



# HEROQUEST

Champion de l'Empire



DES QUÊTES SUPPLÉMENTAIRES SERONT DISPONIBLES À L'AVENIR

*Merçi à Camus, aristotelous, heroquest  
remaster pour leurs aides.*

Mis au point sans le concours de

**GAMES WORKSHOP**





## *Champion De L'Empire*

### **Contenu :**

**Avant de vous aventurer dans les complots et les trahisons de l'Empire, vous devez récupérer les éléments fournis pour cette extension :**

8 plaques cartonnées champions, 1 plaque cartonnée *La salle de bal*, 1 plaque cartonnée salle magique, 2 grandes portes, 2 plaques cartonnées grand corridor, 2 plaques cartonnées pilier, 2 plaques cartonnées tombe, 1 plaque cartonnée portail des morts, 6 pions éboulis, 4 pions portes secrètes, 4 pions oubliettes, 2 pions trappes secrètes, 9 pions compagnons, 12 cartes Sortilèges, 4 cartes Artefact, 6 cartes Trésor, 5 cartes Equipement, 9 cartes Compagnons, 6 cartes monstres,

### ***Non fourni :***

Certains éléments, notamment les figurines de jeu, ne sont pas inclus. Des pions de substitutions vous sont toutefois proposés dans le pack.

Figurines :

- 9 compagnons (5 hommes de Stolland, 2 érudits, 2 brutes épaisses)
- 4 figurines « Villageois »
- 4 figurines « Spectre »
- 6 figurines « Gardien »
- 4 à 8 figurines « Champions »

Décor :

- 4 socles colonne
- 1 socle grand porte

## *Le Jeu et l'extension « Champion de l'Empire »*

Les quêtes de « Champion de l'Empire » se jouent de la même manière que la version originale d'Hero Quest. Cette extension ne nécessite pas les autres extensions du jeu. Cependant, veuillez bien noter les changements apportés :

- Premièrement, les joueurs n'aborderont pas la totalité des quêtes présentes dans cette extension. De plus, comme les aventures de cette extension se suivent, il vous est recommandé de respecter l'ordre des quêtes.
- Deuxièmement, les joueurs devront parfois quitter l'aventure par une porte et non par l'escalier en spirale.
- Troisièmement, la quête « Requiem pour le bal » obéit à des règles spéciales qui vous seront données en préambule de cette quête.
- Enfin, cette nouvelle aventure introduit la possibilité de devenir un champion de l'Empire ainsi que de recruter des compagnons d'armes. Elle intègre également de nouvelles règles de jeu.

## *Nouveaux équipements, artefacts et trésors.*

L'extension « Champion de l'Empire » s'accompagne de nouveaux équipements, artefacts, sortilèges et trésors. Ils sont à ajouter à votre jeu original Hero Quest.

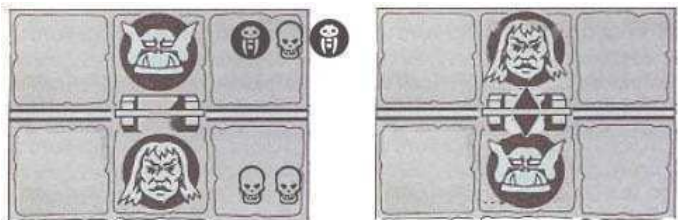
## *Nouveaux pouvoirs magiques*

L'extension « Champion de l'Empire » s'accompagne de 4 nouvelles familles de sortilèges magiques pour les héros. Ce sont les sortilèges de métal, de lumière, des morts et des âmes. Les familles de sortilèges morts et âmes sont exclusivement réservées à l'usage du héros Nécromant. Elles ne peuvent être choisies en début d'aventure par les autres héros même ceux possédant des sortilèges.



## Nouvelle Règle : La mêlée

La règle de mêlée s'ajoute aux règles originales du jeu Héro Quest. Lorsqu'un héros perd un point de corps au combat, le joueur sorcier peut décider d'inverser la position de son monstre avec la position du héros. A l'inverse, si un monstre perd un point de corps, c'est le héros qui décide ou non d'inverser sa position avec le monstre. Cette règle ne s'applique que sur les attaques portées sur une case contiguë ou en diagonale. Un joueur ou un monstre qui seraient repositionné sur une case inaccessible (monstre, éboulis..) ne peut alors pas échanger sa position. La règle de mêlée ne s'applique pas pour les points de corps perdus par un piège ou un sortilège.



**Exemple :** L'orc attaque le barbare et lui fait perdre un point de corps. Le joueur sorcier peut décider d'utiliser la règle de mêlée. S'il l'utilise, l'orc se positionne sur la case du barbare et inversement.

## Nouveaux monstres



### Le villageois

Les villageois sont des « monstres » inoffensifs. Leur protection influera sur l'aventure. En tant que monstre, il est impossible de faire des recherches de trésors, de pièges et de porte secrète en présence d'un monstre villageois.



### Le spectre

Le monstre spectre s'accompagne d'une règle spéciale. Il peut traverser les murs et obstacles y compris les sections de donjons qui ne sont pas présentes sur le plan de quêtes. Toutefois, il ne peut pas traverser les cases où se trouvent les héros.



### Le gardien

Le gardien est un monstre humain. Il peut frapper en diagonale. Il peut parfois se joindre aux héros selon les notes de quêtes. Les attaquer n'est donc pas toujours une bonne idée.



# Champion de l'Empire

Les quêtes de cette extension au jeu Hero Quest permettent aux héros de devenir des Champions de l'Empire.

Les héros ayant survécu à 3 quêtes successives peuvent dès lors devenir champions. Outre une récompense de 500 pièces d'or, les héros peuvent faire évoluer leurs personnages entre deux choix de champions aux habiletés spéciales. Ce choix est définitif, une fois effectué. De plus, le champion peut alors s'entourer et recruter des compagnons d'armes.

- Le barbare peut choisir de devenir le berserker ou le protecteur.
- Le nain peut devenir l'explorateur ou le pourfendeur.
- L'elfe peut devenir le sage ou l'assassin.
- L'enchanteur peut devenir l'augure ou le nécromant.

Noter que le champion peut rester barbare, nain, elfe ou enchanteur.

Chaque champion possède des règles spéciales bonus inscrites sur sa carte « champion ».

Les champions Noirs sont identifiés par un crâne sur leur carte champion.

Les champions Blancs sont identifiés par un bouclier sur leur carte champion.

## Le protecteur



*Vous êtes le protecteur. Expert en combat, vous avez le courage d'affronter les plus féroces créatures. Pour vous, la vie de vos compagnons passe avant votre propre vie.*

### Bonus

*Le protecteur vous permet d'échanger votre position avec celle d'un héros sur une case adjacente. Cet échange doit avoir lieu soit en début soit en fin de votre déplacement. Cet échange n'est pas une action*

*Esprit 3 points  
Corps 7 points*

*Champion Barbare* 



## *Champion noir et Champion blanc*

Chaque héros peut devenir un champion au terme de 3 quêtes réussies. Cependant, le joueur Sorcier peut décider à sa guise de limiter le choix d'évolution en fonction de l'attitude des héros durant l'aventure. Le courage sera l'apanage des champions blancs, tandis que le massacre de villageois innocents et la trahison, l'apanage des champions noirs. Un groupe d'aventuriers cupides, se trahissant pour quelques pièces d'or est plus vraisemblablement sur le chemin des champions noirs.

## *Les champions dans « Champion de l'empire »*

Dans l'extension « Champion de l'empire », l'aventure est narrative, la fin de l'épopée dépend donc des héros eux-mêmes. Il existe deux conclusions aux aventures que vivront les héros. L'une sera positive pour l'Empire que vous défendez, l'autre sera clairement en faveur des forces de Morcar.

Ce sont les choix des héros durant l'aventure qui les guideront vers l'une ou l'autre conclusion. De plus, seules 8 quêtes seront jouées si les héros suivent la trame narrative. Cette trame enrichit toutefois l'univers du jeu. Le choix d'être un champion blanc ou noir est très important dans la suite de l'aventure. Cependant, être simplement un champion blanc ne garantit pas une fin heureuse pour l'Empire.

Les joueurs seront régulièrement confrontés à des choix durant leurs quêtes. Certains choix n'ont pas de conséquence, d'autres seront lourds de répercussions. Il n'y a pas de bons ou mauvais choix. Cependant l'aventure des héros se trouvera facilitée ou rendue plus difficile par les choix des joueurs.

De plus, les notes de quêtes peuvent donner des limitations aux joueurs en termes de choix d'évolutions une fois Champion.

Enfin, lisez attentivement aux aventuriers l'introduction de chaque quête. Dans celles-ci se trouvent des indices pour guider les héros vers une conclusion heureuse de leur aventure.

## Compagnons d'armes

Quand un Héros est devenu un Champion de l'Empire et que ses exploits sont racontés dans les tavernes du pays, les histoires parlent toujours de leurs fidèles compagnons de fortunes. Ce sont des hommes prêts à suivre un Champion ou un vil chef de bande selon les cas. Ils sont cependant prêts à périr pour lui tant que celui-ci leur assure la gloire mais aussi les récompenses de leur part du butin.

Les joueurs une fois devenus champions peuvent s'entourer de compagnons d'armes. Ces compagnons peuvent être pourvus d'un équipement pour assister les héros dans leur quête.



### Engager un compagnon

Les compagnons se joindront uniquement à un joueur devenu un champion. Au terme de chaque quête réussie, un nouveau compagnon peut être ajouté sur la feuille de marque du champion. Le joueur champion tirera au hasard une carte compagnon.

Ce partisan reste avec le champion et se bat à ses côtés jusqu'à ce qu'il soit tué. Toutefois, au début de chaque quête jouée, le champion devra lui verser une rente d'or indiquée sur sa carte. S'il n'est pas payé, le compagnon ne se joindra pas au champion lors de cette quête mais restera son compagnon d'arme pour autant.

De plus, le champion peut équiper son compagnon d'arme avec une carte équipement ou avec un artefact.

Chaque champion ne peut toutefois avoir qu'un maximum de 2 compagnons d'arme. Le joueur doit ensuite prendre la figurine correspondante et remplir sa feuille de marque.



Vous pouvez utiliser les pions marqueurs compagnons sous votre figurine pour mieux distinguer vos alliés lors de vos parties. Vous pouvez également noter (au crayon de papier) l'équipement éventuel du compagnon au dos de ce pion carton.

## *Les compagnons d'armes dans le jeu*

Les joueurs joueront l'ensemble des compagnons avant le tour du joueur sorcier. Le compagnon peut conserver une seule carte équipement, trésor ou artefact pour améliorer ses compétences en combat, en magie ou en désamorçage.

### *Le déplacement des compagnons*

- Chaque compagnon peut se déplacer de la même façon que le héros, en utilisant les caractéristiques imprimées sur sa carte.
- Un compagnon peut ouvrir les portes et sauter par-dessus les oubliettes.
- Un compagnon peut chercher des pièges et portes secrètes uniquement s'il est équipé d'une trousse à outil.
- Un compagnon ne peut pas chercher de trésors.

### *Faire combattre un compagnon.*

- Un compagnon attaque ou jette un sortilège de la même manière que les héros.
- Pour se défendre, un compagnon compte les boucliers blancs.
- Le champion peut donner un équipement à son compagnon. Dans ce cas, les caractéristiques présentes sur la carte sont modifiées par l'arme ou l'armure du compagnon.

### *Mort d'un compagnon ou du héros.*

- Si un compagnon est tué, le joueur retire le compagnon de sa feuille de marque
- L'équipement d'un compagnon tué au combat peut être récupéré par une recherche de trésor des héros ou du joueur sorcier. Dans le second cas, l'équipement est perdu pour le reste de la partie.
- Si le champion meurt, le joueur peut décider de continuer l'aventure avec ses compagnons. Dans ce cas, ils peuvent récupérer l'ensemble des équipements du champion défunt en faisant une recherche. Toutefois, ils restent limités à l'utilisation d'une seule carte équipement, trésor ou artefact.
- Toute somme d'argent donnée à un compagnon ne peut être récupérée, même après sa mort.

