

HeroQuest



Héros

HeroQuest



Héros

HeroQuest



Héros

HeroQuest



Héros

HeroQuest



Héros

HeroQuest



Héros

HeroQuest



Héros

HeroQuest



Héros

HeroQuest



Héros

ENCHANTEUR



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
2d6	1	2	4	6

Arme initiale : Dague

Armure initiale : Aucune

Vous êtes l'Enchanteur, et disposez de 9 Sorts Elémentaux. Toutefois, vous êtes faible au combat (pas d'armure & armes limitées). À vous de bien utiliser vos Sorts & d'éviter les conflits.

ELFE



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
2d6	2	2	6	4

Arme initiale : Epée Courte

Armure initiale : Aucune

Vous êtes l'Elfe, à la fois expert en magie et fine épée. Utilisez des deux avec habileté pour triompher. Vous pouvez lancer 3 Sorts Elémentaux de du même Collège..

NAIN



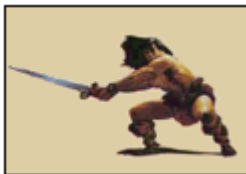
Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
2d6	2	2	7	3

Arme initiale : Epée Courte

Armure initiale : Aucune

Vous êtes le Nain. Bon guerrier, vous avez la capacité de désarmer les pièges sans trousse à outils. Pour cela, vous ne devez pas obtenir de bouclier noir sur 1 dé combat.

BARBARE



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
2d6	3	2	8	2

Arme initiale : Epée Large

Armure initiale : Aucune

Vous êtes le Barbare, le plus brave de tous les guerriers. Mais méfiez-vous de la magie, car votre épée ne vous est d'aucun secours contre elle.

TUEUR NAIN



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
2d6	4	2	7	3

Arme initiale : Hache Runique

Armure : Jamais! (ni bouclier)

Les Tueurs sont toujours Nains. Ils manient seulement Haches & Marteaux. Ils débutent avec 1 Artefact : la Hache de Bataille Runique (+1 blessure si au moins 1 crâne est obtenu). Ils débutent aussi avec 3 Pains de Pierre (chacun soigne 1d6 Points de Corps perdus, sans dépasser le total initial).

DANSEUR DE GUERRE ELFE



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
2d6	3	2	7	6

Arme initiale : Epée Large

Armure initiale : Aucune

Les Danseurs de Guerre sont toujours Elfes. Ils débutent avec 1 Potion de Guérison qui soigne tous les Points de Corps !
2 compétences : Saut (2 cases pour 1 ; 1 fois par tour) & Danse Mortelle (frénésie : 2 Attaques sur 1 cible ; Défense -2)

Chevalier PANTHERE IMAGE

Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
2d6	3	3	8	2

Arme initiale : Epée Large

Armure initiale : Aucune

Les Chevaliers Panthère sont toujours Humains. Ils n'emploieront pas d'armes à distance, à l'exception des armes jetées à la main. Les Chevaliers Panthère sont un des plus vieux et le plus respecté des Ordres Chevaleresques de l'Empire.

Chevalier TEMPLIER IMAGE

Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
2d6	3	3	8	2

Arme initiale : Epée Large

Armure initiale : Aucune

Les Chevaliers Templiers sont toujours Humains. Débute avec 1 Symbole Sacré (paralyse 1 fois par Quête tous les Mort-Vivants d'1 salle ou corridor pendant 1d6 tours). 1 compétence : Appel au Dieu (1 fois par Quête pour garantir 1 Jet ou éviter des dégâts)



Chevalier de la Légion d'Acier IMAGE

Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
2d6	2	3	7	3

Arme initiale : Epée Courte

Armure initiale : Aucune

Les Chevaliers de la Légion d'Acier sont toujours Humains. La Légion d'Acier était jadis une légion honorable de chevaliers, mais à cause de l'avidité les chevaliers sont maintenant à peine mieux que des voyoux en armure et des mercenaires. Vous avez rejoint le groupe pour l'appât du gain.

