

Le Barbare



*Vous êtes un barbare.
Votre force n'a d'égal et votre rage
terrifie tous vos ennemis.
Méfiez vous toutefois des choses de la
magie car votre épée ne vous est d'aucun
secours contre elles.*



*Points de Vie : 8
Points d'esprit : 2
Déplacement : 2 dés*

Équipement de départ :

→ une Fine Épée

*Lorsque vous êtes à 2 points de vie ou moins,
vous entrez dans un terrible état de frénésie guerrière.
Vous lancez alors un dé de combat de plus à l'attaque.
Cette rage perdure tant que vous avez 2 points de vie ou moins.*

HEROQUEST

L'Enchanteur



*Vous êtes un enchanteur.
Vous disposez de nombreux sortilèges
pour vous tirer d'affaires.
Toutefois vous êtes faible au combat.
A vous donc de bien utiliser vos sorts et
d'éviter les conflits.*



*Points de Vie : 4
Points d'esprit : 6
Déplacement : 2 dés*

Équipement de départ :

- une Dague*
- 3 catégories de sortilèges*

*Lorsque vous êtes à 2 points de vie ou moins,
votre instinct de survie s'éveille et vous accélérez le pas.
Vous pouvez relancer les dés de déplacement de votre choix.
Cet état d'alerte perdure tant que vous avez 2 points de vie ou moins.*

HERO QUEST

Le Nain



*Vous êtes un nain.
Bon guerrier, vous êtes aussi un grand expert dans le désamorçage de tous les pièges mécaniques que vous rencontrez.*



*Points de Vie : 7
Points d'esprit : 3
Déplacement : 2 dés*

Équipement de départ :

→ une Hachette

*Vous n'avez pas besoin de trousse à outils pour désamorcer un piège.
Lorsque vous tentez le désamorçage d'un piège, lancez un dé de combat :
Si vous n'obtenez pas de bouclier noir, vous réussissez.
Sinon vous échouez et en subissez immédiatement les conséquences.*

HERO QUEST

L'Elfe



*Vous êtes un elfe.
Expert en magie et fine épée,
il vous faudra vous servir des deux
avec habileté si vous souhaitez réussir.*



*Points de Vie : 6
Points d'esprit : 4
Déplacement : 2 dés*

Équipement de départ :

*→ une Épée Courte
→ 1 catégorie de sortilèges*

Une fois par tour, vous pouvez relancer un dé de combat lors de votre attaque au corps à corps ou à distance avec un arc, une arbalète ou une arme de jet comme une dague, une hachette etc.

HEROQUEST

Lorsque c'est votre tour :

- Vous pouvez utiliser une potion, un objet spécial ou changer d'arme.
- Vous pouvez vous déplacer avant ou après une action.
 - Le déplacement en diagonale n'est pas autorisé.
 - Impossible de marcher 2 fois sur une même case.
 - Impossible de traverser une case occupée par une autre figurine sauf si on vous y autorise mais vous perdez une case de plus pour cela.
 - Ouvrir une porte lors de votre déplacement n'est pas une action.

Liste de actions possibles :

- Attaquer une figurine au corps à corps.
- Attaquer une figurine à distance.
- Lancer un sortilège.
- Ouvrir un coffre à trésor.
- Effectuer une recherche :
 - de trésor. (dans une pièce uniquement) [*]
 - de pièges. (dans une pièce ou un passage) [*]
 - de porte secrète. (dans une pièce ou un passage) [*]
 - de pièges sur un coffre à trésor. (d'une case adjacente au coffre)
 - Une recherche d'équipement d'un personnage mort ou autre. [*]
(dans une pièce ou un passage)
- Echanger des objets avec un autre personnage adjacent.
 - Aucun monstre de doit vous être visible. [*]
- Tenter le désamorçage d'un piège. (case adjacente)



Lorsque c'est votre tour :

- Vous pouvez utiliser une potion, un objet spécial ou changer d'arme.
- Vous pouvez vous déplacer avant ou après une action.
 - Le déplacement en diagonale n'est pas autorisé.
 - Impossible de marcher 2 fois sur une même case.
 - Impossible de traverser une case occupée par une autre figurine sauf si on vous y autorise mais vous perdez une case de plus pour cela.
 - Ouvrir une porte lors de votre déplacement n'est pas une action.