*« Mes amis, les exploits de précédents héros ont sauvé déjà maintes fois l'Empire. Les forces obscures de Morcar semblent enfin affaiblies à l'Est de l'Empire. Les anciennes forteresses naines de Karak Varn ont été reprises aux mains de nos ennemis et le seigneur sorcier repose à jamais dans les limbes.*

*Jeunes aventuriers ; il est désormais temps pour vous de porter assistance au royaume pour stabiliser les provinces du Stolland au sud de notre Empire et, peut-être, en devenir les champions.*

*Fort de ses victoires sur la bordure orientale, l'Empereur a décidé de renforcer ses liens avec le royaume de Stolland. La région semble être en proie à l'instabilité, notamment entre les deux familles régnantes qui se battent pour le trône. La valeureuse maison Galinicus et la puissante famille Trelle sont en conflit permanent. L'Empereur craint que ces tensions n'engendrent un pacte avec les sombres puissances. Si la région sombrait sous la coupe de Morcar, la guerre qui en découlerait serait terrible.*

*Le royaume de Stolland s'étend à la frontière des Royaumes du Sud. Ces royaumes sont pétris d'anciennes légendes et de faits d'armes remarquables. Les premiers royaumes humains eurent déjà à lutter contre les invasions des forces obscures. Les légendes racontent notamment les exploits d'un chef de tribu qui unifia les hordes humaines alors sauvages pour faire barrage aux forces d'un seigneur vampire. Les mythes de ce royaume le surnommèrent « le roi coq ». Les légendes autour de ces héros sont contées à travers tout l'Empire. La maison Galinicus descend directement de cette lignée prestigieuse. L'Empereur a donc décidé de nommer le comte Galinicus au rang de Comte électeur de l'Empire. Cette décision s'est malheureusement faite aux dépens du puissant seigneur Augustus Trelle. Cette riche famille de marchands s'est toujours vantée d'avoir assez d'étoffe pour régner sur le Trône de Stolland et a toujours été un soutien vaillant pour l'Empire.*



*Le grand livre de Loreto me vous prédit un rôle à jouer dans cette union. L'Empereur vous charge d'apporter au comte Galinicus la nouvelle de sa nomination comme comte-électeur.*

*Mes amis, il est écrit qu'il vous faudra déjouer non seulement la trahison qui menace les royaumes mais aussi lutter contre vos propres démons. En tant que champions, vos exploits auront de lourdes conséquences sur toute la stabilité de l'Empire. Méfiez-vous des traîtres, de l'ambition et de la vanité. Cette région de l'Empire n'est pas connue pour la moralité de ses habitants et encore moins pour leur sens de l'honneur. Le complot vous entourera en permanence.*

*N'oubliez pas mes amis, que les tentations du chaos savent se montrer attrayantes pour vous mais aussi pour ceux qui vous entourent. Le véritable champion de l'Empire est un juste au cœur pur.”*





## *Le col du mont clair*

*« Mes amis, vous devez faire parvenir la nouvelle de sa nomination au comte Galinicus. Vous devrez partir en voyage vers le sud pour rejoindre le royaume de Stolland. Le seul passage praticable à cette saison sera le col du mont clair. Cette partie de la montagne est infestée d'ores et de lutins, mais les gardiens du royaume veillent sur cet unique passage. Soyez prudents dans votre progression car de nombreux voyageurs ne survivent pas lors de cette traversée.*



**NOTES: Les héros devront passer par la porte sud pour poursuivre l'aventure.**

(Cette quête simple permet aux joueurs d'aborder avec simplicité les nouvelles règles du jeu )

A. Le coffre à trésor contient 100 pièces d'or

B. Annoncez au premier joueur traversant ce couloir qu'il arrive à la frontière de Stolland. Lisez lui le texte suivant :

*« Oyez voyageurs ! Acquittez vous d'un péage de 100 pièces d'or ou vous tâterez des lances du royaume de Stolland ! »*

Pour laisser passer les héros, les gardiens du royaume demanderont un droit de passage de 100 pièces d'or pour l'ensemble du groupe d'aventuriers. Si les héros payent cette somme, le joueur sorcier fera immédiatement disparaître les gardiens. S'ils refusent de payer, les gardiens attaqueront au tour du joueur sorcier.

**Monstre Errant : un orc**



## *La purge des pillards*

*« Mes amis, l'Empire a besoin d'hommes de votre trempe en ces périodes troublées. Vous avez été choisis par le comte pour l'aider à pacifier le royaume. Les terres du comte Galinicus sont en effet victimes de raids orcs depuis plusieurs semaines. Toutefois, ses éclaireurs auraient repéré un important repaire d'orcs.. Vous devez pénétrer dans ce repaire et terrasser le redoutable Ghorghuk et sa garde personnelle. Le comte est prêt à vous récompenser généreusement afin de sécuriser les routes de son royaume. Soyez prudents car les orcs seront nombreux et belliqueux.*



**NOTES:** Les héros reçoivent une prime pour chacun des monstres éliminés

**15 pièces pour un orc**

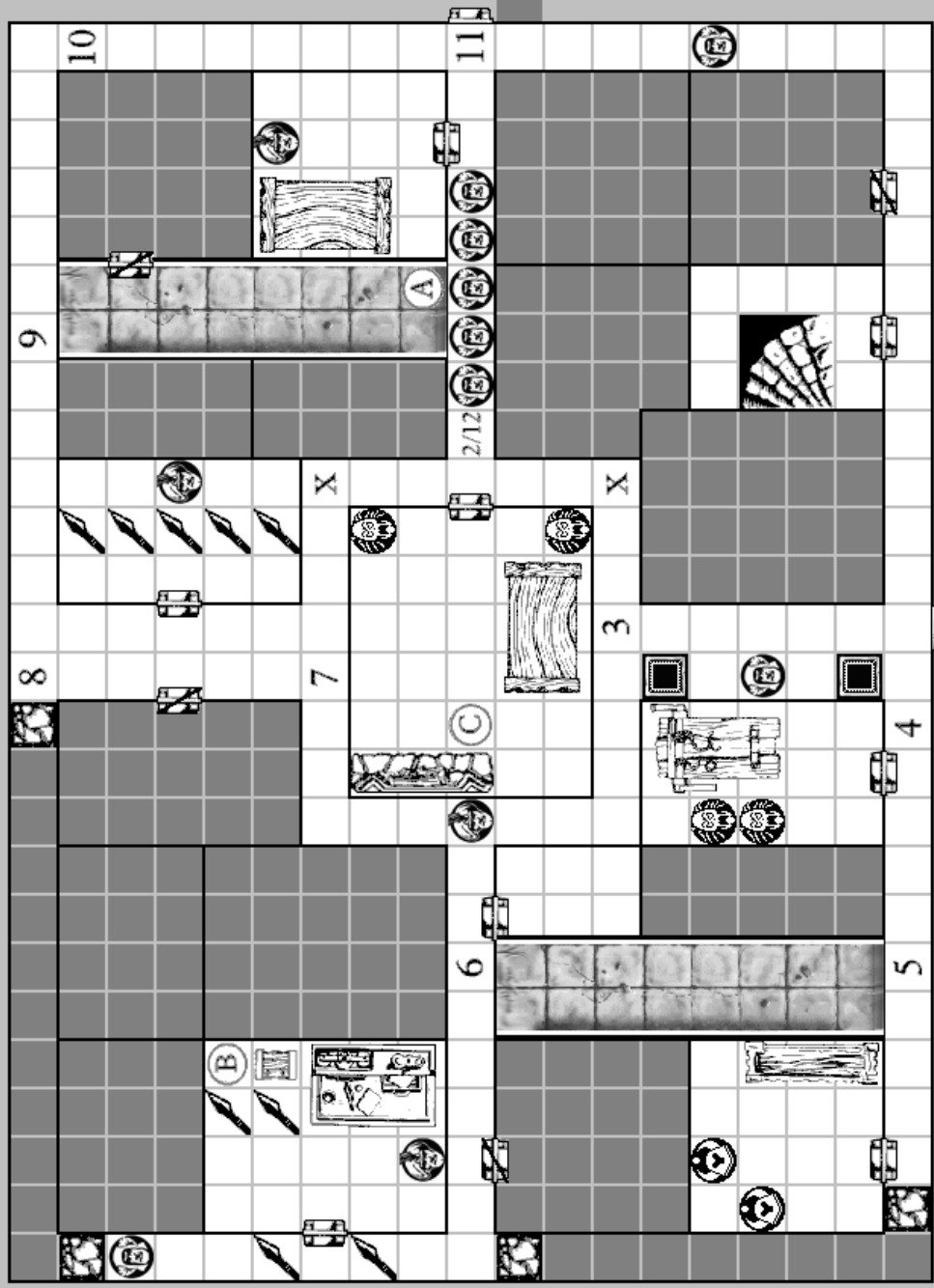
**30 pièces pour un guerrier du chaos**

**100 pièces pour Ghorghuk**

- A. Le passage secret contenu dans cette salle ne peut être ouvert que de l'intérieur de cette pièce. Si un joueur décide de chercher un passage secret dans le couloir adjacent, il découvrira l'existence d'un passage mais ne pourra l'ouvrir. Le râtelier d'armes contient une cotte de maille.
- B. Le coffre à trésor de Ghorghuk contient 150 pièces d'or.
- C. La gargouille cachée dans ce corridor est en vérité le véritable Ghorghuk.

**Monstre Errant : un orc**





## *Un cri dans la nuit*

*« Vos récents exploits commencent à avoir des échos en Stolland. Le patriarche de la famille Trell a néanmoins eu vent de vos mésaventures les plus noires. Le massacre des gardes au col du mont clair a attiré la plus grande sympathie et lui a donné un précieux moyen de pression sur vous. Augustus Trell vous a confié, ou plutôt imposé, une mission délicate: l'assassinat d'un rival marchand. Il s'agit de Thorik, un explorateur nain réputé comme l'argentier des Galinicus. Sa luxueuse demeure se trouve au centre de la ville. Prenez garde mes amis, la nuit sera votre alliée pour frapper en toute discrétion mais les gardes de la cité surveillent chaque ruelle obscure, alors ne vous faites pas surprendre durant votre besogne.»*



**NOTES:** Les joueurs joueront cette quête s'ils ont refusés de payer le péage lors de la quête « Le col du mont clair ». Sinon, ils joueront directement la quête « Le tombeau du roi coq ».

Les portes de la ville sont fermées solidement. Si un héros veut défoncer une porte, lancez un dé de combat. S'il obtient un crâne, la porte reste intacte. S'il obtient un bouclier blanc la porte s'ouvre. S'il obtient un bouclier noir, le bruit sonne immédiatement l'alerte. Défoncer une porte en ayant un garde dans le champ de vision sonne l'alerte. Les portes barrées ne peuvent jamais être ouverte.

- C. Les Gardiens sont des gardes en patrouille. A chaque début de tour du joueur sorcier, les gardiens se déplacent vers le point suivant numéroté. Utilisez deux dés de déplacement pour savoir à quelle position doivent se trouver les gardes à chaque tour du joueur sorcier. Les gardes continueront la patrouille tant que l'alerte n'est pas sonnée, même s'ils sont vus par les héros. **L'alerte sera sonnée si un gardien est attaqué ou si Thorik parvient à un emplacement X. Lorsque l'alerte est donnée révéler la position de tous les gardiens sur le plateau. Ils peuvent désormais se déplacer et attaquer normalement.**

Garde de la cité [ Dépl. 8 / Att. 3 / Déf. 5 / Corps 1 / Esprit 3]

- D. Le coffre contient 200 pièces d'or.  
E. Thorik est un champion nain explorateur équipé d'une hallebarde, d'une cotte de maille et d'une potion de volonté. Thorik [ Dépl. 2 dés / Att. 3 / Déf. 3 / Corps 4 / Esprit 6].

Sur la cheminée, les héros trouveront un coffret contenant l'artefact " le talisman de lore".

**Le joueur devenant « champion » à l'issue de cette quête ne peuvent devenir un champion blanc**

**Monstre Errant : l'alerte est sonnée !**



## *Le tombeau du roi Coq*

*Le roi Coq est une légende locale. Au delà du mythe, il est avéré que son règne fut rayonnant. La légende raconte qu'il tira sa puissance de quatre héros. Leur rôle fut si important que l'on surnomma cette garde rapprochée la « couronne du roi Coq ». Il est dit que leurs talents furent enfermés dans un artefact magique pour servir le royaume en des temps troublés. Le comte vous a donné pour mission d'explorer les catacombes à l'ouest pour lui rapporter les richesses cachées du roi Coq. Ces trésors constitueraient un présent à la hauteur de l'Empereur. Prenez garde, ces ruines antiques sont dangereuses et hantées par de terribles spectres.*



**NOTES:** Les héros constatent que la crypte est en piteux état. Les éboulis peuvent être découverts mais ne peuvent être « désamorcés ».

- A. Ce coffre contient les richesses du roi coq. Un héros peut transporter le coffre, toutefois il ne peut se déplacer que d'un seul dé de déplacement tant qu'il porte ce coffre.
- D. Ce coffre à trésor contient un artefact « la lance de lumière ».
- B. Cette pièce abrite le tombeau caché du roi Coq. Si un joueur recherche un trésor, il trouvera l'artefact « la couronne du roi Coq » Informez également les héros que des bas-reliefs sur le tombeau royal attestent que la lignée de Galinicus est bien l'héritière du roi Coq comme l'affirme l'Empereur.  
Les guerriers du chaos sont les statues des champions du roi coq. Utilisez les figurines de champions pour les représenter. Toutefois, elles s'animeront si un joueur se coiffe de l'artefact.
- X. Ces spectres sont les gardiens de la crypte, de puissants spectres au service du repos des morts.  
Gardiens de la crypte [Dépl. 8 / Att. 4 / Déf. 2 / Corps 2 / Esprit 0]

Les gardiens de la crypte peuvent se déplacer à travers n'importe quel mur ou mobilier. Le joueur sorcier peut même terminer leur mouvement sur une section non utilisée du donjon. Chaque gardien de la crypte porte une gemme.

En fin de partie les héros devront choisir de rendre l les gemmes au comte ou les revendre 100 pièces d'or chacune. La couronne du roi Coq sera toujours rendue au comte. Si un héros décide de garder l'un des trésors, il ne pourra plus devenir un champion blanc au terme de cette quête.

**Monstre Errant : un zombi**

## *Règles spéciales pour la quête "Requiem pour un bal"*

La quête « *Requiem pour un bal* » n'obéit pas à toutes les règles traditionnelles du jeu Hero Quest.