<p style="text-align: center;">AMAZONE IMAGE</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Dépl.</th> <th>Att.</th> <th>Déf.</th> <th>Corps</th> <th>Esprit</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2d6</td> <td>*</td> <td>2</td> <td>7</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table> <p>Arme initiale : Selon la Voie Armure initiale : Aucune Les Amazones sont toujours des femmes humaines. Quand une Amazone commence sa formation guerrière, elle choisit 1 voie : Epée, Arc, ou Bâton. Bien qu'elle puisse manier toute arme, elle excelle dans celle de sa voie.</p>	Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit	2d6	*	2	7	4	<p style="text-align: center;">ELFE Maître des Animaux IMAGE</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Dépl.</th> <th>Att.</th> <th>Déf.</th> <th>Corps</th> <th>Esprit</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2d6</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>7</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table> <p>Arme initiale : Jamais ! Armure initiale : Jamais ! Les Maîtres des Animaux sont toujours des Elfes. Chacun choisit un totem : Ours, Chat Sauvage, ou Faucon.</p>	Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit	2d6	3	3	7	4	<p style="text-align: center;">INGÉNIEUR IMAGE</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Dépl.</th> <th>Att.</th> <th>Déf.</th> <th>Corps</th> <th>Esprit</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2d6</td> <td>2</td> <td>2</td> <td>7/6</td> <td>6</td> </tr> </tbody> </table> <p>Arme initiale : Epée Courte Armure initiale : Aucune Les ingénieurs peuvent être Humains (Corps 7) ou Nains (Corps 6). Chacun débute avec 1 Sac Magique de Dispositif (permet de porter toutes les inventions volumineuses que l'on exige qu'il évalue au cours des Quêtes).</p>	Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit	2d6	2	2	7/6	6
Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit																												
2d6	*	2	7	4																												
Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit																												
2d6	3	3	7	4																												
Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit																												
2d6	2	2	7/6	6																												
<p style="text-align: center;">BOURREAU IMAGE</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Dépl.</th> <th>Att.</th> <th>Déf.</th> <th>Corps</th> <th>Esprit</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2d6</td> <td>2</td> <td>2</td> <td>6</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table> <p>Arme initiale : Epée Courte Armure initiale : Aucune Les Bourreaux sont toujours Humains. 1 Compétence : <u>Main de Justice</u> (1 fois par Quête, s'il obtient un score supérieur ou égal aux Points de Corps restants d'1 Monstre sur 1d6, il le tue !)</p>	Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit	2d6	2	2	6	3	<p style="text-align: center;">ELFE Maître Epéiste d'Hoeth IMAGE</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Dépl.</th> <th>Att.</th> <th>Déf.</th> <th>Corps</th> <th>Esprit</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2d6</td> <td>2</td> <td>2</td> <td>7</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table> <p>Arme initiale : Epée Courte Armure initiale : Aucune Les Maîtres Epéistes d'Hoeth sont toujours des Elfes. Chacun débute avec la Compétence <u>Ambidextre</u>. N'utilise jamais d'arme ni armure magique. Manie la Grande Epée Elfique à 2 Mains (Att.5D ; Prix 800 po).</p>	Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit	2d6	2	2	7	3	<p style="text-align: center;">OGRE MERCENAIRE IMAGE</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Dépl.</th> <th>Att.</th> <th>Déf.</th> <th>Corps</th> <th>Esprit</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2d6</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>10</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table> <p>Arme initiale : Massue Armure initiale : Aucune Les ogres sont forts. Ils obtiennent 1 Dé d'Attaque supplémentaire pour n'importe quelle arme qu'ils emploient. Ils ont une intelligence si basse qu'ils ne peuvent pas employer les Parchemins de Sort. Ils peuvent cependant boire les potions.</p>	Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit	2d6	2	3	10	2
Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit																												
2d6	2	2	6	3																												
Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit																												
2d6	2	2	7	3																												
Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit																												
2d6	2	3	10	2																												
<p style="text-align: center;">CLERC Élémental IMAGE</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Dépl.</th> <th>Att.</th> <th>Déf.</th> <th>Corps</th> <th>Esprit</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2d6</td> <td>2</td> <td>2</td> <td>5</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table> <p>Arme initiale : Epée Courte Armure initiale : Aucune 6 Sorts Elémentaux à choisir parmi : Guérison Corporelle, Au Travers la Pierre, Peau de Roc, Voile de Brume, Eau de Guérison, Vent Vif, Génie (mais seulement l'option 1). Ce Clerc peut utiliser les Armes Tranchantes.</p>	Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit	2d6	2	2	5	5	<p style="text-align: center;">CLERC</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Dépl.</th> <th>Att.</th> <th>Déf.</th> <th>Corps</th> <th>Esprit</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2d6</td> <td>2</td> <td>2</td> <td>5</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table> <p>Arme initiale : Masse Armure initiale : Aucune Peut utiliser 1 Symbole Sacré. 3 Sorts Cléricaux (Guérison, Restauration, Résurrection) + 3 de Détection ou de Protection</p>	Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit	2d6	2	2	5	5	<p style="text-align: center;">CLERC</p> <p>*Quand elle combat un Mort-Vivant avec 1 Masse, elle peut relancer 1 dé de combat. Elle débute chaque Quête avec 4 Sorts Cléricaux, à choisir parmi les 5 proposés (pas les Spéciaux).</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Dépl.</th> <th>Att.</th> <th>Déf.</th> <th>Corps</th> <th>Esprit</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2d6</td> <td>2*</td> <td>2</td> <td>5</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table> <p>Arme initiale : Masse Armure initiale : Aucune</p>	Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit	2d6	2*	2	5	5
Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit																												
2d6	2	2	5	5																												
Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit																												
2d6	2	2	5	5																												
Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit																												
2d6	2*	2	5	5																												

