5 maximum). Pour cela il faut lancer 2D6, auxquels on peut soustraire 1 si aucun monstre n'est visible, si le résultat est inférieur au score d'esprit actuel de l'enchanteur il arrive à se souvenir de ce sort et peut alors l'utiliser une seconde fois. Si le résultat est supérieur, l'enchanteur aura perdu son tour et ne pourra plus se souvenir du tout de ce sort pour le reste du donjon.

Un résultat d'un double 6 est toujours un échec de la méditation.

Résistance aux Eléments UTILISATION : Permanente **PEUT ETRE PRIS 4 FOIS**

Il faut commencer par choisir un Elément (Air, Terre, Eau ou Feu)

Cette compétence permet à l'enchanteur d'ajouter un bonus de +1 à son jet de Défense par tranche entière de 2 niveaux (par exemple +1 au niveau 2 et +2 au niveau 4) lorsqu'il est victime d'un Sort de l'élément concerné. Il faut bien entendu qu'il soit permis de lancer un jet de Défense contre ce sort.

Résistance psychique UTILISATION : Permanente

Cette compétence permet à l'enchanteur d'ajouter un bonus de +2 en Défense s'il est victime d'une attaque psychique.

Peur UTILISATION : 1 fois par donjon

Le mage est capable naturellement de jeter une illusion mineure sur lui-même qui lui donne l'apparence d'un monstre horrible pendant 1D3 tours. Tout attaquant doit réussir un test d'Esprit pour pouvoir le prendre pour cible sauf dans le cas d'une attaque à aire d'effet.

Fuite

Le mage peut fuir un combat tournant à son désavantage. Du fait de son habillement, il se rend plus difficile à toucher qu'un adversaire normal. L'attaquant a donc un malus de -2 en Attaque pour cette attaque.

Noble cause UTILISATION : 2 fois par donjon **(Prêtre et Moine uniquement)**

Le prêtre ou le moine APRES une attaque contre 1 mort vivant peut décider de relancer ses Dés d'Attaque si les résultats ne lui conviennent pas. Les résultats obtenus au second jet de Dés doivent par contre être gardés et ne peuvent pas être échangés contre ceux du premier.

Fluide médical UTILISATION : spéciale **(Prêtre et Moine uniquement)**

Ce fluide permet au prêtre de se soigner lui-même ou de soigner quelqu'un d'autre. Il peut guérir jusqu'à 4 Points de Corps, cela peut être en 1 fois ou bien jusqu'à 4 fois 1 Point de Corps ou encore 2 fois 2 Points de Corps...

Evolution : **Energie régénératrice (Prêtre et Moine uniquement)**

L'utilisation est la même que le fluide médical cependant il est possible de guérir jusqu'à 5 Points de Corps. De plus au lieu de guérir 1 Point de Corps le prêtre peut décider de neutraliser un poison sur la cible de la compétence.

Malédiction / Bénédiction UTILISATION : 1 fois par donjon**(Prêtre et Moine uniquement)**

Le prêtre maudit / bénis un ennemi / ami de son dieu, lui infligeant un malus / bonus de 1 dans la caractéristique de son choix et ce *sur une figurine et une fois par partie.*

Création de potions UTILISATION : 1 fois par donjon **(Prêtre et Moine uniquement)**

Le prêtre est capable de réaliser jusqu'à 1D3 potions entre chaque partie et qu'il peut soit utiliser ou revendre. Les potions peuvent être des fioles de force, de soins, ou d'eau bénite. Pour chaque tentative de création, le prêtre doit réussir un test d'Esprit avec 2D6 avec un malus de 1 par potion crée.

Force divine UTILISATION : 1 fois par donjon **(Prêtre et Moine uniquement)**

Le prêtre invoque son dieu et lui demande de soutenir son bras. IL ajoute un bonus de +2 en d'Attaque pour un tour.

Immunité aux poisons UTILISATION : Permanente **(Prêtre et Moine uniquement)**

Le prêtre est habitué pour une raison précise aux poisons les plus couramment utilisé par les serviteurs du mal. Toute blessure réalisée par une arme enduite de poison est résolut normalement sans tenir compte du modificateur dû au poison.

Prière renforcée UTILISATION : 1 sort défini avant le jeu **(Prêtre et Moine uniquement)**

PEUT ETRE PRIS PLUSIEURS FOIS

Cette compétence permet d'ajouter +1 au résultat du jet de réussite de la prière choisie.

4. CREATION DES HEROS

4.1 LES CARACTERISTIQUES DU JEU

Toutes les créatures du jeu sont définit avec quatre caractéristiques principales et deux secondaires.

Attaque : cette valeur reflète la force et l'entraînement au combat de la créature. Plus sa valeur est forte meilleure est le guerrier.

Défense : cette valeur reflète la protection apportée par l'armure de la créature et son endurance naturelle.

Corps : c'est le nombre de blessures que peux recevoir une créature avant de mourir.

Esprit : c'est l'intelligence de la créature mais aussi la réserve de point de magie des lanceurs de sorts.

Mouvement : c'est le nombre de case que peux parcourir la créature par tour de jeu

Compétences : c'est une série d'information qui présente les techniques particulières que la créature connaît et qui, en outre, lui seront sans aucun doute très utile dans le donjon.

Faire un test de Corps ou d'Esprit :

Lancer deux dés à 6 faces et si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de départ de la caractéristique, le test est réussi. Dans le cas contraire c'est un échec.

Ces tests permettent de résoudre une situation particulière le plus simplement possible.

4.2 APPENDICE DES PERSONNAGES

4.3.1 Création des Héros à Base de Points

Elles permettent aux Joueurs de créer des Personnages uniques qui sortent des archétypes déjà définis.

Le joueur a 20 points à répartir comme il le souhaite et ne peut excéder ce total

Tous les Attributs coûtent 1 point chacun

Minimum		1
Maximum	**Attaque**	4
	Défense	2
	Corps	8
	Esprit	8

Mouvement : 2 dés 6 par tour

Apprendre une compétence coûte 2 points

« **Entraîné aux Armes** » coûte 3 points et permet l'utilisation de toutes les Armes et Armures (permet d'incarner un Guerrier ou un roublard)

« **Lanceur de Sort** » coûte 3 points et permet de lancer des sorts comme un magicien ou un prêtre.

Entraîné aux armes et lanceur de sort ne peuvent être pris simultanément

Le Héros dispose de 100 Po pour s'équiper comme il le souhaite

Déterminer le coût de base du Héros :

Chaque point dépensé par cette méthode vaut une valeur de 6 points d'expérience.

Par exemple, un guerrier avec

	Attaque 3	3 x 6 = 18	pts XP
	Défense 2	2 x 6 = 12	pts XP
	Corps 8	8 x 6 = 48	pts XP
	Esprit 4	4 x 6 = 24	pts XP
	une compétence	2 x 6 = 12	pts XP
	Entraîné aux Armes	3 x 6 = 18	pts XP
Malus :	Phobie	1 x 6 = 6	pts XP
	Poltron	1 x 6 = 6	pts XP

Soit un total de 144 points XP mais un total de points de création de 20 (3+2+8+4+2+3-1-1)

Capacités Additionnelles & Défauts	Coût
Equipement de Départ abondant Le Héros débute avec 100 po d'équipement supplémentaire.	**1**
Ennemi Spécial Le Héros bénéficie d'un bonus de +1 en attaque contre 1 type de Monstre spécifique (Orcs par exemple).	**1**
Pieds Fluides Ajoute 2 cases à tous les Jets de Déplacement du Héros.	**1**
Maudit Le Héros à un malus de –2 en défense de manière permanente	**- 2**
Chassé Le Héros est poursuivi par 1 ennemi implacable. Remplacez le Monstre le plus faible de la Table Monstre Errant par le Chasseur. Le Chasseur Attaquera toujours ce Héros. Le Chasseur est par défaut 1 Guerrier du Chaos, bien que ses capacités puissent être altérées en utilisant ce Système à Base de Points.	**- 2**
Phobie Le Héros subit un malus de –1 en défense quand il affronte 1 type de Monstre spécifique (Squelettes par exemple).	**- 1**
Cupide Le Héros préfère chercher les trésors plutôt que de combattre les monstres. S'il peut se déplacer vers une salle vide plutôt que vers les monstres, il le ferra afin de trouver encore plus de trésors.	**- 1**
Pieds Traînant Réduit de 2 cases tous les Jets de Déplacement du Héros. Sur 1 Résultat de 2 il ne peut pas se Déplacer du tout.	**- 1**
Intrépide Le Héros ne fuit jamais. Il ne peut jamais quitter une Salle tant que tous les Monstres ne sont pas morts.	**- 1**
Poltron Le Héros n'ouvrira jamais une porte.	**- 1**
Pieux Le Héros donne la moitié de ses gains aux œuvres de charités après chaque Quête.	**- 2**
Code de l'Honneur Le Héros n'utilisera jamais plus de modificateur d'attaque que ceux disponibles au Monstre qu'il combat.	**- 2**
Renommée Le Héros débute chaque Quête avec 1 Homme d'Armes (1 monstre équivalent à 1 Orc)	**2**

5 LA MAGIE

5.1 LES SORTS DES PRÊTRES

les prêtres et les moines ont accès au niveau 0 à deux collèges de magie ainsi qu'à une liste de prières. Lancer un sort ou une prière prend un tour complet.