Liste de actions possibles :

- Attaquer une figurine au corps à corps.
- Attaquer une figurine à distance.
- Lancer un sortilège.
- Ouvrir un coffre à trésor.
- Effectuer une recherche :
 - de trésor. (dans une pièce uniquement) [*]
 - de pièges. (dans une pièce ou un passage) [*]
 - de porte secrète. (dans une pièce ou un passage) [*]
 - de pièges sur un coffre à trésor. (d'une case adjacente au coffre)
 - Une recherche d'équipement d'un personnage mort ou autre. [*]
(dans une pièce ou un passage)
- Echanger des objets avec un autre personnage adjacent.
 - Aucun monstre de doit vous être visible. [*]
- Tenter le désamorçage d'un piège. (case adjacente)



Lorsque c'est votre tour :

- Vous pouvez utiliser une potion, un objet spécial ou changer d'arme.
- Vous pouvez vous déplacer avant ou après une action.
 - Le déplacement en diagonale n'est pas autorisé.
 - Impossible de marcher 2 fois sur une même case.
 - Impossible de traverser une case occupée par une autre figurine sauf si on vous y autorise mais vous perdez une case de plus pour cela.
 - Ouvrir une porte lors de votre déplacement n'est pas une action.

Liste de actions possibles :

- Attaquer une figurine au corps à corps.
- Attaquer une figurine à distance.
- Lancer un sortilège.
- Ouvrir un coffre à trésor.
- Effectuer une recherche :
 - de trésor. (dans une pièce uniquement) [*]
 - de pièges. (dans une pièce ou un passage) [*]
 - de porte secrète. (dans une pièce ou un passage) [*]
 - de pièges sur un coffre à trésor. (d'une case adjacente au coffre)
 - Une recherche d'équipement d'un personnage mort ou autre. [*]
(dans une pièce ou un passage)
- Echanger des objets avec un autre personnage adjacent.
 - Aucun monstre de doit vous être visible.
- Tenter le désamorçage d'un piège. (case adjacente)