HALFLING VOLEUR



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
2d6	2	2	5	4

Arme initiale : Dague

Armure initiale : Aucune

Vous pouvez : Désarmer les Pièges sans Trousse à outils ; chercher Trésors ou Pièges en vue des monstres ; Tirer 2 Cartes Trésor & n'en garder qu'une !

MOINE GUERRIER

Vous pouvez : Désarmer les Pièges sans Trousse à outils ; vous soigner 1 fois par Quête (jusqu'à 4 Points de Corps). Vous n'utilisez que le Bâton, la Dague, l'Épée Courte, & l'Arbalète ; mais avec +1 dé d'Attaque à chaque arme !



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
3d6	1(+1)	3	6	4

Arme initiale : Bâton

Armure initiale : Jamais !

Vous êtes envoyé par votre Monastère pour détruire les forces de Zargon.

PALAÏN

Vous pouvez manier toutes Armes (sauf l'Arbalète), porter toute Armure, & utiliser 1 Symbole Sacré. Vous êtes aussi Immunisés à tous Sorts du Chaos. & vous pouvez vous soigner (ou 1 Héros adjacent) 1 fois par Quête (jusqu'à 2 Points de Corps perdus).



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
2d6	2	3	7	3

Arme initiale : Épée Courte

Armure initiale : Bouclier

CHASSEUR DE SORCIÈRE



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
2d6	2	2	6	5

Arme initiale : Épée Courte

Armure initiale : Aucune

Vous employez un arsenal d'armes spéciales : Choisissez 3 Equipements parmi les 4 qui vous sont réservés à chaque Quête. Vous pouvez de plus utiliser 1 Symbole Sacré & toute arme.

ELFE ARCHER



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
2d6	2(3)	2	6	4

Armes initiales : Épée Courte (& Arc)

Armure initiale : Aucune

Vous pouvez tirer à l'Arc sur toute cible non adjacente. Vous pouvez même viser à travers des cases occupées (avec 1 dé d'Attaque en moins).

CHANGEUR DE FORME

Vous êtes capable de prendre la forme de quelques animaux sans savoir comment vous avez obtenu ce pouvoir. Vos dés d'Attaque & de Défense dépendent de la forme choisie.



Vous pouvez changer de forme au début de n'importe quel tour.

Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
selon la forme		7	3	

Arme initiale : Jamais !