Les sorts :

Les sorts accessibles sont ceux de base ou les sorts élémentaires.

Les prières :

Pour Prier, le miracle désiré doit d'abord être déclaré, puis 1 ou 2 D6 sont respectivement lancés par le Moine et le Prêtre. A ce jet on ajoute le niveau du Héros divisé par deux.
Le total obtenu est alors comparé à la Table des Prières. Si le score requis est atteint ou dépassé, le miracle s'accomplit. Si le Jet est inférieur au score requis, la Prière n'est pas entendue.

5.2 LES SORTS D'ENCHANTEURS

La Magie est réservée aux Magiciens: **Enchanteur**, **Prophète** ou **Nécromancien** (et quelques exceptions, voir plus bas).

Chaque Magicien débute avec 9 sorts issus de collèges de magie au choix du joueur.
Par contre, Chaque Magicien est associé à un Type de Magie.

L'**Enchanteur** dispose de trois collèges parmi les collèges de base ou Elémentaire.

Le **Prophète** dispose du collège de Sorts Féerique plus deux collèges au choix parmi les collèges de base ou Elémentaire. Le collège Féerique peut être pris 1, 2 ou 3 fois.

Le **Nécromancien** dispose du collège de Sorts Nécromantique plus deux collèges au choix parmi les collèges de base ou Elémentaire. Le collège Féerique peut être pris 1, 2 ou 3 fois.

5.2.1 Elfe et Magie (*Cas Spécial*)

L'Elfe peut disposer d'un collège de Sorts Elémentaire ou Féerique. Si l'Elfe choisit d'être Lanceur de Sort, il ne peut pas utiliser ses Trésors Elfiques. À la place, on lui donne 1 Arc et pas d'Armure, faisant passer sa valeur d'Attaque à [3] et celle de Défense à [2]. Il peut utiliser d'autres Armes, mais ne peut porter aucune Armure. Il commence avec trois sorts d'un collège élémentaire puis en gagne normalement.

5.2.2 Lame de la Nuit & Magie (Cas Spécial)

La Lame de la Nuit peut disposer du collège de Sorts Nécromantique. Si la Lame de la Nuit choisit d'être Lanceur de Sort, il ne peut pas utiliser ses Trésors Ténébreux. À la place, on lui donne 1 Epée Large et pas d'Armure, faisant passer sa valeur d'Attaque à [3] et celle de Défense à [2]. Il peut utiliser d'autres Armes, mais ne peut porter aucune Armure. Il commence avec trois sorts d'un collège puis en gagne normalement.

5.3 Résistance à la Magie

Les Sorts sont souvent très puissants dans leur application. Il est possible aux Personnages (pas aux Monstres) de *Résister* à certains Sorts, en réussissant un test d'Esprit.

Chaque Sort auquel on peut *Résister* est listé avec un (R).

5.4 Progression en sortilèges

Durant leur progression, les lanceurs de sorts auront la possibilité de manier des pouvoirs beaucoup plus puissants.

Voici la progression des lanceurs de sorts :

Les sorts se divisent toujours dans les 4 sphères de l'eau, du feu, de la terre et de l'air à partir du niveau 2.

Les sorts qui seront choisies par les Héros lanceurs de sorts au début de leur toute première quête seront déterminants puisqu'il ne leur sera pas possible de prendre les sorts d'autres sphères à partir du niveau 2.

Si le magicien avait choisi les sphères de Détection, Ténèbres ou Protection au niveau 1, il peut choisir un élément de son choix à la place à partir du niveau 2. Les sorts de Détection, Ténèbres, Protection et les sorts Elémentaires, Féeriques et Nécromantiques de base représentent les sorts de niveau 1, les sorts rajoutés vont du niveau 2 à 6.

Leur utilisation est la même, on ne peut les lancer qu'une seule fois par quête, sauf qu'au lieu de coûter un point de magie, ils coûtent 2 points au niveau 2, 3 au niveau 3 et ainsi de suite.

Certains sorts peuvent durer plusieurs tours, cela est inscrit dans leur description à côté de l'appellation « durée ». Il est possible, pour ce souvenir de la durée d'un sort, de mettre un jeton sur son socle ou bien un petit dé à 6 faces et de comptabiliser le nombre de tours sur les faces de ce dé.

Le terme de « créature » désigne toute figurine vivante ou même assommée qu'elle soit aussi bien un allié qu'un adversaire. Dans le descriptif des sorts le terme « d'enchanteur» désigne le lanceur de sorts quel qu'il soit.

Niveau du Héros	NOMBRE DISPONIBLE DE SORTS PAR NIVEAU DE SORT					
	1	2	3	4	5	6
0	9	0	0	0	0	0
1	9	0	0	0	0	0
2	9	1	0	0	0	0
3	9	1	0	0	0	0
4	9	1	0	0	0	0
5	9	1	1	0	0	0
6	10	2	1	0	0	0
7	10	2	1	0	0	0
8	10	2	1	1	0	0
9	10	2	2	1	0	0
10	10	3	2	1	0	0
11	11	3	2	1	1	0
12	11	3	2	2	1	0
13	11	3	3	2	1	0
14	11	4	3	2	1	1
15	11	4	3	2	2	1
16	12	4	3	3	2	1
17	12	5	4	3	2	1
18	12	5	4	3	2	2
19	12	5	4	3	3	2
20	12	6	5	4	3	2

EXEMPLE :
Au niveau 8 l'enchanteur peut lancer au cours d'une partie :

- 10 sorts de niveau 1
- 2 sorts de niveau 2
- 1 sort de niveau 3
- 1 sort de niveau 4

Toute créature invoquée par l'enchanteur n'obéit qu'à lui, si elle tue un adversaire personne ne pourra toucher les points d'expérience que rapporte cette créature. De plus si l'enchanteur meurt la créature invoquée ne peut plus rien faire jusqu'à la fin de la durée du sort.

6 ARCHETYPE DE HEROS

TYPE **BARBARE**

Valeur: 125
[NEUTRE]

Vous êtes le plus grand épéiste, connu à travers tout le continent. Venant de votre demeure ancestrale des montagnes, vous rechercher des adversaires à défier pour la gloire et votre satisfaction.

Bonus d'Attaque	3
Bonus de Défense	2
Corps	8
Esprit	2
Mouvement	2 dés 6
Arme de départ	Epée Bâtarde
Armure de départ	Aucune

Coup Mortel : Vous avez le pouvoir de mettre toutes vos forces dans une attaque. Vous pouvez ajouter jusqu'à deux dés de Défense (et seulement 2) à vos dés d'Attaque afin d'augmenter vos chances de l'emporter sur votre adversaire. Faire ceci vous rend particulièrement vulnérable et toute attaque vous visant, avant votre prochain tours, ne pourra être contrée

Berserk (Furie) : En vous coule le sang des Berserker. Le Barbare peut décider de devenir berserk à tout moment. Cela lui permet d'ignorer 1 blessure par tour et de se jeter comme une bête furieuse sur la créature la plus proche, ceci est obligatoire, que la créature la plus proche soit amie ou ennemie ! La puissance d'un berserk n'a d'égale que celle d'un gorille fou furieux et pour cela le Barbare lance 2 Dés d'Attaque supplémentaires à chaque tour ! Cette rage dure 3 tours et au 4ème tour le Barbare est épuisé et donc ne pourra faire aucune action ce tour ci. Cette capacité ne peut-être utilisée qu'une fois par partie.

TYPE **GLADIATEUR**

Valeur: 200
[NEUTRE]

Les gladiateurs sont des hommes qui gagnent leur vie dans les arènes du royaume. Lorsque vous n'êtes pas dans l'arène, vous parcourrez les donjons à la recherche du danger et de la gloire.

Bonus d'Attaque	3
Bonus de Défense	2+1
Corps	8
Esprit	2
Mouvement	2 dés 6
Arme de départ	Fléau Gantelet à pointes
Armure de départ	Aucune

Gantelet à pointe : Cette arme uniquement utilisable par les gladiateurs leur permet d'effectuer une attaque supplémentaire par tour de combat (compte comme une Epée courte) mais sert aussi comme petit bouclier.

Combat dans l'arène : Vous avez l'habitude de combattre seul dans l'arène contre plusieurs adversaires. A chaque fois que vous affronter plus d'un adversaire au combat, vous gagner les bonus suivants :

- Vous bénéficiez d'un bonus de +1D d'Attaque pour chaque groupe de deux adversaires (2 adversaires = +1D ; 3-4 adversaires = +2 D).

- Vous gagnez une attaque supplémentaire à chaque fois que vous tuez votre adversaire et ce jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus.

TYPE *NAIN*

Valeur: 125
[BON]

Vous êtes un champion pour votre peuple et un redoutable ennemi des forces des ténèbres. Vous êtes un bon guerrier et un excellent mineur, un ajout de choix dans chaque excursion de donjon.