Le principe de cette quête est une mission d'infiltration. De plus, les héros sont amenés à jouer les uns contre les autres afin de poursuivre des missions respectives. Les joueurs seront amenés à servir l'une des deux maisons principales du royaume. Durant la quête, le joueur sorcier contrôle tous les monstres sauf s'ils deviennent des compagnons au service des héros. Le joueur sorcier jouera donc les monstres pour soutenir l'un ou l'autre camp sans pour autant prendre parti. Pour rappel, les villageois et les gardiens sont des monstres à part entière.

### *Allégeance :*

Les joueurs n'étant ni champions blancs ni champions noirs lanceront un dé de combat pour choisir l'allégeance à l'une des deux maisons en début de quête. Sur un crâne, ils rejoindront la famille Galinicus et sur un bouclier la famille Trell. Si l'une des maisons n'a pas de servent, le joueur sorcier désignera un joueur pour la représenter. Toutefois, si des joueurs ont survécu au terme des 3 précédentes quêtes, ceux ayant choisi de devenir champion noir ou blanc n'auront pas le choix sur leur allégeance.

### *Conditions de victoire :*

La quête se termine lorsque tous les héros d'une maison ont quitté le plateau de jeu ou sont tous hors combat. Si un héros tombe à zéro point de corps, il ne meurt pas lors de cette quête, il est considéré comme étant hors combat et doit être retiré du plateau de jeu. Toutefois, il pourra participer aux quêtes suivantes. Il perdra néanmoins un équipement tiré au hasard.

*Si le comte meurt ou si la couronne est dérobée, les héros poursuivront leur aventure par la quête « Le guet apens ».*

*Si le Comte survit ET que la couronne n'est pas dérobée, les héros poursuivront par la quête « Le cimetière des maudits »*



- **La maison Trell** : Les héros servant la maison Trell sont les joueurs champions noirs. Ils doivent remplir deux objectifs :

Dérober l'artefact « la couronne du roi Coq », et assassiner le comte Galinicus.

Chaque spectre rencontré peut se joindre au héros comme s'il s'agissait d'un compagnon, toujours avec la limite de deux par aventurier. Les spectres ne peuvent attaquer les héros servant la maison Trell.

Lisez-leur le texte suivant en complément de récit de quête :

*« Mes amis, quelle déception! Le comte a eu vent de votre noirceur et fait de vous des hors la loi. Vos connaissances sur ses trésors vous rendent d'autant plus dangereux à ses yeux. La persécution de sa garde vous a conduits à vous cacher dans un village sous le protectorat de la famille Trell. Là, un homme encapuchonné vous a confié le moyen de vous venger lors d'une périlleuse mission. La maison Trell souhaite saboter la nomination du comte Galinicus. Elle est prête à laver votre honneur et remplir votre bourse si vous lui rapportez la couronne du roi Coq. La mort du comte serait également rétribuée... »*

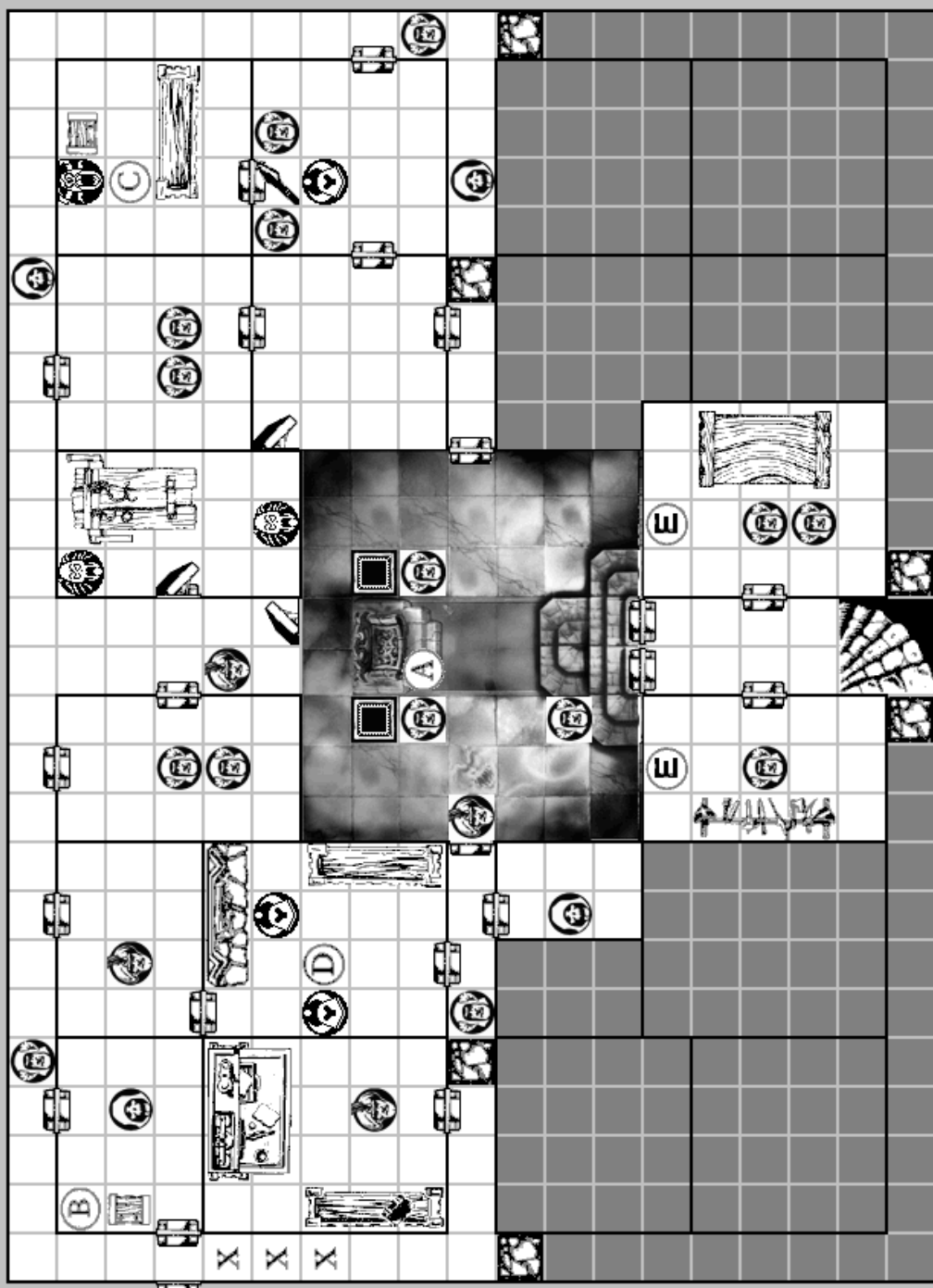
- **La maison Galinicus**: Les héros servant la maison Galinicus sont les joueurs champions blancs. Ils doivent remplir deux objectifs :

Conserver l'artefact « la couronne du roi Coq », et protéger le comte Galinicus.

Chaque gardien rencontré dans le donjon peut se joindre au héros servant la maison Galinicus. Remplacez alors le gardien par un « compagnon d'arme » tiré au hasard dans les cartes correspondantes. Le héros ne peut être accompagné que de deux compagnons au maximum. Les gardiens ne peuvent attaquer les héros servant la maison Galinicus.

Lisez-leur le texte suivant en complément de récit de quête :

*« Mes amis je suis peiné de vous apprendre que certains de vos compagnons ont été bannis par la maison Galinicus comme hors la loi. Cependant, réjouissez-vous car le comte a une grande nouvelle pour vous. Vous êtes désormais un membre de sa garde d'honneur. Beaucoup de champions de l'Empire ont rempli cet office avant vous. Votre baptême du feu aura lieu ce soir, lors des préparatifs de la nomination du comte électeur. Soyez sur vos gardes, protégez la noblesse du royaume ainsi que les biens de sa noble maison. Veillez donc tout particulièrement sur la salle du trésor située à l'est du château. »*



## Requiem pour un bal

Les festivités ont commencé au château et votre réputation vous a amené à y prendre part de manière inattendue. Ce jour de fête est aussi le moment le plus propice à quelques complots pour déstabiliser l'Empire. Le comte est particulièrement vulnérable et sa mort serait source d'un grand désordre pour la région. Vous savez aussi que la récente découverte des richesses du roi Coq fait courir les rumeurs les plus folles sur les puissants artefacts retrouvés. Ces objets magiques ne doivent pas tomber dans de mauvaises mains.



**NOTES:** Cette quête n'obéit pas aux règles traditionnelles. Reportez vous aux règles spéciales avant de débiter la partie. Les héros servant la maison Trell débiter la partie sur les cases marqués d'un X, les héros servant la maison Galinicus débiter sur l'escalier en spirale.

- A. Il s'agit du comte Galinicus. Utilisez la figurine de compagnon érudit de Stolland. Il se déplace et attaque comme suit : [ Dépl. 7 / Att. 4 / Déf. 5 / Corps 3 / Esprit 5]
- B. Ce coffre contient 100 pièces d'or ainsi qu'une arbalète.
- C. Ce coffre contient l'artefact que les servants de la famille Trell doivent dérober. Si un joueur cherche un trésor dans cette pièce, il trouvera « la couronne du roi Coq » et peut la porter immédiatement. Il trouvera également 250 pièces d'or.
- D. Si un héros recherche un passage secret dans cette salle, informez-le secrètement qu'il a découvert un passage secret menant à l'extérieur du château comme le ferait l'escalier en spirale.
- E. Les gardes de cette salle ne se déplaceront qu'à partir du moment où le comte est attaqué par les héros ou leur compagnons. Avant cela, ils ne peuvent rejoindre les servants de la maison Galinicus en tant que compagnons. Le râtelier d'armes contient une hachette et une trousse à outil.

**Si aucun villageois n'est tué en fin de quête, tous les héros recevront une récompense de 150 pièces d'or**

**Monstre Errant : un piège\***

*\*Remplacez le monstre errant par un piège hérissé de lance.*



## *Le cimetière des maudits*

*« Mes amis, ce sont de funestes nouvelles que je vous apporte. Le royaume a eu écho que certain d'entre vous avaient trahi. Cependant l'attaque au château n'était qu'une ruse. Le vrai but était en réalité le rapt du futur héritier du trône. Celui-ci est porté disparu depuis l'incident du bal. En tant que champion, retrouver l'héritier doit vous permettre de racheter votre trahison. Ses ravisseurs le détendraient caché dans le mausolée de la famille Trell. Prenez garde, vous entrez dans le cimetière des maudits. Cet endroit est peuplé de morts sans repos et de sortilèges mortels. Un puissant sorcier veille sur ces âmes.. L'unique héritier du trône doit revenir sain et sauf.*



**NOTES:** La survie ou non d'Hector Galinicus fera jouer aux aventuriers une prochaine quête différente. S'il meurt les joueurs joueront « le guet apens » pour prochaine quête, sinon ils joueront directement la quête « le complot se dévoile »

- A. Les éboulis ne peuvent être détectés. Ils se déclencheront qu'au passage du dernier aventurier.
- B. Cette pièce est la cellule du prince Hector Galinicus, héritier du trône. Les héros interrompent un rituel magique sur l'héritier. Celui-ci semble sous l'effet d'un étrange sortilège, mais est en vie. Notez aux joueurs que le prince est totalement dément.

Il se déplace et combat comme suit: **[Dépl 1 dé / Att 0 dé / Déf 3 dés / Corps : 1 / Esprit : 0]**

Vous devez ramener l'héritier vers l'escalier en spirale sain et sauf. S'il meurt, informez les joueurs qu'il s'évapore en une fumée violacée comme à la suite d'un sortilège de nécromancie.

- C. Cette gargouille est Vartan Trell dit le maudit, Il possède les caractéristiques suivantes : **[Dépl 6 / Att 2 dés / Déf 4dés / Corps : 3 / Esprit : 4]**

Vartan Trell attaque l'esprit des héros. Pour se défendre, les héros doivent lancer un dé de combat par point d'esprit restant. Un guerrier tombant à zéro point d'esprit meurt. Vartan possède l'artefact « châtiment de l'éther ». et dispose des sorts de la famille « Sortilèges des morts ». Cette famille ne peut être choisie par les héros en début d'aventure.

- D. Le coffre contient une potion de guérison

**Monstre Errant : un zombi**



## *Le guet apens*

*Votre manque de clairvoyance a provoqué un grand malheur pour l'Empire. Le trésor qui devait stabiliser le royaume a été dérobé. Pire, l'unique héritier du Comte a disparu. Mais les forces obscures avaient un présent encore plus sombre pour vous. L'homme encapuchonné, l'instigateur de l'attentat du bal, vous a tendu un piège. Et vous avez découvert son vrai visage, celui d'Hector Galinicus, si mystérieusement disparu. Il doit vous faire passer sous silence cette révélation. Il vous a donc envoyés au fond d'un sordide cachot sans qu'aucun d'entre vous ne puisse se défendre. Mais le seigneur Augustus Trell a eu le courage d'envoyer ses hommes d'armes pour vous délivrer. Le temps de la vengeance est arrivé...*

**NOTES:** Les Héros commencent l'aventure sur les cases marquées d'un X. Les héros sont tombés dans le piège du joueur sorcier et ont perdu tous leurs équipements. Les Champions peuvent débiter la quête avec leurs compagnons d'arme sans leur payer de rente en début de quête.