Armure initiale : Jamais !

Aigle Géant



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
2d6	2	2	Changeur	

Sous la forme de l'Aigle, vous pouvez survoler n'importe quelle case occupée, bien que vous ne puissiez y finir votre tour. Vous pouvez aussi survoler les cases piégées sans les déclencher. Vous ne pouvez pas ouvrir des portes.

Ours Grizzly



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
1d6	4	3	Changeur	

Sous la forme de l'Ours, vous pouvez ouvrir les portes (en les détruisant), mais ne pouvez pas sortir des Oubliettes.

Si vous touchez avec vos 4 Dés d'Attaque, vous tuez automatiquement votre adversaire.

Tigre



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
3d6	3	4	Changeur	

Sous la forme du Tigre, si vous déclenchez un Piège, jetez 1 dé.

Si vous obtenez 1 Bouclier (Noir ou Blanc), vous ne subissez aucun dommage bien que le Piège soit déclenché.

Vous sautez automatiquement au-dessus des Oubliettes. Vous ne pouvez pas ouvrir les portes, sauf les Portes Secrètes.

GOBELIN ESCLAVE



Dépl. Att. Déf. Corps Esprit

2d6	2	2	4	3
-----	---	---	---	---

Arme initiale : Epée Courte
Armure initiale : Tunique en Cuir
 Débute avec 1 Trousse à Outils.
 2 fois par Quête, il peut tenter de construire 1 Machine (jetez 2d6 sur la Table de Création).
 Peut réparer les machines cassées (1d6 sur la Table de Réparation).
 S'il se retrouve à plus de 8 cases d'1 autre Héros, il rejoint le Chaos

RANGER

Les Rangers peuvent être Elfe ou Humain. Vous obtenez 250 po après chaque Quête en tant qu'élite de l'Empire. Vous avez +1d6 d'Attaque avec tous les Arcs & vous pouvez viser à travers les cases occupées.

Dépl. Att. Déf. Corps Esprit

2d6	3(1)	3	6	3
-----	------	---	---	---

Armes initiales : Arc Court +(Dague)
Armure initiale : Armure de Cuir

ORC



Dépl. Att. Déf. Corps Esprit

2d6	2	2	6	2
-----	---	---	---	---

Arme initiale : Epée Courte
Armure initiale : Aucune
 Tant que vous êtes le seul Héros dans 1 salle, vous pouvez vous Déplacer & ouvrir les portes sans être vu à moins d'entreprendre 1 action différente. Ne fonctionne pas sur les Monstres ayant 4 Points d'Esprit ou +, ni les Mort-Vivants.

MYSTIQUE IMAGE

Dépl. Att. Déf. Corps Esprit

2d6				
-----	--	--	--	--

Arme initiale :
Armure initiale :
 infos

ARCANISTE

Il connaît les Sorts du Chaos, des 4 Eléments, & des Arcanes. Avant chaque Quête, il choisit 1 Sort par Point d'Esprit. Il peut en jeter 2 par tour !
Scribe : Il peut écrire des Parchemins & les enchanter avec ses Sorts. Il peut en Transcrire 1 par Quête à condition d'avoir 1 Parchemin vierge & 1 Sort disponible !



Dépl. Att. Déf. Corps Esprit

2d6	1	2	5	12
-----	---	---	---	----

Aucune Arme & Armure initiales

MYSTIQUE IMAGE

Dépl. Att. Déf. Corps Esprit

2d6				
-----	--	--	--	--

Arme initiale :
Armure initiale :
 infos

HEROS IMAGE

Dépl. Att. Déf. Corps Esprit

2d6				
-----	--	--	--	--

Arme initiale :
Armure initiale :
 infos

HEROS IMAGE

Dépl. Att. Déf. Corps Esprit

2d6				
-----	--	--	--	--

Arme initiale :
Armure initiale :
 infos

HEROS IMAGE

Dépl. Att. Déf. Corps Esprit

2d6				
-----	--	--	--	--

Arme initiale :
Armure initiale :
 infos