Bonus d'Attaque	2
Bonus de Défense	3
Corps	7
Esprit	3
Mouvement	2 dés 6
Arme de départ	Hache d'arme
Armure de départ	Casque

Vision Naine : Vous avez la faculté de voir les moindres nuances de la roche qui vous entoure. Vous détectez automatiquement toutes les trappes et portes secrètes se trouvant dans un rayon de 3 cases autour de vous lorsque vous finissez votre mouvement. Vous ne détectez pas les trappes et portes secrètes lorsque vous êtes en mouvement.

Ténacité : Caractéristique typique de votre race qui chez vous est exacerbée. Lorsque vous tombez à 0 ou moins de point de corps à cause d'un piège ou d'une attaque, votre ténacité au combat se déclenche. A la place de retirer votre figurine du jeu, vous remplacez vos points de Corps par 1. Cette capacité ne peut-être utilisée qu'une fois par partie.

TYPE **CHEVALIER**

Valeur: 150
[BON]

Vous êtes un puisant chevalier du royaume. Digne représentant de l'Eglise et du roi, vous êtes investit de la mission difficile d'éradiquer le mal. Votre lien avec l'Eglise vous donne une force importante combinée avec une habileté à l'épée remarquable.

Bonus d'Attaque	3
Bonus de Défense	2
Corps	7
Esprit	4
Mouvement	2 dés 6
Arme de départ	Epée Bâtarde
Armure de départ	Côte de maille

Foi Inébranlable : Vous êtes habité par la force du bien quand vous combattez les créatures du mal. Ajoutez un dé d'Attaque à votre total lorsque vous combattez des morts vivants.

Guérison Miraculeuse : Vous avez le pouvoir de redonner 1D6 points de Corps à l'un de vos équipiers. Du fait de votre code d'honneur, vous ne pouvez pas utiliser cette compétence sur vous. Cette capacité ne peut-être utilisée qu'une fois par partie.

TYPE **GARDE ROYAL**

Valeur: 125
[BON]

Vous êtes un garde royal, loyal serviteur du roi et lieutenant suivit sans restriction par vos hommes. Vous avez été désigné pour combatte le mal qui gangrène le royaume afin de protéger ses lois et son peuple.

Bonus d'Attaque	3
Bonus de Défense	2
Corps	6
Esprit	3
Mouvement	2 dés 6
Arme de départ	Au choix
Armure de départ	Au choix

Champion du Roi : Vous agissez en tant que champion du roi. Ceci vous permet de vous équiper à votre convenance dans l'armurerie royale. Vous pouvez prendre l'arme et l'armure de votre choix.

Loyauté à toute Epreuve: Votre loyauté envers le roi est si puissante qu'elle vous pousse à des actes de courage extraordinaire. Lorsque vous combattez des Orcs ou des Gobelins, les plus grands ennemis du royaume, vous ajoutez un dés d'Attaque à votre total.
Si vous avez le choix entre plusieurs adversaires, vous devez prioritairement choisir un Orc ou un Gobelin.
En contrepartie, vous ne pouvez jamais fuir un combat contre ces derniers.

TYPE **ÉCUYER**

Valeur: 100
[BON]

Vous êtes un futur chevalier du royaume de l'Ouest et avez été envoyé pour combattre le mal où qu'il se trouve. Du fait de votre jeunesse, vous n'êtes pas encore un puissant guerrier mais votre vitalité et votre détermination doivent vous servir en combat.

Bonus d'Attaque	2
Bonus de Défense	2
Corps	6
Esprit	3
Mouvement	3 dés 6
Arme de départ	Epée courte
Armure de départ	Aucune

Vigueur Juvénile : Vous appréciez la résistance de la jeunesse. Lorsque vous vous déplacez, vous devez lancez 3 dés au lieu de 2.

Bien Aimé : Votre jeunesse et votre bravoure ne sont pas passez inaperçu aux yeux de la princesse. Avant vote départ, elle vous a remis un gage de son affection contre la promesse que vous reviendriez en vie. Lorsque vous tombez à 0 ou moins de point de corps, à cause d'un piège ou d'une attaque, votre amour se rappel à vous. A la place de retirer votre figurine du jeu, vous remplacez vos points de Corps par 1. Cette capacité ne peut-être utilisée qu'une fois par partie.

TYPE **ÉCLAIREUR**

Valeur: 175
[BON]

Vous êtes l'un des plus talentueux éclaireur des armés du royaume. Vous avez offert vos services au roi lorsque le besoin se faisait sentir, usant de vos sens et de votre intelligence pour localiser l'ennemi et analyser leurs faiblesses. Vous avez accepter d'aider le roi dans sa quête de chasser les armés du mal où qu'elles se trouvent.

Bonus d'Attaque	2
Bonus de Défense	2
Corps	5
Esprit	4
Mouvement	2 dés 6
Arme de départ	Epée courte Arc court
Armure de départ	Aucune

Vue Perçante : Votre vue remarquable vous permet de voir les imperfections du sol mieux que quiconque. Vous détectez automatiquement toutes les trappes se trouvant dans un rayon de 5 cases autour de vous lorsque vous finissez votre mouvement. Vous ne détectez pas les trappes lorsque vous êtes en mouvement.

Génie Tactique : Vous comprenez naturellement les tactiques de combat de groupe, ce qui vous permet de maximiser vos chances de faire des dégâts à l'ennemi. Si vous êtes le premier à rentre dans une nouvelle section ou se trouve des monstres, ceux ci ne pourront agir qu'après votre prochain tour sauf si on les attaque.

TYPE **CHASSEUR DE PRIMES**

Valeur: 175
[NEUTRE]

Vous êtes le chasseur de prime le plus fameux du royaume. Vous avez servi beaucoup de maîtres mais en fait vous vous servez vous-même. Votre professionnalisme et vos capacités martiales remarquables vous précèdent en tous lieux, et ceux qui sont mis à prix prennent peur à la seule entente de votre nom.

Bonus d'Attaque	3
Bonus de Défense	3
Corps	7
Esprit	2
Mouvement	2 dés 6
Arme de départ	Arc long Epée courte
Armure de départ	Armure de cuir

Encaissement de Primes : Vous êtes payé pour chaque monstre que vous éliminez. La valeur en or du monstre est égal à sa valeur en point. Vous devez survivre et ressortir du donjon pour toucher votre prime.

Traque : Vous avez la capacité de traquer votre cible à partir du moindre indice. Vous êtes toujours le dernier à vous déplacer mais à la place de jeter les dés vous pouvez décider de traquer une cible et dans ce cas, de vous déplacer d'un nombre de cases égal au plus grand déplacement d'un de vos partenaires. Vous devez faire ce choix avant de lancer vos dés de mouvement.

TYPE **PRINCE ELFE**

Valeur: 200 (ou 125 Elfe de base de HQ)
[BON]
Vous êtes un prince de la forêt, vous avez abandonné votre existence pleine de douceur en réponse à l'appel des royaumes de l'Ouest pour combattre les forces du mal. Vos reliques magiques et votre habileté mortelle à l'arc font de vous une aide précieuse en toutes circonstances.

Bonus d'Attaque	4 (3+1)
Bonus de Défense	5 (2+3)
Corps	6
Esprit	4
Mouvement	2 dés 6
Arme de départ	Arc Elfique
Armure de départ	Armure Elfique

Visée Légendaire : Vous êtes le plus grand archer des royaumes. Lorsque vous utiliser n'importe quel arc, vous pouvez ajouter un dé d'attaque.

Trésors Elfiques : Vous avez apportez vos armes magiques avec vous. L'Arc Elfique vous donne le droit à deux attaques par tour et l'Armure Elfique vous donne un bonus de trois dés de Défense en combat sans ralentir votre mouvement.
Vous transportez aussi 12 Flèches d'Argent qui tuent automatiquement un mort vivant pour peu que vous lui fassiez au moins un point de dégât avec l'une de ces flèches.

TYPE **ASSASSIN**

Valeur: 150
[MAUVAIS]

Vous êtes une créature des ombres et de la nuit . Votre maîtrise des poisons les plus puissants vous transforme en un adversaire mortel. Bien que votre véritable nom ne soit connu que de quelques rares personnes, votre réputation instille la peur dans le cœur des hommes.

Bonus d'Attaque	2
Bonus de Défense	2
Corps	5
Esprit	3
Mouvement	2 dés 6
Arme de départ	Epée courte
Armure de départ	Aucune

Coup de Grâce : Votre instinct de tueur a fait de vous un être particulièrement efficace. Si vous blessez un adversaire suffisamment pour qu'il ne lui reste qu'un seul point de Corps, Vous devez déclarez un Coup de Grâce et le tuer immédiatement sans lancer de dés. Votre adversaire n'a aucune défense contre ce coup.

Arme Empoisonnée : Votre connaissance des poisons vous permet de l'emporter plus facilement au combat. Deux fois par partie, vous pouvez déclarer que votre arme est empoisonnée. Le prochain monstre (sauf les morts vivants) que vous blesserez perdra automatiquement un point de Corps par tour jusqu'à sa mort. Il n'y à pas d'antidote.

TYPE **VOLEUR**

Valeur: 125
[NEUTRE]

Vous êtes un as du vol à la tire et un monte en l'air extraordinaire. Votre habileté à détourné l'attention des infortunés que vous avez dépouillés juste sous leur nez est légenda ire.