- A. L'armurerie regorge d'armes d'anciens guerriers déchus. Les Héros trouveront un casque, un bouclier, une épée large et un arc.
- B. Le coffre contient une potion de guérison ainsi que l'or et les artefacts des héros. Si un héros cherche un piège, il découvrira que la gargouille est une statue inoffensive.
- C. Les momies présentes dans cette salle sont d'anciens sorciers. Elles ont les mêmes caractéristiques de jeu que des momies. Cependant chacune d'elles possède le sortilège d'eau « sommeil ».  
Le tombeau contient 120 pièces d'or et un artefact « le fléau des orcs ».







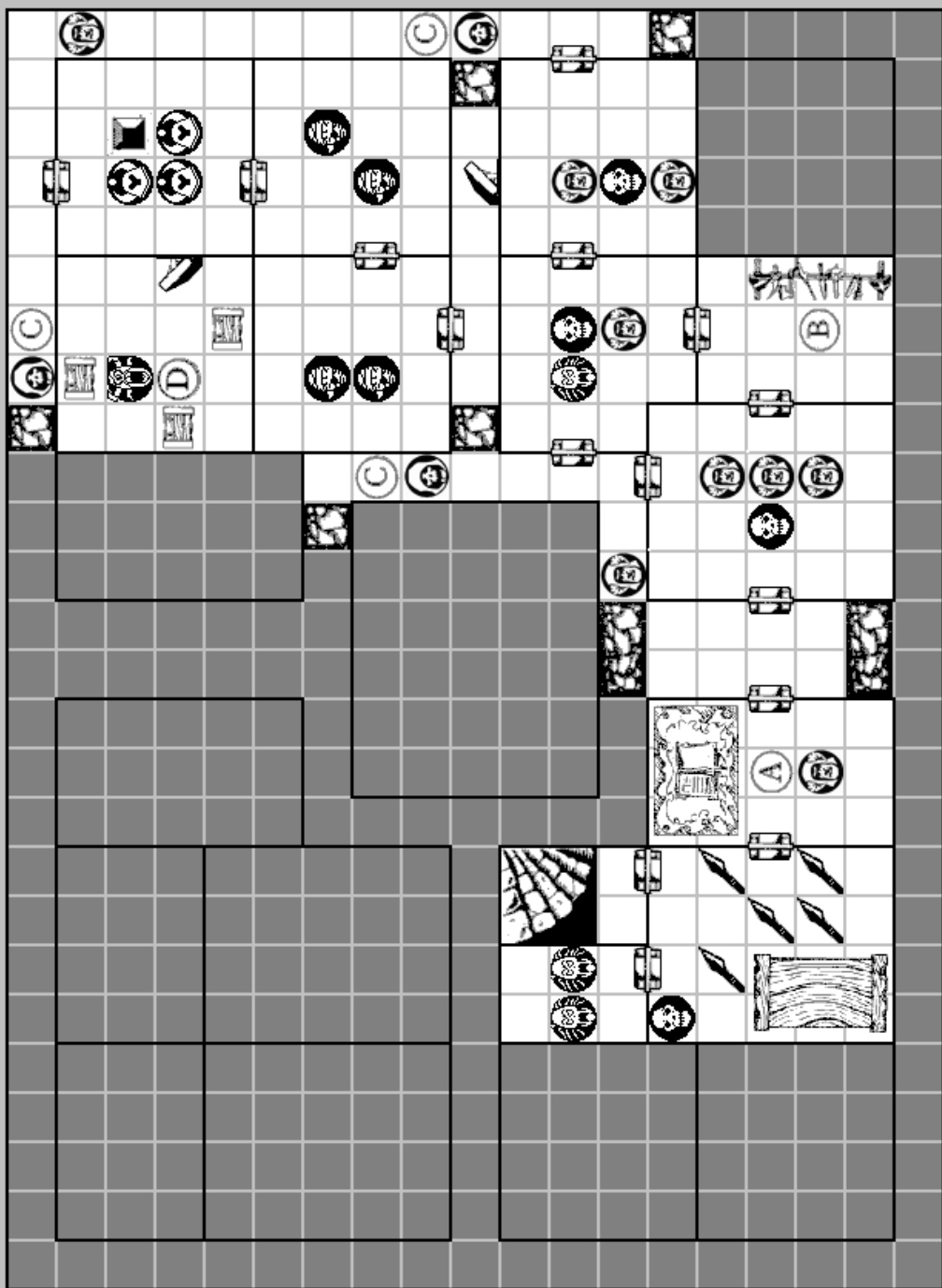
## *Le complot se dévoile*

*Mes amis, il se trame quelque complot dans la région de Stolland. Je crains que cela ne soit plus important qu'une simple attaque d'orcs. Mes espions ont eu vent d'une réunion secrète entre les hordes d'orcs et les sbires de Morcar. Nous devons savoir de quoi il en retourne, car l'instabilité politique du royaume menace la sécurité du Stolland. Introduisez-vous dans le repaire d'Ahlin et dérobez les plans secrets de Morcar. Soyez prudent, le sombre sorcier a sûrement envoyé un de ses champions en tant qu'émissaire. Si vous le rencontrez il sera bien trop puissant pour vous tous, même réunis.*



### NOTES:

- A. Le trésor contient une hallebarde et un arc.
- B. Morcar a envoyé un de ses champions pour superviser l'invasion du Stolland. Il s'agit d'un champion Assassin nommé le Masque Noir qui se déplace et attaque comme suit :  
[Dépl : 10 cases / Att : 4 Dés / Déf : 4 dés / Corps : 6 Esprit : 4]  
Le Masque Noir est un champion Assassin qui dispose également d'une arbalète et d'une potion de guérison. Il possède un artefact nommé « cape d'éther » qui lui permet de traverser les murs et obstacles comme le ferait un spectre. Il peut également attaquer les héros situé sur une case adjacente au travers d'un mur. S'il tombe en dessous de 3 points de corps il tentera néanmoins de s'enfuir vers l'escalier en spirale.
- C. Le trésor contient un artefact « l'Orbe d'Ahlin »
- D. Si un héros recherche un trésor, il trouvera sur l'établi un plan de l'attaque par les hordes de Morcar. Toutefois, les héros s'apercevront que l'une des deux maisons est lourdement impliquée. Le joueur sorcier informera les héros que l'une des familles de Stolland soutient Morcar dans ce complot d'invasion de l'Empire. S'il avait laissé vivants les gardiens, il aurait peut-être pu savoir laquelle (notez que le nécromant ne peut ressusciter les gardes pour avoir l'information)



## *La couronne de Stolland*

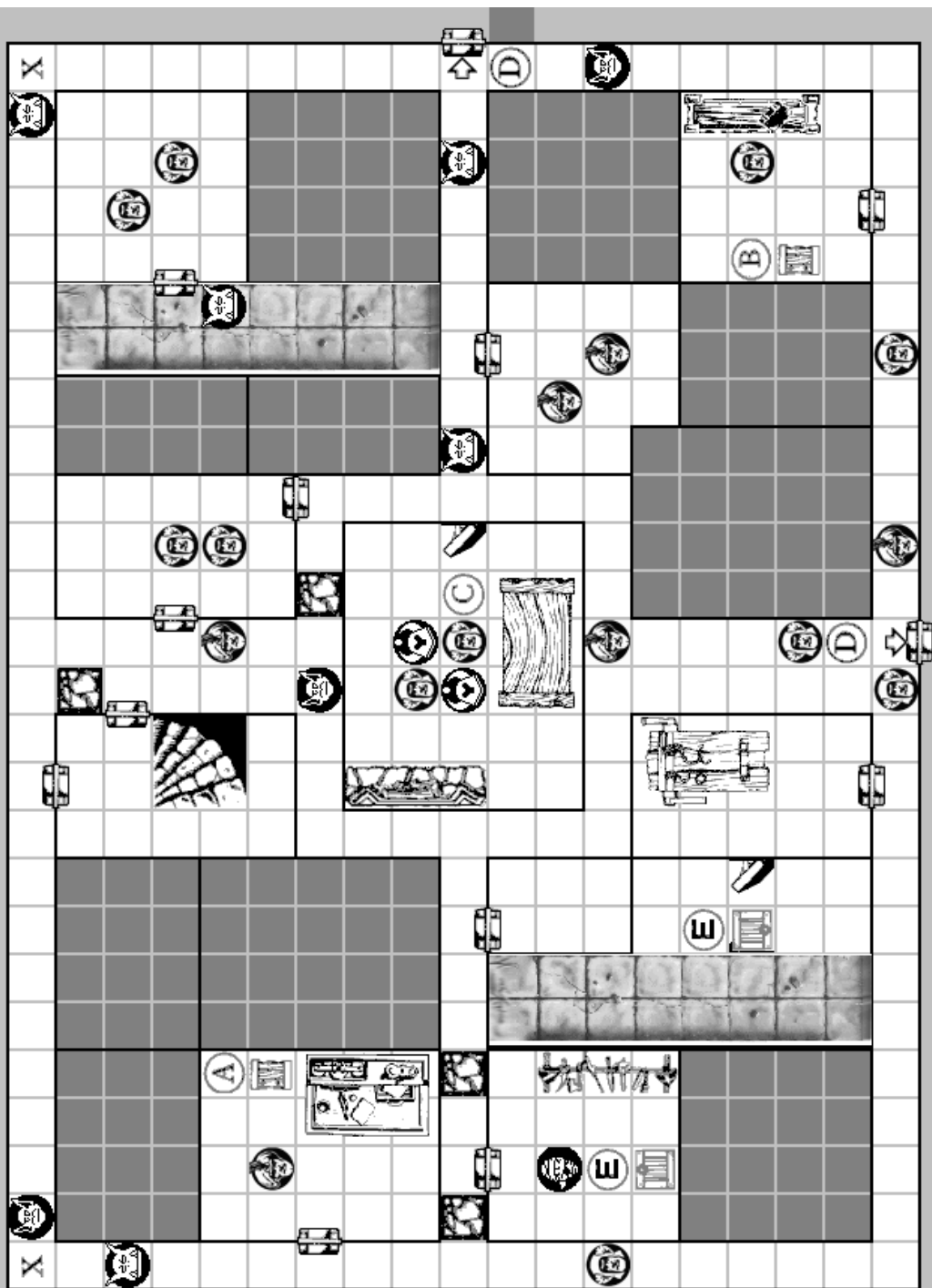
*Le royaume de Stolland est au bord de la guerre civile. Le comte Galinicus est mort. Ceux qui voulaient sa mort sont finalement parvenus à leur dessein. La possession de la couronne du roi Coq par l'une des deux familles apaiserait les tensions du royaume. Je vous ordonne de retrouver la couronne qui a été caché dans les souterrains du château maudit. Son possesseur pensait l'artefact plus en sûreté dans cet endroit impie. Mais les hommes d'armes de chaque maison sont déjà sur les traces de l'artefact.. Soyez vigilants car de puissants gardiens hantent ces lieux depuis des éons.*



**NOTES : A la fin de cette quête, les héros se rendront en urgence à la capitale du Stolland. Ils ne pourront acheter d'équipements ou engager de compagnons.**

- A. Le joueur qui entreprend une recherche de trésor dans cette salle trouvera un bâton de sorcier. Lisez aux joueurs les inscriptions du parchemin posé sur le pupitre :  
« *Prend garde, les fantômes de ces lieux son immortels. Bannis-les ou châtie-les par l'éther.* »
- B. Le râtelier d'arme contient une lance et un bouclier.
- C. Le joueur qui entre dans ces couloirs découvre un spectre maudit. Les spectres maudits se déplacent toujours avec 1 dé de déplacement vers le héros ou le monstre le plus proche. S'il termine son déplacement sur une case contigüe à un monstre ou un héros, il l'attaque avec 5 dés de combat.  
Un spectre maudit ne peut être détruit, excepté par l'artefact « le châtiment de l'éther », par une eau bénite ou par le sortilège « bannissement ».
- D. Chacun des coffres contient 200 pièces d'or. Les aventuriers peuvent les emporter, toutefois tant qu'ils les porteront ils ne pourront se déplacer qu'avec un dé de déplacement. Le premier des trois coffres ouverts contient également l'artefact « la couronne du roi Coq ».