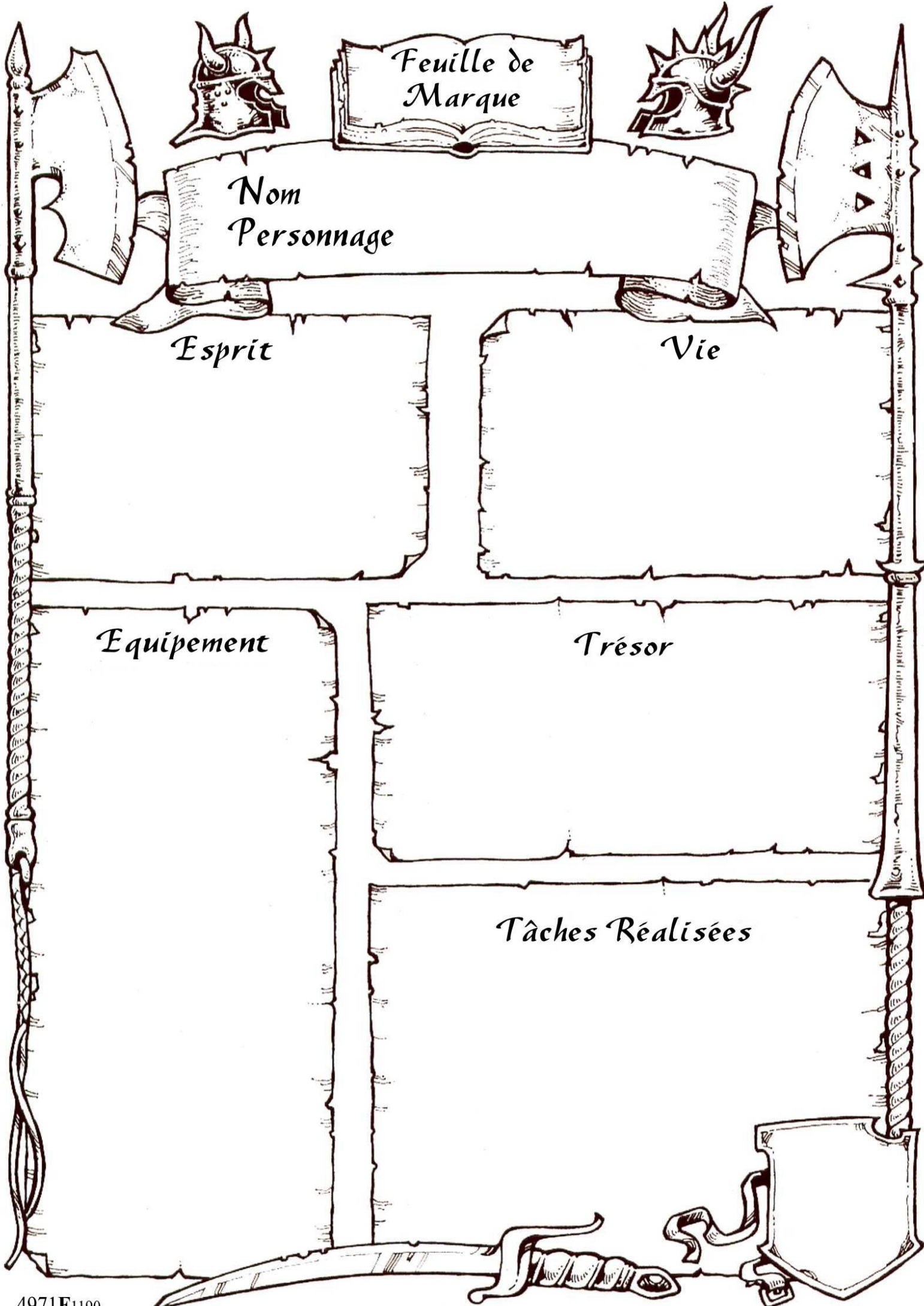
Lorsque c'est votre tour :

- Vous pouvez utiliser une potion, un objet spécial ou changer d'arme.
- Vous pouvez vous déplacer avant ou après une action.
 - Le déplacement en diagonale n'est pas autorisé.
 - Impossible de marcher 2 fois sur une même case.
 - Impossible de traverser une case occupée par une autre figurine sauf si on vous y autorise mais vous perdez une case de plus pour cela.
 - Ouvrir une porte lors de votre déplacement n'est pas une action.

Liste de actions possibles :

- Attaquer une figurine au corps à corps.
- Attaquer une figurine à distance.
- Lancer un sortilège.
- Ouvrir un coffre à trésor.
- Effectuer une recherche :
 - de trésor. (dans une pièce uniquement) [*]
 - de pièges. (dans une pièce ou un passage) [*]
 - de porte secrète. (dans une pièce ou un passage) [*]
 - de pièges sur un coffre à trésor. (d'une case adjacente au coffre)
 - Une recherche d'équipement d'un personnage mort ou autre. [*]
(dans une pièce ou un passage)
- Echanger des objets avec un autre personnage adjacent.
 - *Aucun monstre de doit vous être visible.*
- Tenter le désamorçage d'un piège. (case adjacente)