Bonus d'Attaque	2
Bonus de Défense	2
Corps	5
Esprit	4
Mouvement	2 dés 6
Arme de départ	Dague
Armure de départ	Aucune
Possession	Outil de crochetage

Furtif : Votre profession requiert que vous appreniez un grand nombre de tours qui peuvent vous aider à vous sortir de situation difficile. Une fois par partie, vous pouvez soit :

- Tripler votre mouvement
- Faire perdre deux tours d'action à un monstre ou un personnage

Attaque sournoise : Une fois par partie, lors d'un combat de mêlée ou vous n'êtes pas engagé, vous pouvez faire une attaque sournoise sur un monstre de votre choix (peu importe qu'il soit à côté de vous ou non, le fait qu'il soit au combat suffit). L'attaque se résout normalement mais vous ajoutez 2 dés d'Attaque et votre adversaire retire 2 dés de Défense. De plus, si le monstre survit, il doit continuer à se battre normalement et ne peut donc pas vous attaquer.

Crochetage de serrures : Avec cette compétence, ouvrir les portes fermées est un jeu d'enfant. Vous n'effectuez qu'un seul jet d'attaque au lieu des deux normalement prévu avec un bonus de +1 au résultat du jet.

TYPE **HALFLING**

Valeur: 150
[NEUTRE]

Les Halflings sont de petits humanoïdes qui se soucient en général plus de leur prochain repas que de la sauvegarde du royaume. Ils ne sont ni endurants ni forts mais possèdent un don pour la cuisine et le tir à l'arc. Pour ces deux raisons et leur calmes face au danger, ils sont très rechercher en tant que compagnon.

Bonus d'Attaque	2
Bonus de Défense	3
Corps	4
Esprit	4
Mouvement	1 dé 6 +2
Arme de départ	Dague Arc court
Armure de départ	Armure de Cuir
Possession	4 rations

Cuistot : les Halflings sont célèbres pour leurs talents de cuisiniers. Un groupe en comprenant un attire un suivant (de base au choix des joueurs) sur un résultat de 5-6 sur un dé 6 pour l'aventure et ce de manière gratuite.

Tir rapide : Le Halfling peut tirer deux fois par tour avec son arc court s'il ne se déplace pas.

TYPE **LAME DE LA NUIT**

Valeur: 200
[MAUVAIS]

Vous avez été maudit par le mal pour quelque sombre action de votre passé. Il y a bien longtemps, vous étiez encore un elfe, mais le mal vous a transformer en une créature qui hait la lumière du jour et n'apprécie que la douce froideur de la nuit.

Bonus d'Attaque	4
Bonus de Défense	5
Corps	5
Esprit	5
Mouvement	2 dés 6
Arme de départ	Epée runique
Armure de départ	Cape des Ténèbres

Ombre du Mal : Vous avez la capacité de créer un monstre, ombre mouvante causant la peur à tous ceux qui la voient. Cette ombre se déplace de 12 cases en ligne droite (pas en diagonale). Toutes les créatures traversées par l'ombre doivent jeter 1D6 et retirer le résultat à leur valeur d'Esprit ; si la valeur est égale ou inférieure à 0, la créature est pétrifiée par la peur pour 2 tours complet. Elle ne peut rien faire durant ce temps ni même se défendre. Cette capacité n'est utilisable qu'une fois par partie.

Trésors Sombres : Vous possédez deux des trésors millénaires du mal. L'épée runique est une épée longue qui draine la vie de ses victimes. A chaque ennemi tué, vous récupérez un point de Corps (jusqu'à votre maximal). La cape des ténèbres vous protège comme une armure mais vous donne aussi la capacité de vous rendre invisible jusqu'à trois fois par partie. A chaque tour où vous êtes invisible, jetez un dé d'Attaque/Défense ; si le résultat est un bouclier blanc, vous n'être plus invisible.
Si vous attaquez un adversaire en étant invisible, le sort se désactive immédiatement à la fin de l'attaque (votre adversaire ne peut se protéger contre cette attaque mais peut vous attaquez après).

TYPE **PRÊTRE**

Valeur: 175
[BON]

Vous êtes un bastion du bien et agissez comme la voie de votre dieu. Vos prières et votre foi inébranlable en votre dieu vous donne une force incroyable que vous opposé à vos ennemis.

Bonus d'Attaque	1
Bonus de Défense	2
Corps	4
Esprit	6
Mouvement	2 dés 6
Arme de départ	Bâton
Armure de départ	Aucune

Prière : A la place de vos actions du tours, vous pouvez décider de prier. La prière invoque le pouvoir du dieu. Choisissez une prière et lancer 2 D6. Si le total est égal ou supérieur au niveau de difficulté de la prière, celle ci est accordée par le dieu. Si le total est inférieur, votre prière est restée sans réponse.

Aura Divine : Vous êtes entouré de lumière qui vous protège du mal. Si vous êtes attaqué par des morts vivant, jetez 2 dés de Défense en plus de votre total.

TYPE **MOINE**

Valeur: 125
[BON]

Vous êtes un disciple du divin, un pèlerin errant et un humble serviteur des dieux. Votre humilité fait de vous une cible de choix des forces du mal.

Bonus d'Attaque	1
Bonus de Défense	2
Corps	6
Esprit	4
Mouvement	2 dés 6
Arme de départ	Masse
Armure de départ	Aucune

Prière : A la place de vos actions du tours, vous pouvez décider de prier. La prière invoque le pouvoir du dieu. Choisissez une prière et lancer 1 D6. Si le total est égal ou supérieur au niveau de difficulté de la prière, celle ci est accordée par le dieu. Si le total est inférieur, votre prière est restée sans réponse.

Sérénité : Votre apparence faible et votre nature douce vous rendent moins dangereuse que les autres membres du groupe aux yeux des monstres. Les monstres (sauf les morts vivants) ne vous attaquerons pas sauf si :

- Vous les avez attaqués en premier.
- Vous bloquer le passage vers un autre membre du groupe que le monstre peut attaquer.

TYPE **ENCHANTEUR**

Valeur: 125
[NEUTRE]

Vous êtes le maître des éléments magiques et de la sorcellerie. Vous commandez à des forces qui vous établissent comme l'un des plus dangereux ennemis et le plus important des allié.
.

Bonus d'Attaque	1
Bonus de Défense	2
Corps	4
Esprit	6
Mouvement	2 dés 6
Arme de départ	Bâton
Armure de départ	Aucune

Tome Magique : Votre grimoire de magie contient de grand pouvoir. Ce livre est capable de contenir de nombreux sort, chacun deux pouvant être lancer une fois au cours de la partie.

Vision Magique : Votre pratique assidue des arcanes de la magie vous a lentement transformé en quelque chose qui n'est plus totalement humaine. Vous détectez automatiquement toutes les portes secrètes se trouvant dans un rayon de 3 cases autour de vous lorsque vous finissez votre mouvement. Vous ne détectez pas les portes secrètes lorsque vous êtes en mouvement.

TYPE **PROPHÈTE**

Valeur: 175
[NEUTRE]

Vous êtes le vieux et mystérieux maître de la magie des fées. La vie dans votre forêt bien-aimée s'est arrêté lorsque les armés des Orcs l'ont envahie. Vous avez réalisé que vous deviez faire ce qui devait être fait pour que votre forêt survive.

Bonus d'Attaque	1
Bonus de Défense	2
Corps	3
Esprit	8
Mouvement	2 dés 6
Arme de départ	Bâton
Armure de départ	Aucune

Aura Mystique: Vous êtes entouré d'un halo de lueurs dansantes dorées. Ces lueurs sont les petites fées qui vous accompagnent dans votre quête du bien. Chacune d'elles transporte un sort différent que vous pouvez lancer en cours de partie

Prémonition : Votre lien avec le peuple de fées vous donne la capacité d'entrevoir le futur. Une fois par partie, vous pouvez apercevoir l'intérieur d'une pièce non encore ouverte avec les monstres se trouvant à l'intérieur.

TYPE **NÉCROMANCIEN**

Valeur: 200
[MAUVAIS]

Vous êtes le sombre seigneur des morts vivants, princes des damnés. Cherchant le pouvoir depuis votre noire château, vous avez déclaré la guerre aux forces du bien afin que le règne de la nuit soit éternel.
.

Bonus d'Attaque	1
Bonus de Défense	2
Corps	5
Esprit	6
Mouvement	2 dés 6
Arme de départ	Bâton
Armure de départ	Aucune

Grimoire Noir : Votre grimoire de magie contient de grand pouvoir. Ce livre est capable de contenir de nombreux sort de nécromancie, chacun deux pouvant être lancer une fois au cours de la partie.
Chaque sort que vous lancer vous fait perdre 0,5 points de Corps.

Regain de Vie : Votre magie requiert bien plus d'essence de vie que votre corps ne peut lui en fournir. Depuis que votre fontaine de vie s'est tarie, vous avez développé la capacité de voler l'essence de vie sur les créatures qui vous entoure. Si vous êtes en contact avec une créature (allié ou ennemi) et ce même si vous ne l'attaquer pas, vous gagner un point de Corps. Votre total de point de Corps ne peut excéder votre maximum de point.