**Monstre Errant : un gardien**



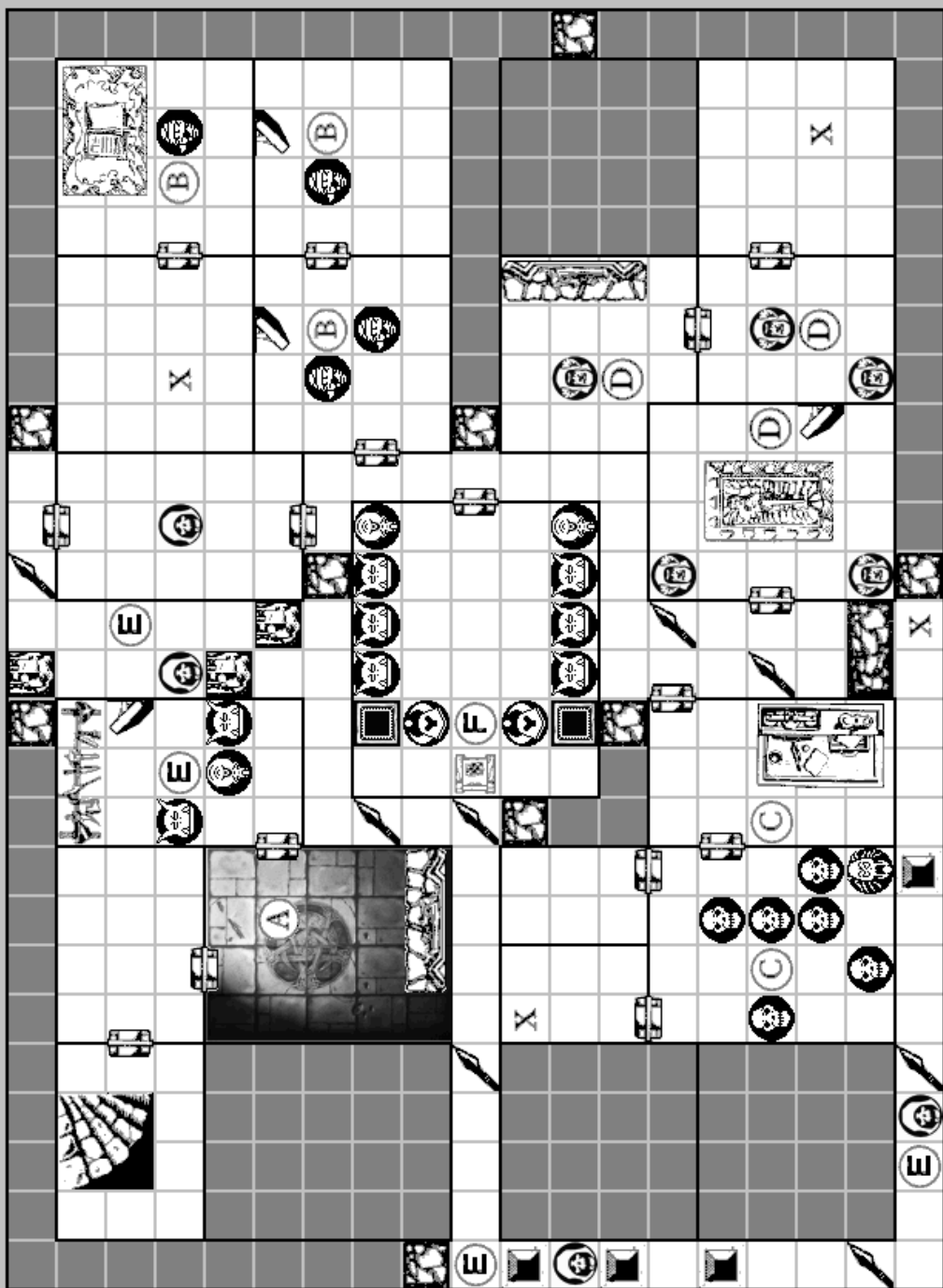
## Guerre civile

*Mes amis, tandis que vous revenez à la cité avec l' artefact qui assurera la paix, la guerre civile a déjà éclaté dans la cité principale de Stolland. Les deux maisons se livrent une lutte sans merci pour le contrôle du royaume. Les bandes d'orcs en lisière du royaume en ont profité pour se rassembler et piller sans merci. Mes amis, il est temps de choisir votre allégeance. Au sud, vous trouverez le palais Galinicus, et à l' ouest la maison Trell. Vous devez remettre la couronne du roi Coq à l' une des familles. Sauvez les habitants de la cité car des milliers de vies humaines ont déjà été sacrifiées sur l' autel de l' ambition et de la vanité.*

**NOTES:** Informez les héros ont déjà parcouru la ville précédemment. Le joueur sorcier disposera en début de partie les portes, éboulis et couloirs. Les villageois suivront toujours les héros et devront être attaqués par les autres monstres. Si aucun des six villageois ne survit, les héros deviendront automatiquement des champions noirs à la fin de cette quête.



- X. A chaque tour le joueur sorcier disposera un orc, un lutin ou un fimir sur chacune des cases marquées X.
  
- A. Le héros découvre un marchand errant enfermé dans le coffre. Reportez vous à la carte trésor correspondante.
- B. Le coffre est piégé par des flèches empoisonnées. Si un joueur l'ouvre, il perdra un point de corps. Le coffre contient une potion de guérison, une potion de volonté et une potion de vitesse
- C. Le contenu de cette pièce ne sera révélé aux Héros qu'au moment où l'un d'entre eux découvre le passage secret. Sur la cheminée, les héros pourront découvrir un artefact « le heaume de Borin ».
- D. Il existe deux sorties pour cette quête. La porte Sud mène au palais Galinicus et la porte Est mène à la maison Trell. Le héros portant « la couronne du roi Coq » la remettra à l'une des deux familles selon la voie de sortie qu'il choisit pour terminer cette quête.
- E. Le passage est relié par la trappe souterraine. Dans le râtelier d'armes, les joueurs peuvent tirer au hasard une carte contenue dans le paquet de carte « artefact » restantes.



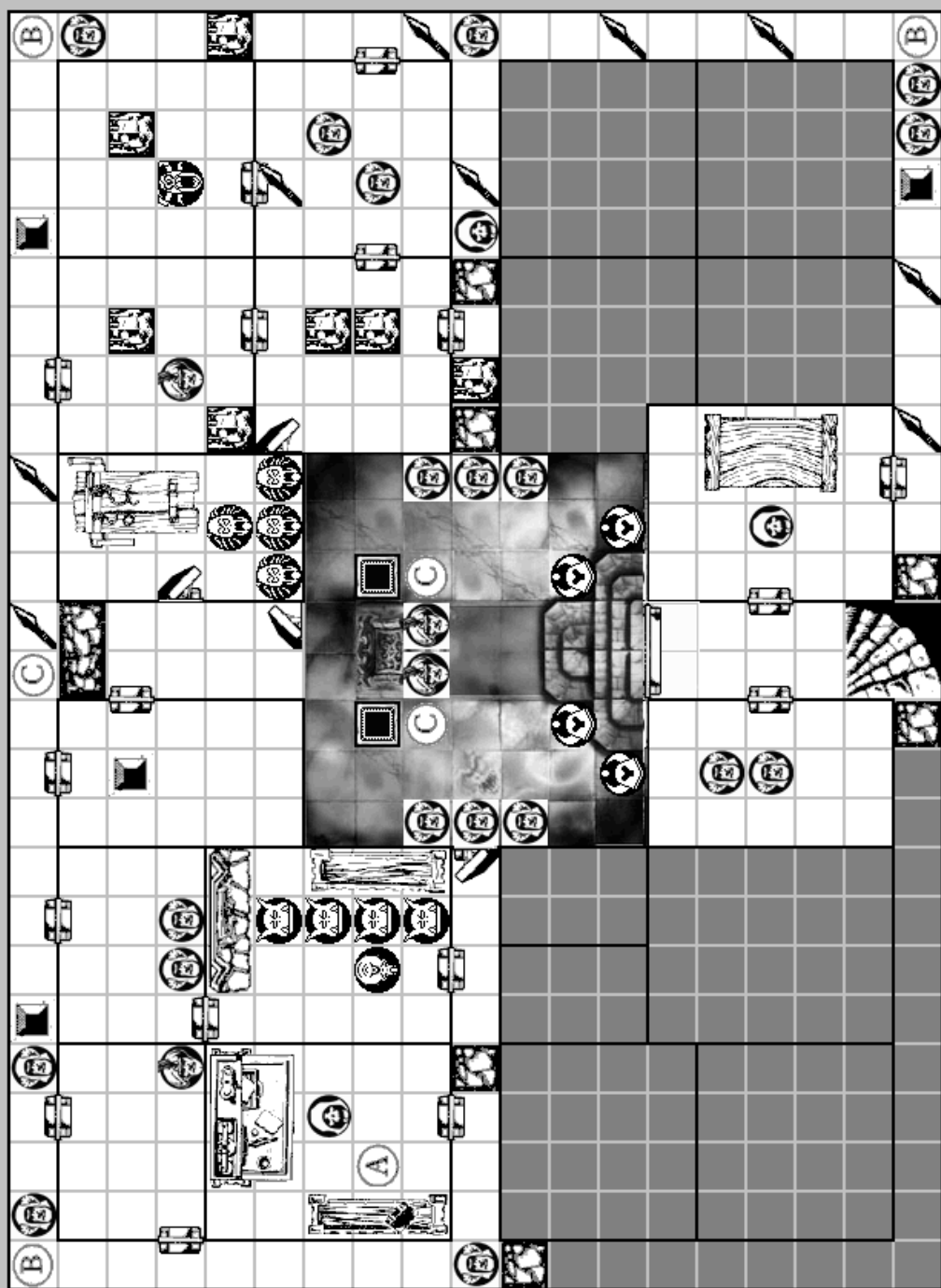
## *Le masque tombe*

*Mes amis, la rébellion a mis à feu et à sang tout le royaume. La maison que vous servez vous donne l'ordre de détruire à jamais le sombre nécromant qui manipule dans l'ombre les forces obscures. Hector Galinicus que certains ont rencontré par le passé serait bien l'instigateur de ce conflit. Il s'est terré dans un donjon au fond des montagnes. Mais j' ai bien peur que le donjon qu' il vous réserve n' eut été construit que dans le seul but de vous faire fléchir, vous, les champions de l' Empire. Prenez garde car l' ennemi a compris que votre force venait de votre unité. S' il réussissait à vous séparer, alors vous seriez perdus.*

### NOTES :

- A. Lorsque le dernier aventurier rentre dans la pièce, la silhouette fantomatique d' Hector Galinicus apparaît et active un cercle d'invocation. Chacun des aventuriers - avec ses compagnons - est téléporté sur les cases marquées d' un X. Il existe une épreuve pour chaque guerrier.
- B. L'épreuve de l'enchanteur : Le pupitre contient un remontant et une potion de guérison. Les momies dans ce passage se défendent avec des boucliers blancs au lieu de bouclier noirs.
- C. L'épreuve de l'elfe : Les squelettes sont dévoués à la protection de leur maîtresseliche. Tant que le zombi n' est pas tué, le joueur sorcier remplacera les squelettes dans cette pièce à chaque début de tour. Le bureau contient une potion de guérison et une hallebarde.
- D. L'épreuve du barbare : Les gardiens sont armés d' un artefact magique. Ils attaquent les points d' esprit au lieu des points de corps. Le joueur se défend normalement. La tombe contient une hache d' arme.
- E. L'épreuve du nain : Les spectres rencontrés dans ce corridor ne déclenchent pas les pièges. Si le nain recherche un trésor au fond des oubliettes, il trouvera une potion de vitesse dans chacune d' elles. Le râtelier d' armes contient un marteau de guerre.
- F. Le cadavre d' Hector Galinicus repose sur le trône. Il semblerait que la duperie tirait ses racines plus profondément. Vous devez rapporter à la maison que vous servez ce message : la menace pèse toujours sur le royaume ; Hector Galinicus n' était visiblement qu' un écran de fumée...







## *La Chute de la maison Galinicus*

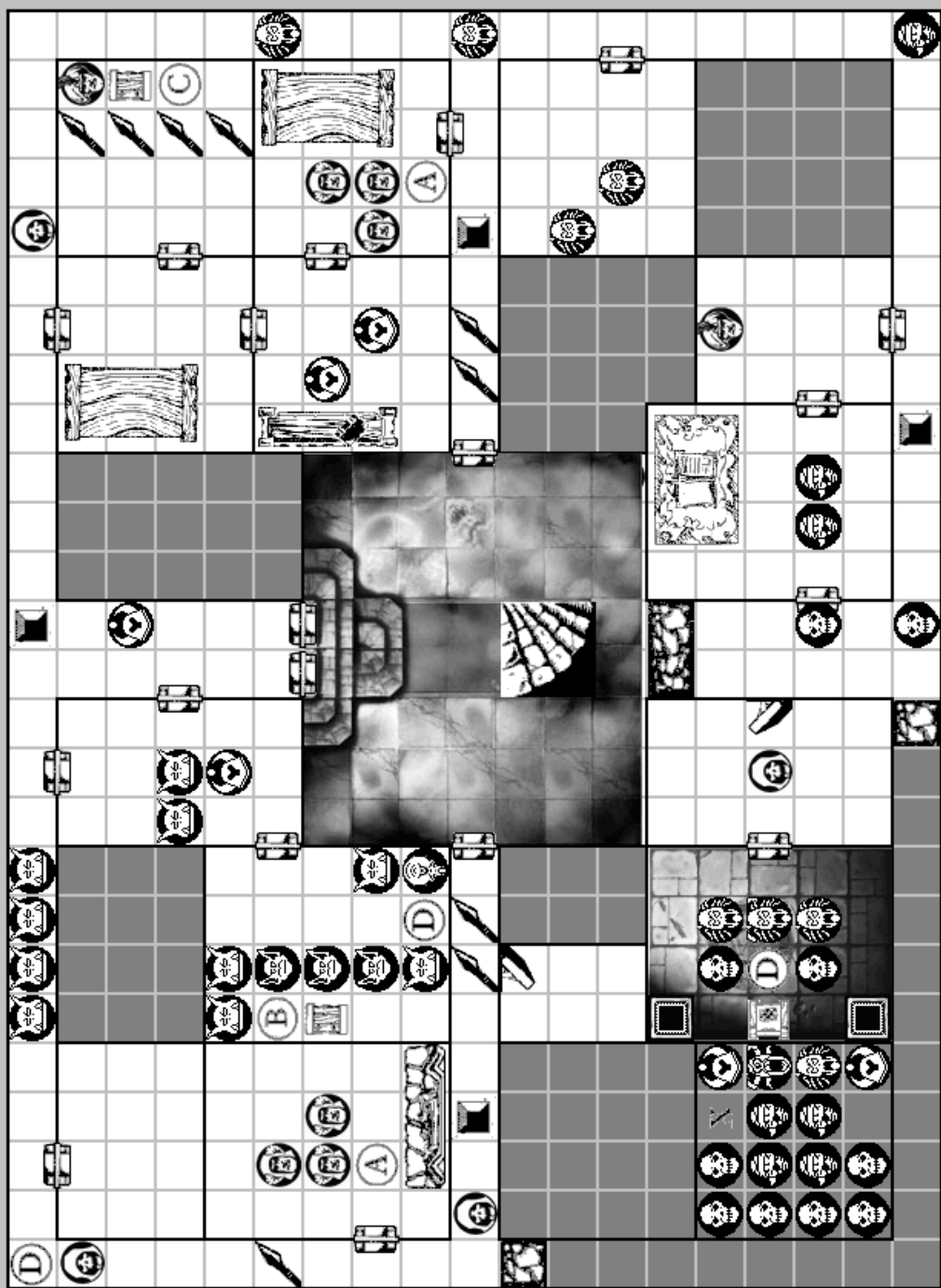
*Mes amis, votre allégeance pour la maison Trell est aujourd'hui clairement établie. Augustus Trell vous a d'ailleurs affirmé que l'ensemble du complot était dirigé par le jeune héritier de la maison Galinicus. Certes, la magie obscure l'a curieusement consumé avant son châtement, et sa culpabilité ne fait aucun doute. Il est temps désormais d'en finir de manière définitive avec la séditeuse maison Galinicus. Toutefois, l'Empereur a envoyé ses héros pour protéger la famille de feu le comte. Mais l'Empereur est bien loin et que sait-il des complots qui se jouent ? La maison Trell estime que vous seul avez les éléments en mains pour décider qui est digne du Trône de Stolland. Tuez les tous, il ne doit rester aucun survivant !*