Feuille de
Marque

Nom
Personnage

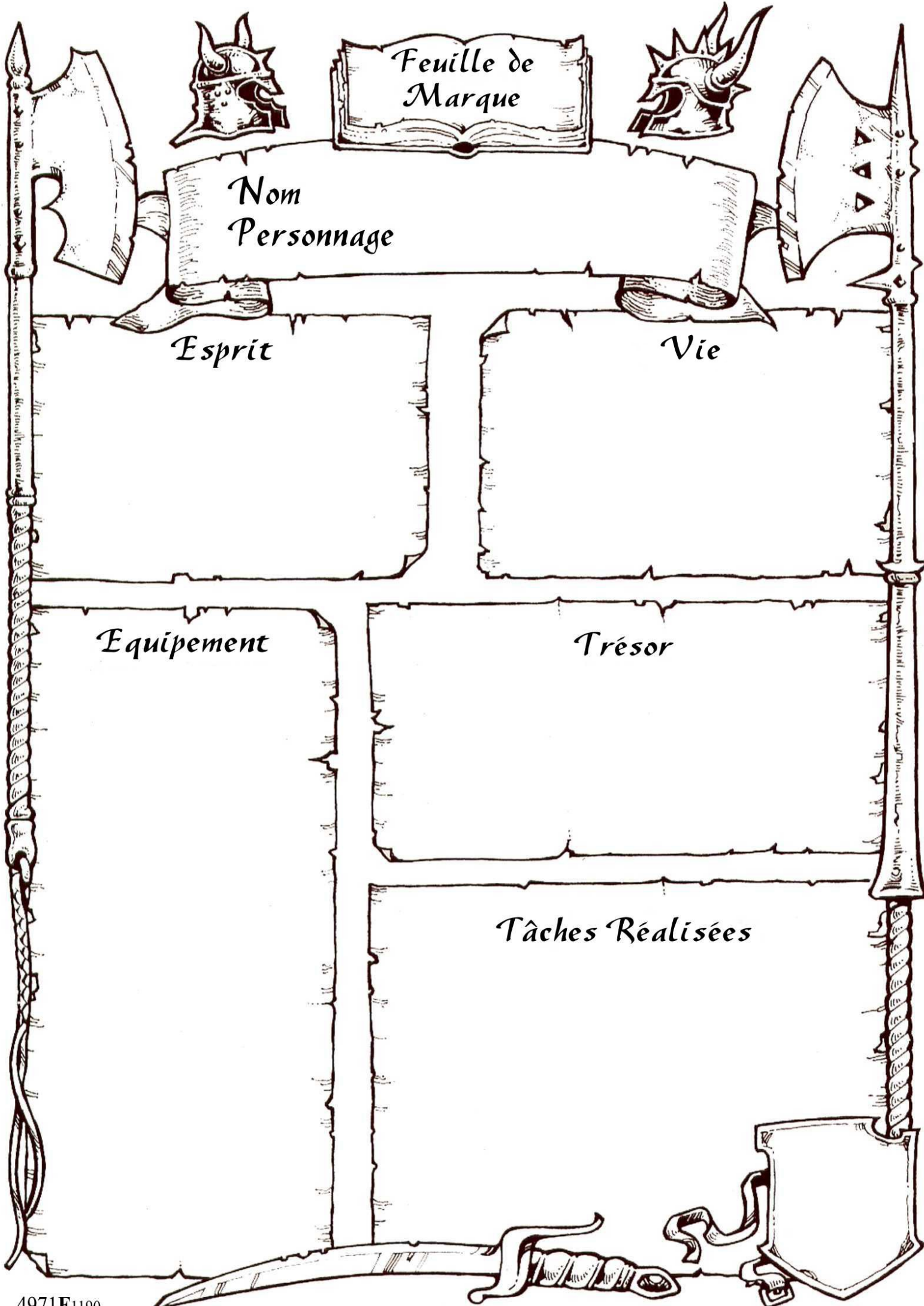
Esprit

Vie

Équipement

Trésor

Tâches Réalisées



Feuille de
Marque

Nom
Personnage

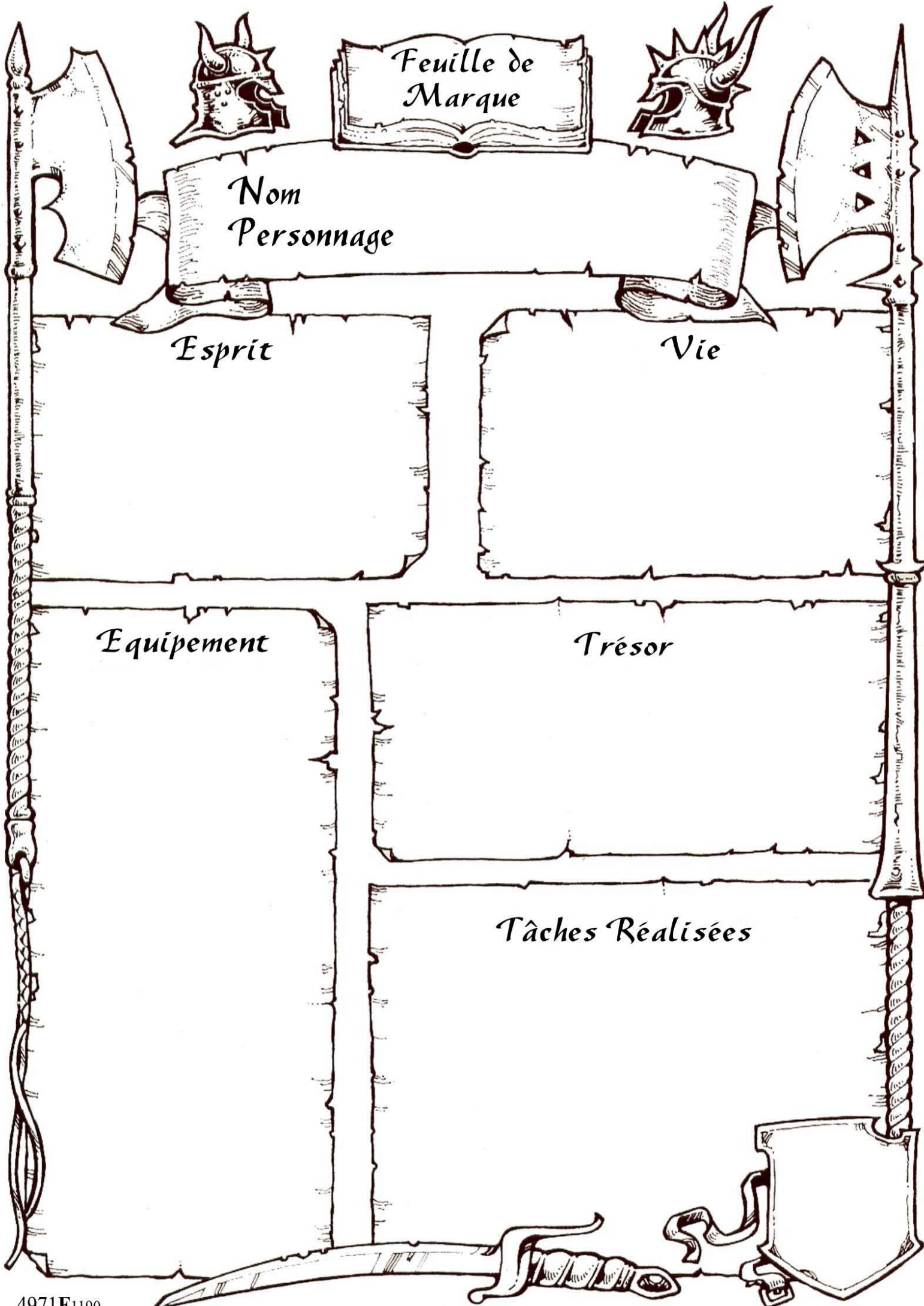
Esprit

Vie

Équipement

Trésor

Tâches Réalisées



Feuille de
Marque

Nom
Personnage

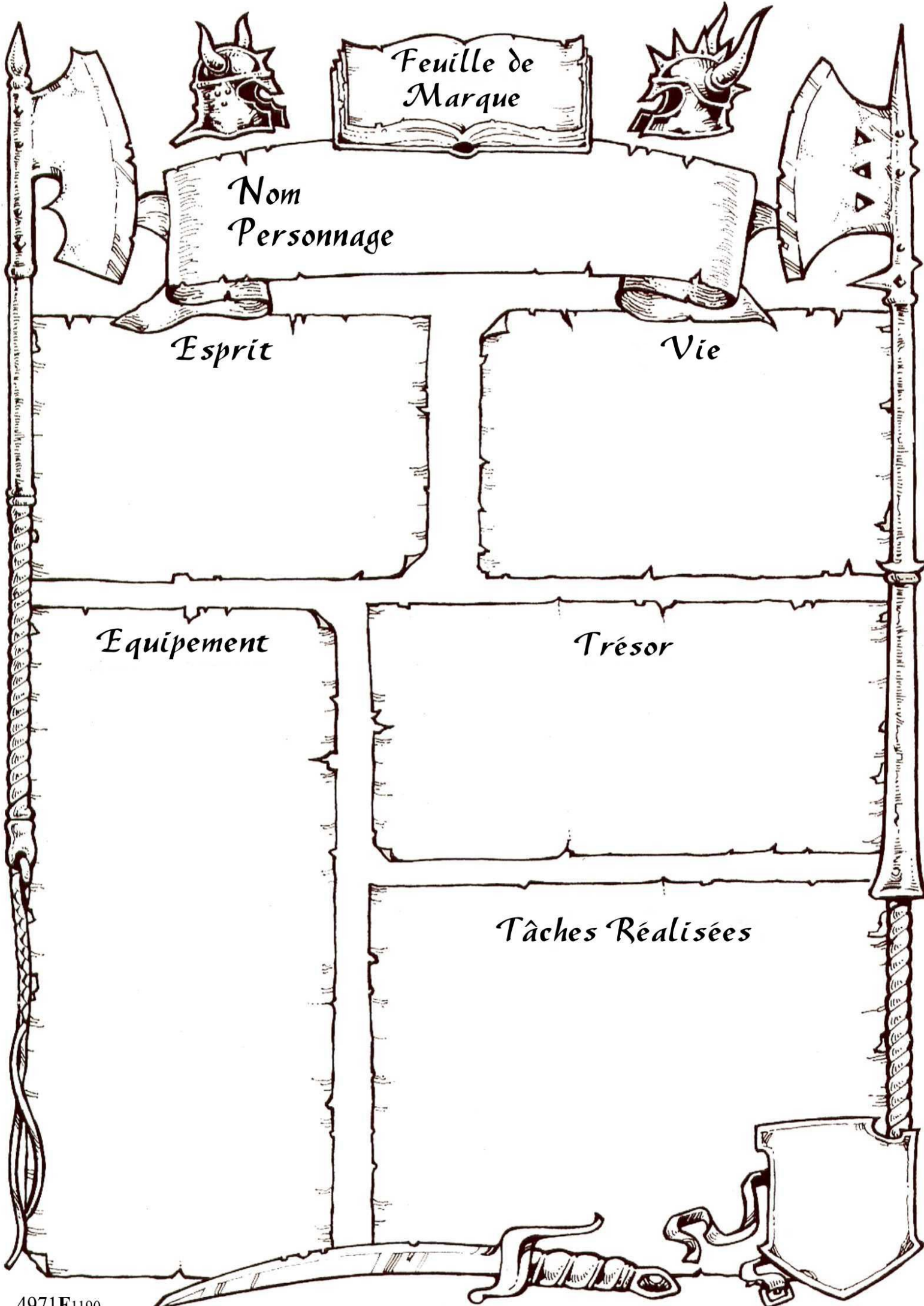
Esprit

Vie

Équipement

Trésor

Tâches Réalisées



Feuille de
Marque

Nom
Personnage

Esprit

Vie

Équipement

Trésor

Tâches Réalisées

Hallebarde

800 pièces d'or

Avec la hallebarde vous attaquez avec 4 dés de combat. Vous pouvez aussi attaquer en diagonale. De par sa taille, la hallebarde vous autorise une attaque de longue portée soit à 2 cases tout autour de votre figurine et même au travers de cases occupées. Vous ne pouvez toutefois l'utiliser avec un bouclier ou si vous êtes l'Enchanteur.



Corde

50 pièces d'or

Une fois fixée, elle vous permet de franchir les fosses sans risque. (voir les règles)
Une corde ne sert qu'une fois.