Contrôle des morts vivant : Vous pouvez contrôler autant de morts vivant de base (Squelettes et Zombies) que votre niveau. Lorsque vous croisez des morts vivant, vous les subjuguez par votre aura sur un résultat de 5-6 sur un dé 6.

TYPE **VENGEUR INFERNAL**

Valeur: 175
[MAUVAIS]

Vous êtes le champion du mal, un chevalier des ténèbres, plus bête qu'homme. Ayant passé des années à infliger horreur et cruauté, vous êtes prêt à faire déferler le mal sur les royaumes de l'Ouest et écraser leur pathétique défenseur afin de plonger la terre dans un règne de chaos pour l'éternité.

Bonus d'Attaque	4
Bonus de Défense	5 (2+3)
Corps	7
Esprit	3
Mouvement	2 dés 6
Arme de départ	Epée Bâtarde
Armure de départ	Armure de plate

Rage Infernale : Vous êtes animé d'une haine indicible pour tout ce qui vit. Vous ajouter 1 Dés d'Attaque à chaque fois que vous attaquez une créature vivant . Ce pouvoir n'a pas d'effet sur les morts vivants.

Servitude Chaotique: Les guerriers du Chaos vous reconnaissent comme leur leader et craigne votre habileté au combat. Une fois par partie, vous pouvez ordonner à un guerrier du Chaos dans votre ligne de vue de vous jurer fidélité et oubliant ainsi ses autres intentions. Une fois qu'il à jurer fidélité, il agit comme un suivant jusqu'à sa mort ou jusqu'à la fin de la partie.

TYPE **TUEUR NAIN**

Valeur: 200
[NEUTRE]

Les Nains sont les individus fiers, honorables qui tiennent de longues rancunes contre ceux qui les combattent. Au contraire, s'ils font une promesse ou doivent une faveur ils feront leur possible pour l'accomplir, même si le prix est épouvantable.

Cette fierté féroce signifie que les Nains ne peuvent pas porter l'échec, la perte, ou la tragédie. Les Nains ainsi affectés entrent en rage, errant dans les secteurs les plus sauvages et les plus dangereux du monde pour chercher la mort qui rachètera leurs fautes.

On connaît ces Nains comme des Tueurs. Ils ne portent aucune armure, mais leur corps est recouverts de tatouages. Leurs cheveux sont raidis avec de la graisse et teinté en orange.

Bonus d'Attaque	5
Bonus de Défense	3
Corps	8
Esprit	3
Mouvement	2 dés 6
Arme de départ	Hache d'arme
Armure	impossible

Tueur UTILISATION : Permanente
Le combattant frappe les points vitaux de ses adversaires avec une grande précision. Il bénéficie d'un bonus de 1D d'Attaque en corps à corps pour chaque point de Corps de l'adversaire.

Ténacité : UTILISATION : Permanente
Caractéristique typique de votre race qui chez vous est exacerbée. Lorsque vous tombez à 0 ou moins de point de corps à cause d'un piège ou d'une attaque, votre ténacité au combat se déclenche. A la place de retirer votre figurine du jeu, vous remplacez vos points de Corps par 1. Par la suite, chaque attaque ne peut faire qu'un seul point de dégât que vous sauvegardez normalement. Si vous retombez à 0 point de vie, lancer 1D6 sur un résultat supérieur ou égal à 5 vous êtes retiré du jeu. Ajouter un +1 au résultat du jet à chaque nouvelle tentative de survie.

TYPE **L'ESCLAVE GOBELIN Personnage spécial**
Valeur: 200
[NEUTRE]

L'Esclave Gobelin était juste un des malchanceux qui ont été capturés dans une Recherche.

Un Esclave Gobelin a survécu, on ne sait comment, aux pièges de sa prison et depuis L'Empire les forme comme un suivant d'équipage dans des missions peu dangereuses. Ils sont très bons pour suivre les ordres de leur maître.

Bonus d'Attaque	1
Bonus de Défense	2
Corps	4
Esprit	3
Mouvement	2D6
Arme de départ	Dague
Armure de départ	Armure de cuir
Objet de départ	Trousse à outil

Règles spéciales

Les Gobelins sont faibles et ne peuvent pas employer les armes et armures suivantes :
épée Bâtarde, épée Longue, Hache d'Armes ou de Bataille, Bâton et arbalète, aucune armure, aucune arme lourde.
Il ne doit pas être à plus de 8 cases d'un autre Héros. Si cela arrive, il est perdu et dit s'être joint au Chaos.

Bricole Gob : Le Gobelin est certainement très intelligent et peut employer les ressources autour de lui pour créé des objets. Deux fois par partie, il peut employer cette compétence afin d'essayer de construire une machine; lancez 2 D6 pour voir ce qu'il fait (voir **Diagramme de Création de Machine**) .

Il peut aussi réparer des machines cassées en employant cette compétence (voir **La table de réparation de Grot**).

Diagramme de Création de Machine : Lancer 2D6 et consultez la table

2-Da'uge Choppa

Dans la poussière vous trouvez les restes d'une grande hache. « Avec une petite particule d'expérimentation... »

Le Gobelin trouve des vielles haches cassées, quelques mécanismes et des plats de métal. Il perd le tour entier à créé une petite voiture d'enfant. Avec la voiture d'enfant, le conducteur peut ajouter 1 Dé supplémentaire de mouvement. Les haches sur le front permettent au conducteur d'attaquer avec un bonus de +4 en attaque augmentée de la moitié de la distance parcourue (6 cases parcourues soit un bonus de +3 ajouté au +4 pour un bonus total de +7).

La voiture est un peu instable ainsi chaque Tour vous devez lancer un D6 :

- 1-2 : la voiture s'écroule et doit être réparée
- 3-5 : les roues fonctionnent et l'on peut attaquer normalement
- 6 : la voiture éclate et les restes ne peuvent pas être sauvés. le conducteur doit effectuer un test de Corps et perdre un Point de Corps s'il le rate.

3-Voiture d'enfant de Guerre

« Bien, nous sommes arrivés? »

Le Gobelin trouve une vieille armure, quelques flèches cassées, des bâtons et d'autres équipements. Seul un Gobelin ou un Nain peut conduire la voiture d'enfant qui est créée. Elle est équipée d'une arbalète, qui peut être employée par le conducteur pour attaquer ses ennemis avec un bonus de +3. La voiture d'enfant ajoute de nouveau 1 dé de mouvement supplémentaire.

La voiture est un peu instable ainsi chaque Tour vous devez lancer un D6 :

- 1-2 : la voiture s'écroule et doit être réparée
- 3-5 : les roues fonctionnent et l'on peut attaquer normalement
- 6 : la voiture éclate et les restes ne peuvent pas être sauvés. le conducteur doit effectuer un test de Corps et perdre un Point de Corps s'il le rate.

4-5 Poussière

« *Vous prenez une profonde inspiration pour chasser la poussière mais en espérant ne pas en avaler »*

Vous ne trouvez rien.

6-**Arme Cassé**

« *Un froid te brise les os quant la confusion survient. »*

Vous trouvez une arme cassée choisie au hasard.

7-Da Burna Garçon

« il commence à faire chaud ici ou est c'est juste Moi ?" a demandé le Chevalier de Chaos au moment où il s'est retourné juste à temps pour voir la flamme éclater »

Le Gobelin trouve quelques tubes de métal et une bouteille de gaz inflammable. Il construit un Lance Flamme. La flamme qui est produit par le Lance Flamme a un bonus de +6 en attaque. Avec le Lance Flamme vous pouvez attaquer n'importe quel ennemi sur une porté de 5 cases.

Il y a dans la bouteille de quoi alimenté le lance flamme durant 4 tours au bout duquel la flamme s'éteint. Le gaz est un peu instable; A chaque Tour pendant lequel vous employez le Lance Flamme vous devez d'abord lancer 1D6. Sur un résultat de 5-6 le Lance Flamme explose. Vous perdez un Point de Corps pour chaque dose qu'il restait dans la bouteille.

8-**Bâton de boom**

"qui est là ?" BO**OM!!!**

Le Gobelin trouve de la poudre noire, un petit sac et quelque corde. La taille de la corde qui est mise par le Gobelin quand il place ou jette une bombe détermine la durée avant que la bombe n'éclate (entre 1et 3 tours). Il détermine aussi combien de poudre il met dans la bombe (de 1 à 5 points d'attaque) et détermine la porté (de 1 à 3 cases de rayon). La quantité de poudre doit être déterminé quand la bombe est faite.

Vous trouvez 25 points d'attaque de poudre.

9-**Da Griffes**

« WOW! Combien de poignards sont là ? »

Le Gobelin trouve 4 poignards et quelque corde. il crée des griffes qu'il attache à ses mains. Les griffes lui permettent d'obtenir un bonus de +4 en attaque. Après avoir attaquer avec, il doit jeter un D6. Les Griffes sont cassées sur un résultat de 5-6.