**NOTES: Les héros joueront cette quête si la couronne du roi Coq a été remise à la famille Trell à l'issue de la quête « guerre civile ». Le château est en piteuse état, les éboulis ne peuvent être désamorçés. Le joueur sorcier conclura la quête achevée avec le texte intitulé « le triomphe de Morcar »**



- A L'armoire contient une potion de guérison, une potion de volonté et un glaive.
- B Les gardiens sont armés d'arbalètes. Ils peuvent attaquer à distance avec 3 dés de combat.
- C L'Empereur a envoyé des champions blancs pour éradiquer les héros noirs de la maison Trell,
- Le joueur sorcier peut disposer l'un des champions suivants sur chaque case marquée d'un C
- **Valten le protecteur** : déplacement 1 dé / attaque 4 Dés / Défense 7 dés/ Corps 8 Esprit 3.  
Valten est un champion protecteur qui dispose d'une potion de vitesse et d'une potion de force.
  - **Balthazar Gelt** : déplacement 2 dés / attaque 2 Dés / Défense 4 dés / Corps 4 Esprit 6.  
Balthazar est un champion Augure qui dispose d'un artefact « l'orbe d'Ahlin » et une potion de soin.  
En début d'aventure, il choisit ses deux familles de sortilèges AVANT les héros.
  - **Korhil le sage** : déplacement 2 dés / attaque 3 Dés / Défense 5 dés / Corps 5 Esprit 5.  
Korhil est un champion Sage qui dispose d'une hallebarde et d'une potion de soin. En début d'aventure, Il choisit une famille de sortilèges AVANT les héros. Il peut échanger chaque sortilège contre deux potions contenues dans les cartes trésor en début d'aventure.

**Monstre Errant : un gardien**



## *Le châtiement des félons*

*Mes amis, votre allégeance pour l'Empire est aujourd'hui clairement établie. Votre foi dans le jugement de l'Empereur vous a permis de voir clair dans les complots qui se tramaient sous vos yeux. L'obscur maison Trell sert en réalité ses intérêts et ceux des forces du chaos. Ses membres impies doivent être châtiés et l'Empereur vous a désignés comme leurs bourreaux. Aucun Trell ne doit rester vivant car aucun d'eux ne le mérite. Prenez garde, Augustus Trell, le seigneur de la famille a de noirs pouvoirs et de puissants alliés. Les champions de Morcar sont aussi redoutables que vous l'êtes, ce sont des parangons du chaos !*



**NOTE:** Les héros joueront cette quête si la couronne du roi Coq a été remise à la Famille Galinicus.

**Le joueur sorcier conclura la quête achevée avec le texte intitulé « le triomphe de l'Empire »**

- A. Si le premier héros entrant dans la pièce est un champion blanc, les gardiens se joindront au héros comme le ferait un compagnon au lieu de l'attaquer.
- B. Le coffre contient une potion de soin et un artefact « le sceptre du rappel ».
- C. Le coffre est piégé : les héros dans la pièce perdent un point de corps. Le coffre contient 100 pièces.
- D. Morcar a envoyé ses champions noirs pour assister la famille Trell et éradiquer les héros de l'Empire. Le joueur sorcier peut disposer l'un des champions suivants sur chaque case marquée :

**Augustus Trell :** déplacement 2 dés / attaque 3 Dés / Défense 5 dés/ Corps 4 Esprit 8.

Augustus est un champion Nécromant qui dispose d'un bâton de sorcier et d'une potion de soin. En début d'aventure, il choisit ses 3 familles de sortilèges avant les héros.

- **Korohm le hurlant :** déplacement 2 dés / attaque 5 Dés / Défense 3 dés / Corps 8 Esprit 2.

Korohm est un champion Berserker qui dispose de deux haches d'armes magiques. Il se défend sur des cranes.

- **Le Masque Noir :** déplacement 2 dés / attaque 4 Dés / Défense 4 dés / Corps 6 Esprit 4.

Le masque noir est un champion Assassin qui dispose d'une arbalète et d'une potion de résistance. Il possède un artefact nommé « cape d'éther » qui lui permet de traverser les murs et obstacles comme le ferait un spectre. Cet artefact ne peut-être récupéré ou utilisé par les héros

**Monstre Errant : un gardien**

## « Le Triomphe de Morcar »

« Mes anciens disciples, j' ai bien peur que vos exploits soit la source de grand malheur. Je ne peux plus vous parler en tant que Mentor, car vous êtes désormais considéré comme de s félons à la solde du chaos.

C'est avec honte que l'ont m' a révélé comment vous avez fait tomber le royaume de Stolland. Oui, le royaume de Stolland est désormais dans le giron du sorcier Morcar. La famille Trelle servait l'obscur sorcier, et votre allégeance à cette maison a fait de vous les instruments de Morcar. La vanité d' Augustus Trelle n' avait d'égale que sa soif d' ambition. La richesse ne suffisait pas, les promesses de pouvoir chuchotées par le sorcier l'ont corrompus jusqu'à l'âme. Une fois le royaume sous sa coupe, son alliance avec le seigneur sorcier a été scellée par des massacres sur la population du royaume. L' Empire est désormais menacé par les hordes du Sud. L' empereur lui-même avait missionné ses propres héros pour en finir avec votre félonie mais vous avez éliminé de sages et justes guerriers sans une once d' hésitation. Priver l' Empire de tels héros est une tragédie pour les royaumes des hommes.

Cependant, je ne perds pas espoir. J' ose penser que vous n' avez été que des marionnettes, inconscient du mal que vous avez causé par vos mauvais choix. Certes vous n' êtes pas les héros que L' empire aurait voulu, mais vous êtes les seuls héros que nous avons désormais.

Mes anciens disciples, je vous supplie d' arrêter ce tte folie. Je continuerais à vous guider dans l' ombre mais vous devez avancés seuls dans l' obscurité car vous êtes désormais les champions du chaos, les champions de Morcar.

## « Le triomphe de l'Empire »

*Mes biens aimées disciples, grâce à vous l'Empire a encore éliminés une terrible menace, plus insidieuse que jamais. Vous êtes les dignes champions de l'Empire.*

*La maison Trell, rongée par l'ambition, avait orchestré un complot contre leur rivale afin de les discréditer. Le jeune héritier n'était qu'un pantin dans les mains expertes d'Augustus Trell. Ses conseils avisés de politiciens ont conduit le jeune héritier à trahir son père avant de finir assassiné comme lui. Sans opposant au trône, la voie vers le pouvoir était libre, mais cela était sans compter votre pugnacité et votre fidélité à la parole de l'Empereur. Vous avez également pu éradiquer les lieutenants de Morcar. Le puissant sorcier ne pourra faire tomber la frontière du sud sans ses champions noirs aux commandes de ses armées.*

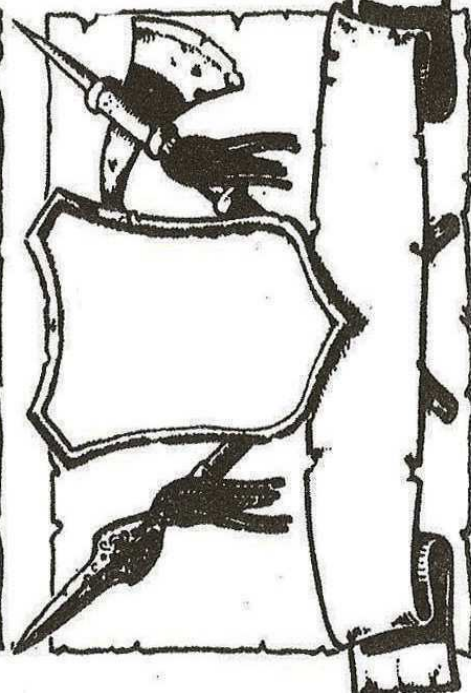
*Mais le prix de cette trahison est lourd comme le sont la mort du comte Galinicus et de son héritier, les cités pillées et incendiées. Le royaume du Sud est à reconstruire, et il appartient à ses nouveaux héros de montrer le chemin au peuple de Stolland.*

*Vos exploits ont été comptés à l'Empereur qui se réjouit des aventures vécues par ses nouveaux champions. Il vous fera parvenir sous peu un coffret vous récompensant de 500 pièces d'or chacun ainsi que de titres de noblesse au cœur du Royaume de Stolland.*

*Désormais, c'est en tant que comtes et régents du royaume de Stolland que l'ont s'adressera à vous. Il ne tient qu'à vous d'honorer la fidélité qui vous lie à l'Empire.*