Arc Long

800 pièces d'or

Il vous permet d'attaquer à distance avec 4 dés de combat. Vous ne pouvez pas attaquer une case adjacente à la vôtre. Ne peut être utilisé par le Nain ou l'Enchanteur.



Fleches

50 pièces d'or

10 fleches pour un arc ou une arbalète.



HEROQUEST

Vous attaquez à distance avec 3 dés de combat. Vous ne pouvez attaquer une case adjacente à la vôtre. Vous ne pouvez utiliser de bouclier. Ne peut être utilisée par l'Enchanteur.

Trousse à Outils

250 pièces d'or

Vous réussissez à désamorcer un piège que vous avez détecté au préalable en obtenant un bouclier blanc sur un dé de combat, n'importe quel bouclier si vous êtes le Nain. (Voir les règles)



Dague

100 pièces d'or

La dague vous permet de lancer 1 dé de combat pour attaquer. Elle peut être lancée mais dans ce cas elle sera perdue.



Fine Epée

300 pièces d'or

Cette fine épée vous permet d'attaquer avec 3 dés de combat. Ne peut être utilisée par l'Enchanteur.



Epée Longue d'Acier

500 pièces d'or

Vous attaquez avec 3 dés de combat. Vous pouvez aussi attaquer en diagonale. Ne peut être utilisée par l'Enchanteur.



Hache

800 pièces d'or

Vous lancez 4 dés de combat pour attaquer. Si vous obtenez un bouclier noir, déduisez le de la défense de votre adversaire. Ne peut être utilisée avec un bouclier. Ne peut être utilisée par l'Elfe ou l'Enchanteur.



Epée Courte

150 pièces d'or

Vous pouvez attaquer avec 2 dés de combat. Ne peut être utilisée par l'Enchanteur.



Casque

180 pièces d'or

Lancez un dé de plus pour assurer votre défense. Ne peut être utilisé par l'Enchanteur.



Bouclier

150 pièces d'or

Il vous permet de lancer un dé de combat de plus pour assurer votre défense mais ne peut être utilisé avec une arme à 2 mains. Ne peut être utilisé par l'Enchanteur.



Lance

280 pièces d'or

La lance vous permet d'attaquer avec 2 dés de combat. Vous pouvez aussi attaquer en diagonale. De par sa taille, la lance vous autorise une attaque de longue portée soit à 2 cases tout autour de votre figurine et même au travers de cases occupées. Vous ne pouvez toutefois l'utiliser avec un bouclier ou si vous êtes l'Enchanteur.



Hachette

150 pièces d'or

Vous attaquez avec 2 dés de combat. Vous pouvez la lancer mais dans ce cas vous la perdez.

Epée Lourde à Double Tranchant

800 pièces d'or

Vous permet d'attaquer avec 4 dés de combat. Vous pouvez attaquer en diagonale. Ne peut être utilisée avec un bouclier. Ne peut être utilisée par l'Elfe et l'Enchanteur.



Armure de Fer

1000 pièces d'or

Lancez 4 dés de combat pour vous défendre au lieu des 2 de base. Toutefois vous perdez 1D6 pour vous déplacer. Ne peut être utilisée par l'Elfe ou l'Enchanteur.



Cotte de Mailles

650 pièces d'or

La cotte de mailles vous permet de lancer 3 dés de combat pour vous défendre au lieu des 2 de base. Vous perdez toutefois une case sur votre déplacement. Ne peut être utilisée par l'Enchanteur.





Boutique de l'Alchimiste

<i>Elixir de vie</i>	<i>: 1000 pièces d'or</i>
<i>Potion de guérison</i>	<i>: 500 pièces d'or</i>
<i>Potion de force</i>	<i>: 250 pièces d'or</i>
<i>Potion de résistance</i>	<i>: 250 pièces d'or</i>
<i>Eau Bénite</i>	<i>: 200 pièces d'or</i>
<i>Potion de vitesse</i>	<i>: 50 pièces d'or</i>
<i>Brevage héroïque</i>	<i>: 400 pièces d'or</i>