10-**Néant**

« *Vous tremblez quand vous estimez que le froid s'insinue dans votre corps. »*

Vous trouvez une grande pile d'O NOTHIN, le meilleur magazine de chasse Orc

11-**Flyin'Machine**

« Da patron d'avion da AVION! »

Le Gobelin trouve du tissu, des bâton en bois et quelques mécanismes. Le Gobelin pense à lui *« s'rai bien construire un flyin »*. La machine peut seulement être portée par lui. Elle lui permet de voler et lui donne une Attaque supplémentaire chaque Tour. A la fin de chaque Tour vous devez jeter un D6 pour déterminer ce qui arrive à la machine.

- 1-4 = la machine s'arrête et vous tombez au sol. Vous devez réparer ou renoncer à la machine mais il faut 1 tour supplémentaire pour réparer
- 5-6 = rien n'arrive

La table de réparation de Grot *(table 2)*

En essayant de réparer un objet cassé, jeter 1 D6 pour voir les effets.

- 1-2 :objet réparé
- 3 : réparation de l'objet pour 1 Tour
- 4 : objet réparé, mais il tombera définitivement en morceaux dans 2d6 tours
- 5 : objet réparé
- 6 : objet complètement détruit

5. LA VIE EN DEHORS DU DONJON

5.1 ACHATS ET VENTES

5.1.1 LA BOUTIQUE DES AVENTURIERS

Voici les règles pour la boutique.

L'Armurerie rachètera les Armes à la moitié de leur prix (arrondi vers le bas).
L'Armurerie rachètera les Armes prises à tous les monstres sauf les Mort-Vivants.

Les héros peuvent prendre les Armes des monstres qu'ils ont tués (excepté celles des Mort-Vivants) pour les vendre ou les utiliser.

Un Héros doit dire au Sorcier quand il veut prendre une Arme, puis la noter sur sa fiche.

Le Héros qui tue le monstre peut prendre l'arme qu'il portait, sinon n'importe quel autre Héros dans la Salle peut la récupérer durant son Tour.
L'Arme est perdue si tous les Héros quittent la Salle ou le Corridor. L'acquisition d'une Arme compte comme une Action, comme la recherche d'un trésor.

Ci-dessous une liste des Armes portées par les monstres :

- Les **Gobelins** portent une Dague ou une Hachette.
- Les **Orcs** portent plusieurs types d'Epées (que j'ai inclus avec les Epées Courtes), des Fléaux et des Fendoirs (que j'ai inclus avec les Haches).
- Les **Minotaures** ont des Haches.
- Les **Guerriers du Chaos** et les **Ogres** ont des Haches d'Armes (Haches de Bataille) et une Armure de Plate (sauf les ogres).
- Les **Sorciers du Chaos** ont des Dagues.
- Les **Gargouilles** ont des Epées à deux tranchants (Epées Larges).
- Les autres monstres n'ont pas d'arme récupérable par les Héros.

Après qu'un Héros Lance une Arme "récupérable", le Maître du Donjon (MD) doit lui dire sur quelle case elle a atterri. Si le Héros a obtenu au moins un Crâne, l'Arme est sur la même case que le Monstre. Elle ne pourra être récupérée qu'une fois le Monstre tué. Si le Héros n'a obtenu aucun Crâne, l'Arme a volé en droite ligne du Héros vers le Monstre jusqu'au mur le plus proche. Le MD devra décider et dire au Héros sur quelle case elle est effectivement tombée. Le Héros devra se Déplacer physiquement jusqu'à cette case pour récupérer son Arme.

Armure

Nom	Prix	E	Défense	Spécial
Bouclier (Petit)	150	4	+1	Ne peut être utilisée par les Enchanteurs. Ne peut pas être utilisé par 1 Héros maniant 1 Arme à 2 Mains.
Bouclier (Grand)	300	6	+2	Ne peut être utilisée par les Enchanteurs. Ne peut pas être utilisé par 1 Héros maniant 1 Arme à 2 Mains.
Casque	125	4	+1	Ne peut être utilisée par les Enchanteurs.
Remontant	200	2	+1	Ne peut être utilisée **QUE** par les Enchanteurs.
Cape de Protection	350	6	+1	Ne Peut être utilisée **QUE** par les Enchanteurs
Armure de Cuir	500	6	+1	Ne peut être utilisée par les Enchanteurs.
Cotte de Mailles	850	6	+2	Ne peut être utilisée par les Enchanteurs.
Armure de Plates	850	6	+3	Ne peut être utilisée par les Enchanteurs. Réduit la vitesse du Porteur à 1d6 (-1d6 en Déplacement).
Cape des Ténèbres	N	6	+2	Lame de la nuit uniquement Rend invisible
Armure de Mithril	1400	6	+3	Ne peut être utilisée par les Enchanteurs.
Armure Elfique	1400	6	+3	Elfe Uniquement

Armes

Nom	Prix	E	Def	A en Diag	Spécial
Dague	25	2	1	Oui à Distance	Peut être Lancée sur n'importe quel Monstre en ligne de vue. Perdue une fois Lancée mais peut être récupéré.
Hachette	50	3	1	Oui à Distance	Ne peut être utilisée par les Enchanteurs. Peut être Lancée sur n'importe quel Monstre en ligne de vue. Non perdue une fois Lancée, mais brisée sur un résultat de 6 sur 1d6.
Bâton	100	6	1	Oui	On ne peut pas utiliser de Bouclier avec cette Arme à 2 Mains.
Fouet	125	4	1	Oui	Ne peut être utilisé par les Enchanteurs.
Epée Courte	150	3	2	Non	Ne peut être utilisée par les Enchanteurs.
Hache Marteau Masse	200	3	2	Oui à Distance	Ne peut être utilisé par les Enchanteurs. Peut être Lancé sur n'importe quel Monstre en ligne de vue. Non perdue une fois Lancé, mais brisé sur 1 résultat de 6 sur 1d6.
Hache de lancer	300	3	2	Oui	Portée de 8 cases Munitions pour 10 lancer
Fléau	250	6	2	Oui	Ne peut être utilisée par les Enchanteurs.
Lance	400	6	2	Oui	Ne peut être utilisée par les Enchanteurs. Peut être utilisée pour Attaquer des ennemis à **2** cases du Héros. Peut aussi être Lancée sur n'importe quel Monstre en ligne de vue du Héros. 1 Héros peut toujours récupérer 1 Lance lancée, mais cela lui prendra 1 Tour & jamais pendant le combat. On ne peut pas utiliser de Bouclier en maniant cette Arme à 2 Mains.
Epée Bâtarde	250	6	3	Non	Ne peut être utilisée par les Enchanteurs.
Epée Longue	350	6	3	Oui	Ne peut être utilisée par les Enchanteurs.
Halle barde	500	6	3	Oui	Ne peut être utilisée par les Enchanteurs. Peut être utilisée pour Attaquer des ennemis à **2** cases du Héros. On ne peut pas utiliser de Bouclier en maniant cette Arme à 2 Mains.
Hache d'Armes	450	6	4	Non	Ne peut être utilisée par les Enchanteurs. On ne peut pas utiliser de Bouclier en maniant cette Arme à 2 Mains.
Epée à 2 Mains	600	6	4	Oui	Ne peut être utilisée par les Enchanteurs. On ne peut pas utiliser de Bouclier en maniant cette Arme à 2 Mains.
Arc Court	100	3	1	Oui	Ne peut être utilisée par les Enchanteurs. **Portée 6 cases** On ne peut pas utiliser de Bouclier en maniant cette Arme à 2 Mains. Ne peut pas être utilisé pour Attaquer 1 ennemi sur 1 case adjacente. Il faut 1 Tour pour passer d'1 Arc Court à 1 Arme de corps à corps,
Arc Long	200	6	2	Oui	Ne peut être utilisée par les Enchanteurs. **Portée 10 cases + 1dés d'Attaque** On ne peut pas utiliser de Bouclier en maniant cette Arme à 2 Mains.. Ne peut pas être utilisé pour Attaquer 1 ennemi sur 1 case adjacente. Il faut 1 Tour pour passer d'1 Arc Long à 1 Arme de corps à corps,
Arbalète	300	6	3	Oui	Ne peut être utilisée par les Enchanteurs. **Portée 10 cases + 2dés d'Attaque** Il faut 1 Tour pour Recharger cette Arme, durant lequel le Héros ne peut pas Attaquer. On ne peut pas utiliser de Bouclier en maniant cette Arme à 2 Mains. Contrairement aux Arcs, l'Arbalète **PEUT** être utilisé pour Attaquer des ennemis sur 1 case adjacente au corps à corps.