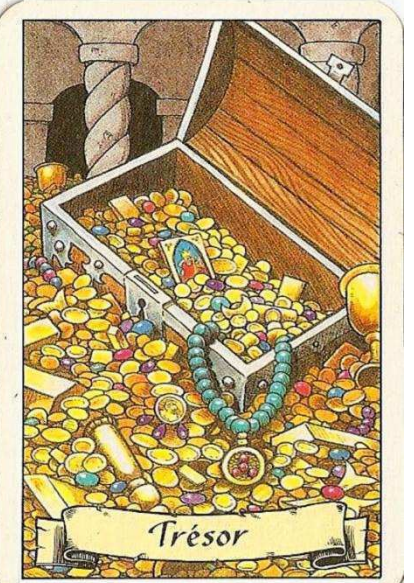
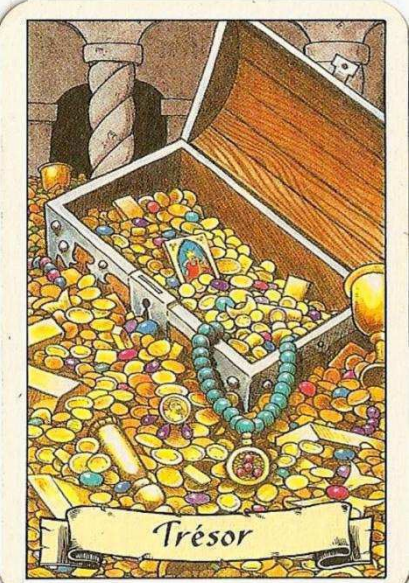
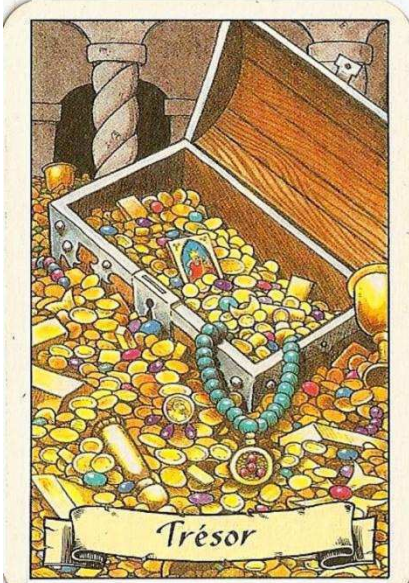
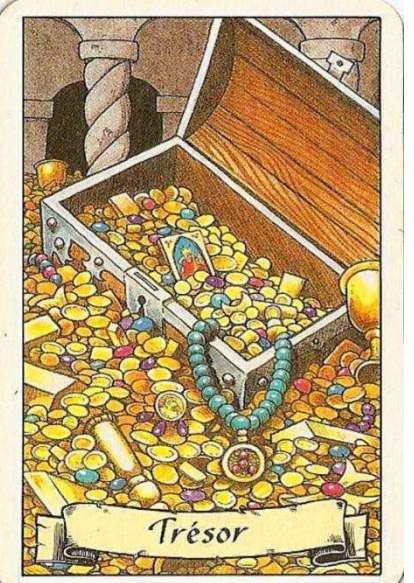
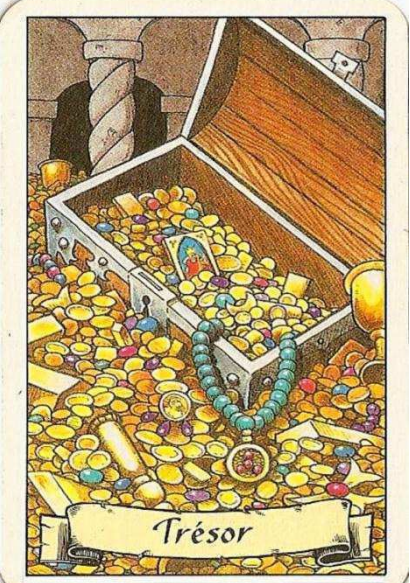
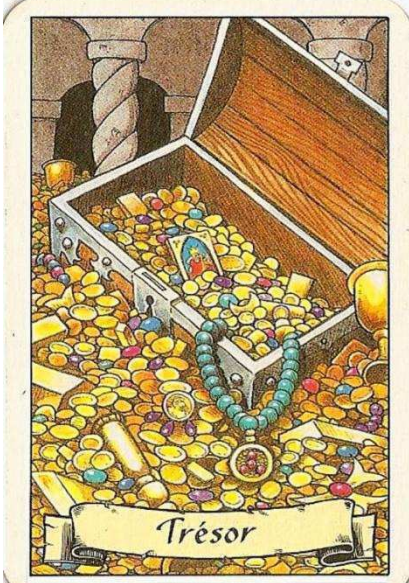
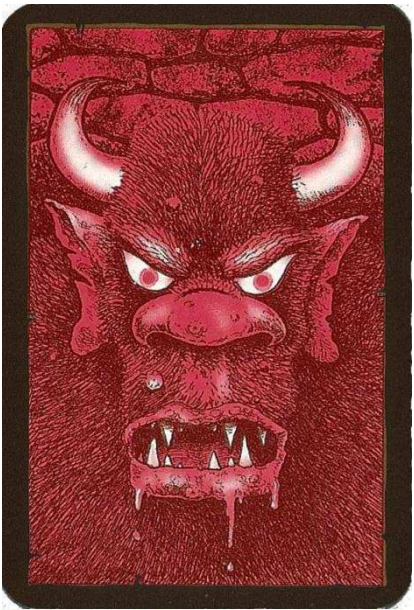
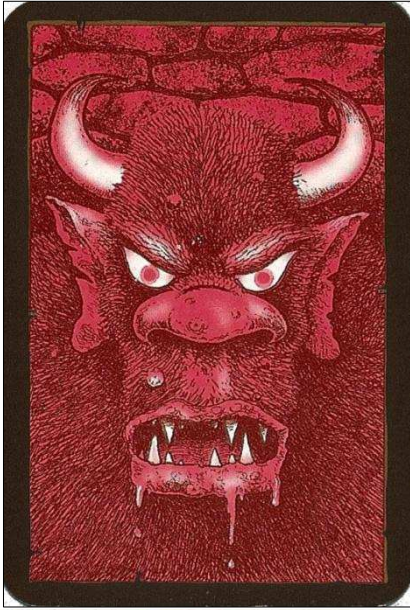
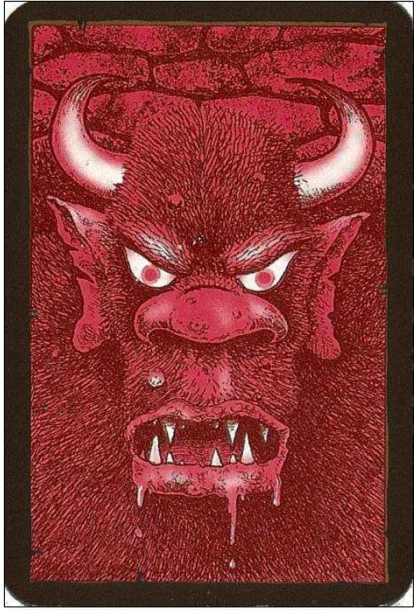
*Pour l'Empire ! Pour ses champions !*

# Feuille de marque

Nom Surnom	
Esprit	Corps
Missions accomplies	
	

Personnage rang	
Trésors	Potions
Equipements	
Compagnon d'armes	
Nom	rang
Equipement	
Nom	rang
Equipement	







**Villageois**



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

Le villageois peut être attaqué par les autres monstres

**Gardien**



Déplacement : 7 cases  
 Attaque : 2 dés  
 Défense : 4 dés  
 Corps : 1  
 Esprit : 3

Le gardien peut frapper en diagonale

**Spectre**



Déplacement : 7 cases  
 Attaque : 4 dés  
 Défense : 2 dés  
 Corps : 1  
 Esprit : 0

Le spectre peut traverser les murs et les obstacles.

**Traître errant**




Alors que vous êtes occupé à vos recherches de trésors, l'un de vos compagnons vous trahi et vous attaque lâchement. Le joueur sorcier remplace le compagnon ou villageois le plus proche par un monstre Gardien. Le monstre se déplace et attaque immédiatement. Une fois utilisée, remplacez la carte dans le paquet de cartes «trésor» et mélangez le paquet

**Marchand errant**




Au détour d'un couloir, vous rencontrez un homme chargé d'équipements hétéroclites. Les héros peuvent choisir d'acheter des équipements au marchand errant. Toutefois, ils devront rajouter 50 pièces d'or pour chaque équipement acheté au marchand errant. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.

**Potion frelatée**



Vous découvrez un fiole ouverte remplie d'un liquide jaunâtre et nauséabond. Il s'agit d'une ancienne potion de guérison égarée. Le héros qui tente de la boire lance 4 dés de combat. Il gagnera un point de corps par crâne obtenu. Toutefois, il perdra également un point de corps par bouclier noir. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie

**Potion de volonté**



Vous découvrez une potion rougeâtre laquelle vous donne un regain de volonté au combat. Durant ce tour, le joueur qui voit cette potion ne peut être déplacé en mêlée même s'il subit la perte d'un point de corps. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.

**Traître errant**



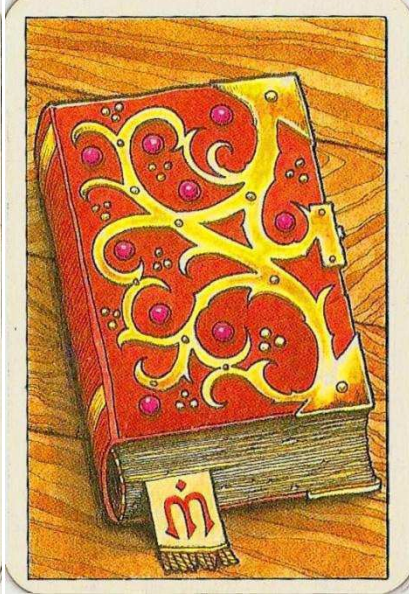
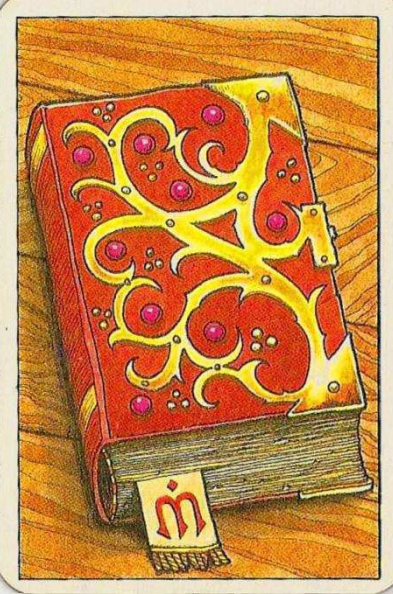
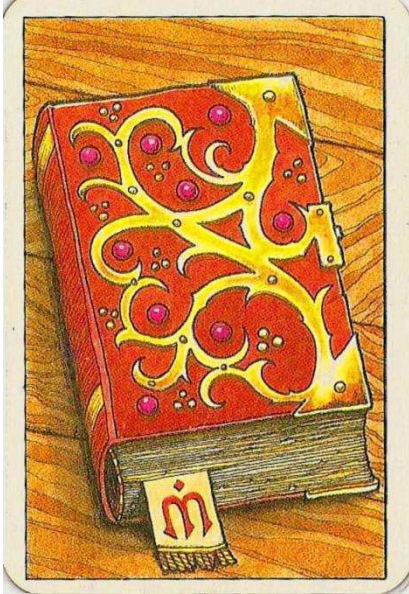
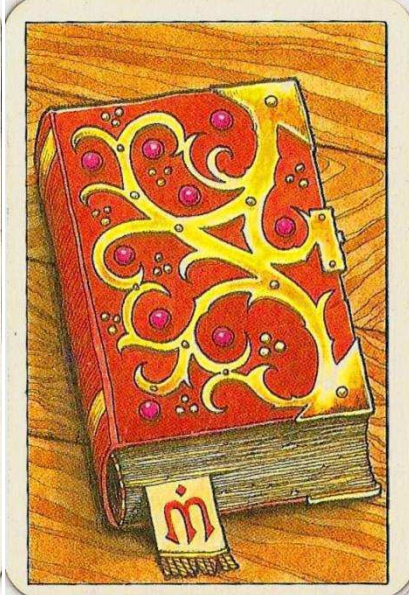
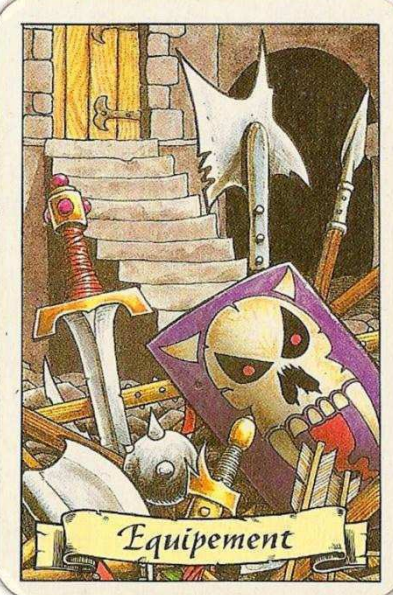
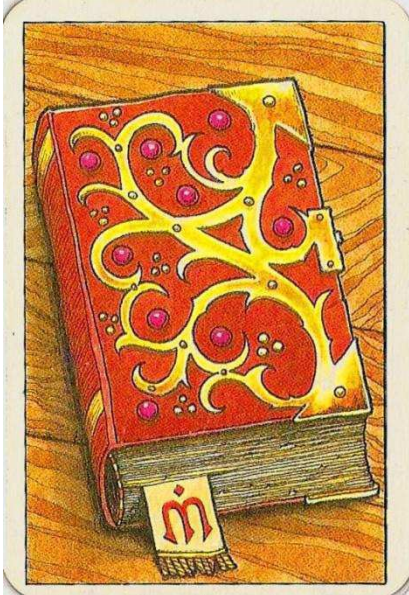
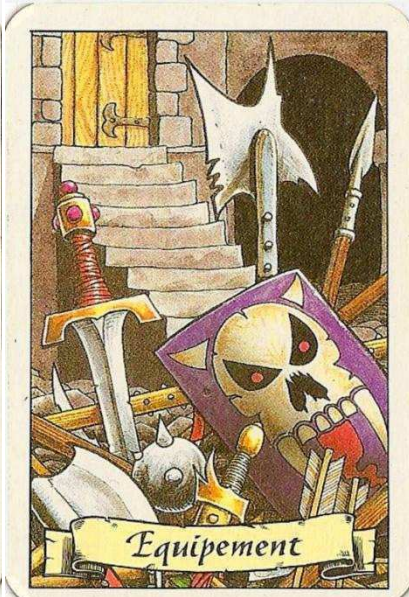
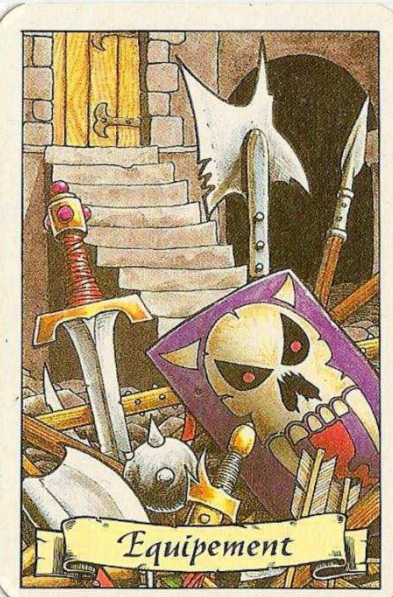
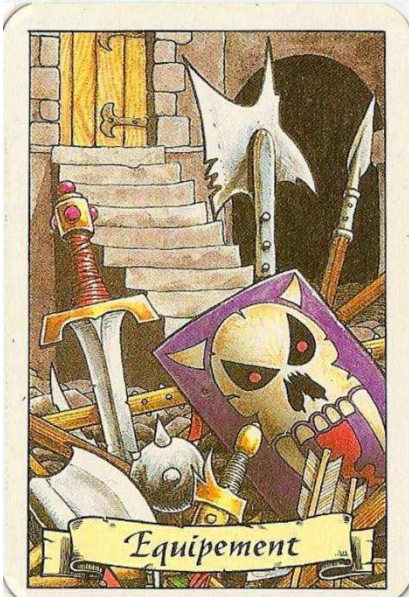
Alors que vous êtes occupé à vos recherches de trésors, l'un de vos compagnons vous trahi et vous attaque lâchement. Le joueur sorcier remplace le compagnon ou villageois le plus proche par un monstre Gardien. Le monstre se déplace et attaque immédiatement. Une fois utilisée, remplacez la carte dans le paquet de cartes «trésor» et mélangez le paquet

**Potion de volonté**



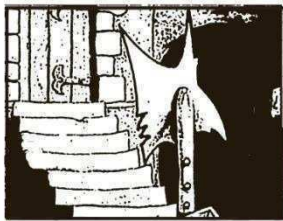
Vous découvrez une potion rougeâtre laquelle vous donne un regain de volonté au combat. Durant ce tour, le joueur qui voit cette potion ne peut être déplacé en mêlée même s'il subit la perte d'un point de corps. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.