Nom	Prix	E	D	A en Diag	Spécial
Epée Bâtarde	250	6	3	Non	Ne peut être utilisée par les Enchanteurs.
Arc Elfique	N	6	4	Oui	Ne peut être utilisée par les Enchanteurs. **Portée 10 cases + 1dés d'Attaque** On ne peut pas utiliser de Bouclier en maniant cette Arme à 2 Mains.. Ne peut pas être utilisé pour Attaquer 1 ennemi sur 1 case adjacente. Il faut 1 Tour pour passer d'1 Arc Long à 1 Arme de corps à corps,
Flèche d'Argent	N	1	+1		Ne peut être utiliser qu'avec l'Arc Elfique
Epée runique	N	6	3	Oui	Redonne 1 point de Corps par ennemie tué
Flèches	20	1			Utilisable avec un arc carquois de 25 flèches
Carreaux	20	1			Utilisable avec une arbalète carquois de 25 carreaux
Epée Géante	1000	6	5	Oui	Arme à 2 mains (pas de bouclier) Barbare uniquement réduit le mouvement de 2 cases
Hache de guerre lourde	1400	6	5+1	Oui	Arme à 2 mains (pas de bouclier) Barbare uniquement Provoque toujours au minimum un point de dégât Réduit le mouvement de 3 case

Autres Objets

Nom	E	Prix	Spécial
Trousse à Outils	4	250	Utilisée pour Désamorcer les Pièges.
Cordes	4	1 /ml	Une corde banale
Torche	3	10	Durée 1D6+4
Lanterne	4	30	Durée 2D6+4
Fiole d'huile	1	5	Une utilisation par fiole
2 Rations	1	15	Redonne 1 point de Corps par ration
Trousse de 1er soin	4	500	Permet de redonner 1D6 points de Corps 5 utilisations Prêtre uniquement
Kit de piège	6	1000	Permet de créer 5 pièges
Etui à parchemin	1	250	Peut contenir jusqu'à 8 parchemins
Silex et amorce	1	5	Permet d'allumer torche et lanterne
Bourse en cuir	1	25	Peut contenir jusqu'à 500 pièces

POTIONS DE LA BOUTIQUE DE L'ALCHIMISTE

Nom de la Potion	Prix	Description
Potion de vitesse	500	Permet de lancer deux fois plus de dés de déplacement durant un tour
Potion de résistance	750	Permet de lancer deux dés de Défense en plus durant le 1er combat
Potion de guérison	400	Redonne 4 points de Corps
Breuvage héroïque	1000	Permet d'attaquer deux fois plus durant un tour
Potion de force	900	Permet de lancer deux dés d'Attaque en plus pendant le prochain combat
Eau bénite	700	Tue un mort vivant sur le champs
Potion d'aptitude magique	1400	Permet de lancer deux sorts au lieu d'un durant un tour
Potion de résistance magique	1600	Ignorer les effets du prochain sorts qui vous cible
Potion d'alchimie	1200	Transforme toute pièce d'équipement en or. Vous perdez cet objet et gagner son équivalent en pièce (1D6x encombrement x100 pièces)
Potion de charme	100	Permet de charmer jusqu'à trois hommes d'arme au moment de leur engagement. Il vous fait une réduction de 25 pièces chacun
Potion de peau de pierre	1200	Permet d'avoir pendant 1 tour + 3 Dés de Défense
Potion de grands soins	750	Guérit 1D6 + 2 Points de Corps
Liqueur de force d'ogre	1200	Permet d'avoir pendant 1 tour + 3 Dés d'Attaque
Potion de Guérison suprême	1000	Guérit tous les Points de Corps perdus
Potion d'équilibre mental	650	Permet de regagner 4 Points d'Esprit perdus
Potion d'aptitude magique	1200	Permet de jeter 2 Sortilèges au lieu d'un
Potion de Récupération	500	Restaure 1 Point de Corps perdu **et** 1 Point d'Esprit perdu.
Potion de Rétablissement	800	Restaure tous les Points de Corps **OU** d'Esprit d'1 Héros à leur niveau initial. *(Cette Potion peut aussi servir à guérir 1 Héros atteint de Lycanthropie)*
Potion de Dextérité	100	Ajoute 5 cases au prochain Jet de Déplacement du Héros. *(OU garanti 1 Saut réussi au-dessus d'1 Oubliette. Si vous en achetez plusieurs, vous ne pouvez en utiliser qu'1 par Tour)*
Potion de Puissance	250	Double le nombre de Dés de Combat qu'1 Héros pourra lancer à sa prochaine Attaque.
Potion d'Invisibilité	300	Rend le Héros invisible pour les 5 prochains Tours. Si le Héros Attaque ou Lance 1 Sort, il redevient visible immédiatement.
Potion de Régénération	300	Restaure tous les Dés d'Attaque du Héros drainés par les Mort-Vivants.
Potion de Résistance au Feu	400	Dès qu'1 Héros boit cette Potion, il est immunisé contre les effets du prochain Sort de Feu du Chaos lancé sur lui, OU ne subit aucun dommage la prochaine fois qu'il est brûlé par le feu.

Nom de la Potion	Prix	Description
Potion de Guérison des Maladies	400	Si 1 Héros boit cette Potion, il est guéri de n'importe quelle Maladie (ou poison) qui l'infecte.
Potion de Lancer de Sort	600	1 Lanceur de Sort peut boire cette Potion pour re-mémoriser 1 Sort qu'il vient de Lancer. Il peut récupérer la Carte défaussée du dernier Sort qu'il a Lancé.
Venin de Lame	200	Cette Potion sert à enduire la lame d'1 Arme ou la pointe d'1 Flèche. Le premier Monstre touché par cette Arme (au moins 1 Crâne obtenu) perd 1 Point de Corps supplémentaire à cause du Venin.
Potion de Guérison du Poison	300	Retire le Poison du corps d'1 Héros, mais ne restaure aucun Point de Corps ou d'Esprit.

OBJETS MAGIQUES DU MONDE DE DUNGEON QUEST

Nom	E	Prix	Description
Armure de Borin	8	4000	Permet de bénéficier d'un bonus de +4 dés en Défense
Sceptre de Rappel	3	6000	Permet de jeter deux sorts au lieu d'un durant votre tour
Talisman de Lore	2	5000	Donne deux points d'Esprit supplémentaire
Fléau des Orcs	6	5000	Permet de bénéficier d'un bonus de +2 en Attaque supplémentaires et d'**attaquer deux fois lorsqu'il s'agit d'Orcs**
Fer de l'Esprit	4	5000	Bonus de +3 en Attaque supplémentaires **OU de +4** lorsqu'il s'agit de **Mort-Vivants**
Bouclier enchanté	4	300	Pour chaque attaque non parée relancer le dés de défense
Bouclier de Délivrance	6	500	Ignorer les 6 premiers points de Corps perdu puis le bouclier perd son effet
Bouclier dragon	4	300	Lorsqu'il porte ce bouclier, le guerrier est invulnérable à une seule et unique attaque quelle que soit son origine. Le porteur décide quelle attaque il ignore **Une seule utilisation par donjon**
Heaume de Corail	4	700	En se défaussant d'une arme, vous gagner en bonus de défense ses dés d'attaque durant un tour
Dague Elfique	2	350	Les dagues Elfiques donne une attaque supplémentaire par tour avec un bonus de +1 dégât Vous ne pouvez pas utiliser de bouclier
Lame ensorcelée	6	150	Cette épée longue donne un bonus de 1 point de dégât par attaque
Flèches fatales	2	100	6 Flèches donnant chacune un bonus de 1 dégât
Flèches barbelées	2	100	6 Flèches infligeant un bonus de 1 dégât et –1 case au mouvement
Bombe Naine	4	100	Cette bombe peut être lancée à tout moment et affecte une zone de 2 x 2 case et causant 1D6 points de dégât non sauvegardé

Nom	E	Prix	Description
Serre de mort	2	500	Une fois que le guerrier à finit son mouvement, il peut utiliser la griffe pour infliger 1D6 points de dégât sauvegardé contre chaque monstre adjacent à lui
Anneau de foudre	1	500	Lance un éclair qui inflige 5 blessures à un monstre Un seule utilisation par donjon
Anneau de stase	1	200	Permet de jouer un nouveau tour de combat Un seule utilisation par donjon
Anneau d'invisibilité	1	350	donne la capacité de se rendre invisible jusqu'à trois fois par partie. A chaque tour où vous êtes invisible, jetez un dés; si le résultat est paire, vous n'être plus invisible.
Anneau de jade	1	500	Cet anneau émet de la lumière comme une torche Existe en version rouge, verte, blanche ou bleu
Lame ensorcelée	6	150	Cette épée longue donne un bonus de 1 point de dégât par attaque
Masse des ténèbres	6	250	Permet d'attaquer une seconde fois
Bague de Force	1	5000	Donne deux points de Corps supplémentaire
Orbe de pouvoir	1	7500	Permet au lanceur de sort de lancer un sorts supplémentaire par tour. Ne peut être utilisé que 5 fois
Porte Bonheur	1	250	Permet de relancer 1 dés une fois dans la partie. Un seule utilisation par donjon
Amulette de pouvoir	1	350	A chaque tour lancer 1 D6 : 2-6 le guerrier inflige +1 point de dégât par attaque. Sur 1, l'amulette explose et inflige 1 D6 point de dégât
Parchemin de séisme	1	200	Le plafond du donjon s'écroule et affecte une zone de 2 x 2 case causant 1D6 points de dégât non sauvegardé aux personnes se trouvant dessous. Un seule utilisation par donjon
Poudre aveuglante	1	75	Peut être lancée à tout moment pour aveugler les monstres. Ceux ci ne pourront sauvegarder que la moitié des dégât infligé arrondis à l'inférieur Un seule utilisation par donjon
Flûte d'os	2	2500	Lors de son utilisation, tous les monstres du plateau voient leur mouvement diminuer de 2 cases durant le prochain tour Un seule utilisation par donjon
Poupée vaudou	2	2500	Quand vous trouvez la poupée, déterminer le type de monstre quelle représente. A chaque tour vous pouvez infliger 1 blessure à une créature de ce type que vous voyez. Lancer 1 D6 à chaque utilisation. Sur un résultat de 1, la poupée est déchirée et inutilisable
Encens de soin	4	2000	Aussitôt ouvert, de la fumée se dégage qui redonne jusqu'à 2D6 points de Corps à tous les héros se trouvant dans la pièce

Nom	E	Prix	Description
Botte de vitesse	4	1500	Permet de lancer deux fois plus de dés de déplacement à chaque tour
Sceptre de Zandri	3	2500	Ajoute +2 en Attaque contre les morts vivants
Amulette de Ghamaluk	4	1500	Permet de renvoyer un mort vivant une fois par aventure
Talisman d'Alcaddizar	4	2000	Permet au Héros d'annuler les effet d'un sort nécromantique une fois par partie
Amulette de Charadris	4	500	Toute créature se trouvant à côté du porteur ne peut régénérer que la moitié de ses points de Corps perdus
Casque d'Azzar-hull	4	1000	Eclaire comme une lanterne Ajoute un bonus supplémentaire de +1 en Défense Réduit de –1 les Attaques des Morts vivants contre le porteur
Bouclier de Tiléa	6	1500	Ajoute une bonus supplémentaire de +1 en Défense 1 fois par partie, il annule les tous les effets d'une attaque au choix du joueur

Le guerrier du Chaos : un adversaire particulièrement coriace !

5.1.2 CONSERVER SON TRESOR

Il arrivera bien un moment ou les héros auront trop d'or, d'arme et d'objet qu'il pourront en porter. Bien qu'il ait fait le ménage chez l'armurier, il voudrons conservez leurs objets magique et tout leur or. C'est pour cela qu'il devrons un jours investir dans l'immobilier et se payer une petite résidence ou cacher leur surplus.

Il existe trois types de résidence qui leur permette de mettre à l'abris leur richesse et de se reposer en dehors des donjons.

Résidence	Prix	Capacité de stockage	Loge X personne(s)
Maison	850	2 espaces de rangement de 10 x 8 capacité du coffre : 2000 pièces	1
Maison Fortifiée	2500	4 espaces de rangement de 10 x 8 capacité du coffre : 6000 pièces	3
Château	8000	10 espaces de rangement de 10 x 8 capacité du coffre : illimité	6

Après l'achat d'une maison fortifié, il y à un risque que la demeure soit attaqué par des voleurs (1 sur 10). Pour défendre votre maison, vous pouvez engager des gardes pour la somme de 30 pièces chacun par donjon. Ils pourrons peut-être contrer les voleurs.

Un garde a le profil suivant :

Dés d'Attaque	2
Dés de Défense	2
Corps	5
Esprit	4
Mouvement	2 dés 6

Les voleurs sont entre 1 et 4 (utiliser le profil de voleur). S'il y a plus de voleur que de garde, vous devez jouer une partie de donjon.

Protection de la maison fortifiée :

Le donjon est formé de 1 escalier (entrée), 1 couloir et 1 salle par espace de rangement (soit 2 salles de 4 x 4 cases). Une de ces deux salles contient le coffre

Protection du château:

Le donjon est formé de 1 escalier (entrée), 4 à 6 couloirs et 1 salle par espace de rangement (soit 4 salles de 4 x 4 cases et 4 salles plus grande dont l'une désignée d'avance contient le coffre fort)

La partie durent 6 tours et pour chaque tour où un voleur est seul dans une pièce il vole soit 1 objet soit 1D3 x 100 pièces. Si le voleur est tué avant la fin des 6 tours, vous récupérez ce qu'il avait volé.

5.1.3 LES HOMMES D'ARMES ET LES SUIVANTS

5.1.3.1 Recruter des mercenaires

Il est désormais possible de recruter des mercenaires à n'importe quel moment et pour n'importe quelle quête. Leur nombre est toujours limité à 3 pour 1 Héros !

Nom	Epéiste	Hallebardier	Eclaireur	Arbalétrier
Coût d'engagement	75	50	50	75
Bonus d'Attaque	4	3	2	2
Bonus de Défense	5	3	3	3
Corps	1	1	1	1
Esprit	2	2	2	2
Mouvement	4 cases	6 cases	9 cases	6 cases
Arme de départ	Epée à 2 mains	Hallebarde	Epée courte	Arbalète
Armure de départ	Côte de maille	Armure de cuir	Bouclier	Armure de cuir
Mouvements	8 cases	10 cases	13 cases	10 cases

Mais il est désormais possible de recruter des mercenaires spéciaux qui sont beaucoup plus puissants que les normaux. Il s'agit en fait d'apprentis Héros ! Ces mercenaires sont donc choisis dans l'une des catégories qui sont en fait les mêmes que les Héros qu'il est possible d'incarner dans HeroQuest II . Il y a donc la possibilité de recruter un personnage d'une autre classe au prix normal ou bien d'en prendre un de la même que sont guerrier pour une réduction de coût de 150 pièces (l'apprenti est attiré par la renommé du héros). Néanmoins un Héros ne peut avoir qu'un seul apprenti héros. En plus de payer leur prix d'engagement le Héros devra aussi prendre en charge le coût de son équipement ! Voici donc le coût de ces apprentis Héros :

Nom	Barbare	Nain	Gladiateur	Garde royal
Coût d'engagement	600	600	600	600
Bonus d'Attaque	1	1	1	1
Bonus de Défense	1	1	1	1
Corps	4	1	3	4
Esprit	2	3	3	2
Mouvement	2 dés 6	2 dés 6	2 dés 6	2 dés 6
Arme de départ	A équiper	A équiper	A équiper	A équiper
Armure de départ	A équiper	A équiper	A équiper	A équiper

Nom	Ecuyer	Eclaireur	Chasseur de primes	Prince Elfe
Coût d'engagement	600	600	600	600
Bonus d'Attaque	1	1	1	1
Bonus de Défense	1	1	1	1
Corps	3	3	4	2
Esprit	3	4	2	4
Mouvement	2 dés 6	2 dés 6	2 dés 6	2 dés 6
Arme de départ	A équiper	A équiper	A équiper	A équiper
Armure de départ	A équiper	A équiper	A équiper	A équiper

Nom	Assassin	Voleur	Tueur Nain	Prêtre
Coût d'engagement	600	600	600	600
Dés d'Attaque	1	1	2	0
Dés de Défense	1	1	0	2
Corps	2	2	5	2
Esprit	4	4	1	4
Mouvement	2 dés 6	2 dés 6	2 Dv	2 dés 6
Arme de départ	A équiper	A équiper	A équiper	A équiper
Armure de départ	A équiper	A équiper	A équiper	A équiper

Nom	Moine	Enchanteur	Prophète	Esclave Gob
Coût d'engagement	600	600	600	300
Dés d'Attaque	0	0	0	0
Dés de Défense	2	2	2	0
Corps	3	2	2	3
Esprit	3	4	4	3
Mouvement	2 dés 6	2 dés 6	2 dés 6	1 dés 6
Arme de départ	A équiper	A équiper	A équiper	Dague
Armure de départ	A équiper	A équiper	A équiper	Rien

Chacun de ces apprentis héros connaît l'une des compétences de sa classe déterminé au hasard.

De plus, à la fin de chaque donjon, un suivant réclame 10 pièces en payement de ses service sinon il part et vous devrez en réengager un. Toute somme versée n'est pas récupérable.

Voici les chose qu'un suivant peut faire :

- Se déplacer et se battre seul sans être à porté de vue de son héros.
- Pour se défendre, il utilise les bouclier blancs.
- Il peut ouvrir les portes qui ne sont pas verrouillée et sauter au dessus d'une trappe ouverte.
- Il ne peut pas utiliser de « carte trésor » ni se servir d'un équipement autre que le sien.
- Il ne peut rechercher de trésors.
- Seul les éclaireurs peuvent rechercher les pièges et tenter de les désamorcer sans trousse à outil.
- Toute somme versée est perdu et ne peut être récupéré sur un cadavre de suivant.
- Si le héros meurt, les suivants décident soit de continuer soit de fuir mais de toute façon disparaissent à la fin du donjon.

Tous les monstres tués par des mercenaires ne rapportent pas de points d'expériences au Héros qui les contrôle

Les 4 serviteurs de base sont limité à +2 en Corps, +1 en Esprit et 3 compétences. Par contre, il n'abandonne jamais la compagnie du héros.

5.1.3.2 Expérience des mercenaires

Lorsqu'un mercenaire survit à 3 missions (en supposant qu'il y ait participé un minimum) de suite, il gagne une avancé sur le tableau d'expérience des suivants. Lancer 1D6 et consulter le tableau suivant :

1	Gain d'une compétence au choix du joueur
2	Gain de +1 en Attaque
3	Gain d'un point de Corps (jusqu'à son maximum sinon prenez une compétence)
4	Gain de +1 en Défense
5	Gains d'un point d'Esprit (jusqu'à son maximum sinon prenez une compétence)
6	Le mercenaire décide de se lancer seul en aventure et part !