### *Hallebarde*



Cette hallebarde vous permet d'attaquer avec 3 dés de combat. Vous pouvez également frapper en diagonale. Toutefois vous ne pouvez porter de bouclier tant que vous utilisez la hallebarde.

Prix : 300 pièces d'or  
ne peut être utilisée par l'enchanteur

ARME

### *Heaume Lourd*



Ce heaume vous permet d'ajouter deux dés de défense lorsque vous êtes attaqués. Toutefois, à cause de son poids, vous ne pouvez vous déplacer qu'avec un dé de déplacement quand vous le portez. Vous ne pouvez pas porter un casque avec ce heaume.

Prix : 220 pièces d'or  
ne peut être utilisé par l'enchanteur

ARMURE

### *Marteau de Guerre*



Le marteau de guerre vous permet de lancer quatre dés de combat lors d'une attaque. Toutefois, à cause de son poids, vous ne pouvez vous déplacer qu'avec un dé de déplacement quand vous le portez.

Prix: 450 pièces d'or  
Ne peut être utilisé par l'Enchanteur.

ARME

### *Heaume de Borin*



Le heaume de Borin vous permet de lancer deux dés de combat supplémentaires pour vous défendre.

ARMURE

### *Bâton de sorcier*



Le bâton de sorcier vous permet de lancer deux dés de combat lors d'une attaque. Une fois par aventure, le joueur lance un dé de combat par point d'esprit restant. Pour chaque bouclier noir obtenu, il peut tirer une carte dans le paquet des cartes sortilèges restantes et celles mises de côté en cours de partie.

Prix : 450 pièces d'or  
Ne peut être utilisé par le nain

ARME

### *Lance de lumière*



La lance de lumière vous permet de lancer deux dés de combat lors d'une attaque. Elle peut servir pour attaquer en diagonale. Vous pouvez également lancer à distance un éclair de lumière lequel permet de lancer une attaque de deux dés de combat.

ARME

### *Le chatiment d'éther*



Ce glaive nommé «Le chatiment d'éther» vous permet de lancer deux dés de combat lors d'une attaque. Toutefois, le glaive vous permet de lancer quatre dés de combat si votre adversaire détient des cartes de sortilèges ou des artefacts magiques.

ARME

### *La couronne du roi coq*



Le porteur de la couronne du roi coq peut invoquer le savoir d'anciens champions en début ou fin de chaque quête. Le porteur peut choisir de devenir un berserker ou protecteur s'il est un barbare. Un augure ou un nécromant s'il est un enchanteur. Un sage ou un assassin s'il est un elfe. Un pourfendeur ou un explorateur s'il est un nain. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté.

### *L'orbe d'Ahlîn*



Cette orbe permet au sorcier de lire et de dompter les vents magiques. Lorsque le joueur doit mettre son sortilège de côté, il lance un dé de combat. S'il obtient un bouclier noir, le joueur peut conserver son sortilège au lieu de le mettre de côté jusqu'à la fin de la partie.





Sortilège de métal



Sortilège de métal



Sortilège de métal



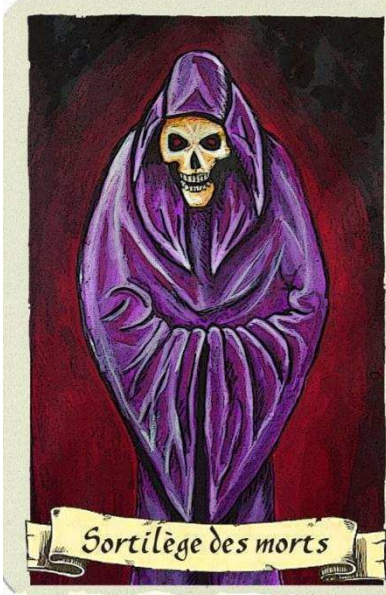
Sortilège de lumière



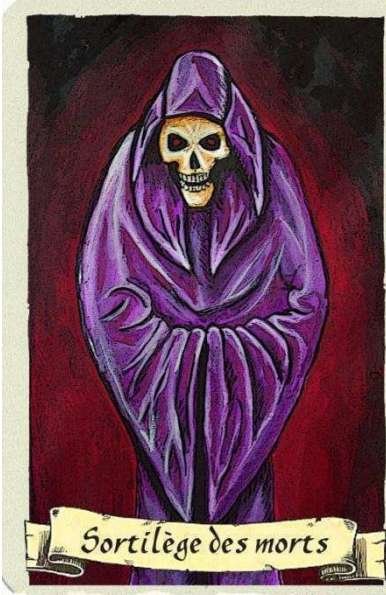
Sortilège de lumière



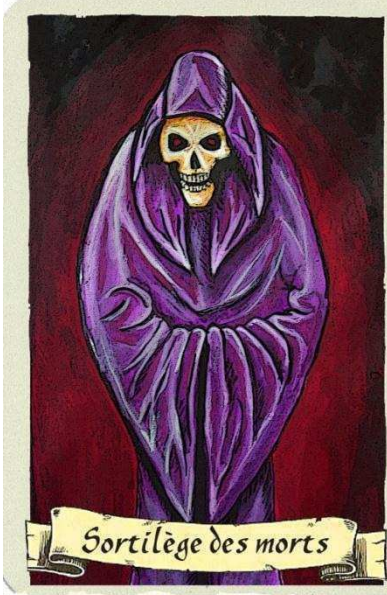
Sortilège de lumière



Sortilège des morts



Sortilège des morts



Sortilège des morts



### Armure de plomb



Ce sortilège peut atteindre n'importe quel joueur lequel est enveloppé d'une armure de plomb. Ce joueur perd son prochain tour. Toutefois, il ne pourra en aucun cas perdre de point de corps durant ce tour. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.

### Transmutation



Le sortilège de transmutation enveloppe un monstre ou un joueur de votre choix lequel devra lancer autant de dés de combat que de points de corps restants. S'il n'obtient aucun crâne, la cible est transformée en un fabuleux trésor de 100 pièces d'or. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.

### Fusion



Ce sortilège peut atteindre l'équipement d'un joueur ou d'un monstre lequel se métamorphose. Le sorcier peut remplacer cette carte équipement par une autre carte équipement ayant une moindre valeur en pièces d'or. Les artefacts ne peuvent être métamorphosés. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.

### Bannissement



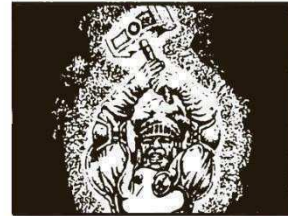
Ce sortilège peut atteindre n'importe quel mort-vivant lequel subira la perte de trois points de corps à moins qu'il ne puisse obtenir un bouclier noir en lançant un dé de combat. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.

### Volonté



Ce sortilège peut atteindre les joueurs d'une pièce ou d'un corridor auxquels ils confèrent un esprit de combat intraitable. Jusqu'à la fin du combat intraitable. Jusqu'à la fin du prochain tour, ces joueurs ne pourront être déplacés lors d'une mêlée même s'ils perdent un point de corps. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.

### Incarnation



Ce sortilège peut atteindre n'importe quel joueur sur le plateau de jeu lequel reçoit une aide divine. Ce joueur peut lancer un dé de combat supplémentaire pour se défendre et pour attaquer. Ce sortilège s'achève dès qu'un autre joueur se trouve dans la même pièce ou le même corridor. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.

### Invocation des morts



Le sorcier réanime les guerriers tombés au combat. Le sorcier lance deux dés de combat. Pour chaque crâne obtenu, il peut piocher dans les cartes compagnons restantes puis le placer sur le plateau de jeu. Le compagnon se déplace et attaque immédiatement. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.

ne peut être utilisée QUE par le nécromant

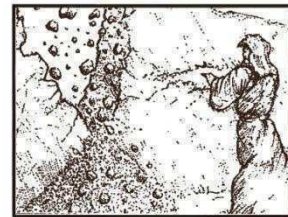
### Nécrophage



Le héros absorbe la puissance de ses adversaires en dévorant leurs restes. Le sort peut être lancé sur n'importe quels héros lequel regagne un point de corps pour chaque monstre qu'il fait tomber à zéro point de corps. Le sort prend fin quand plus aucun monstre n'est visible du joueur. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.

ne peut être utilisée QUE par le nécromant

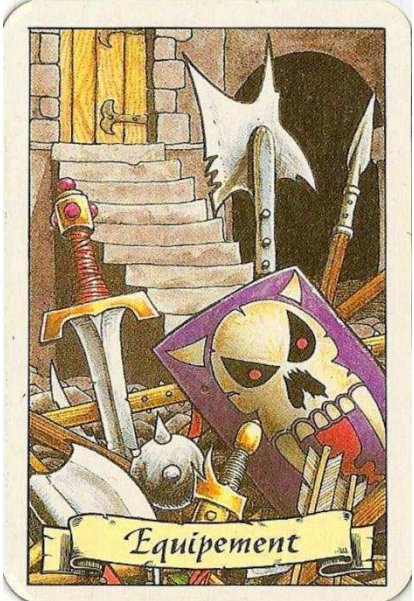
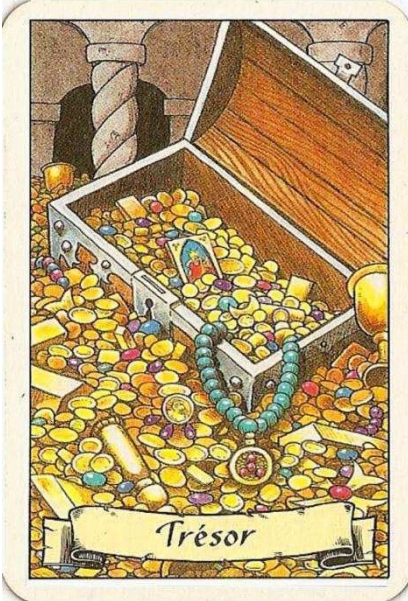
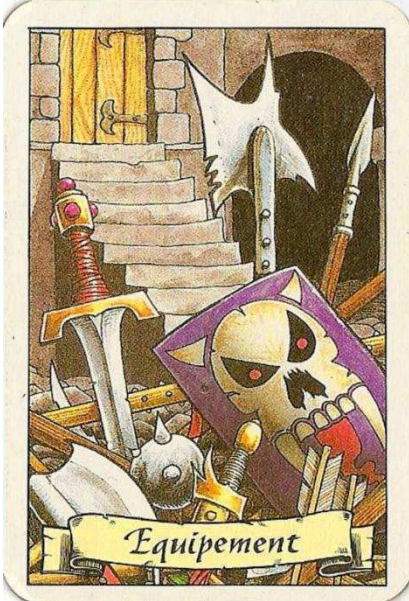
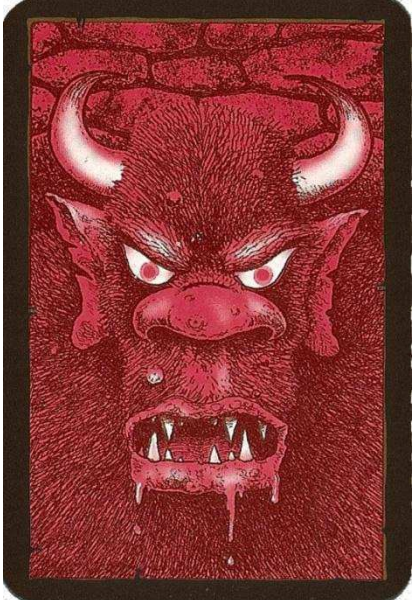
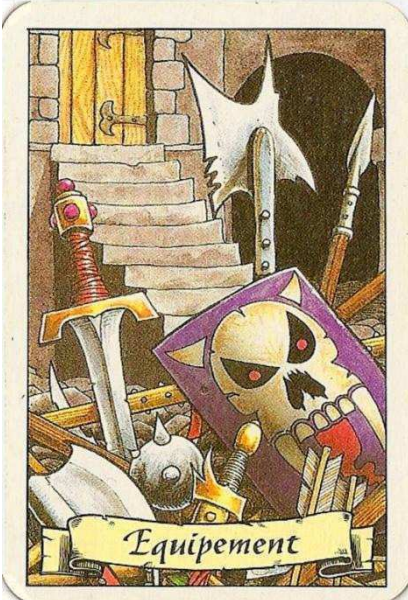
### Effondrement



Le sorcier invoque les arcanes obscures pour faire pourrir les murs. Le héros peut disposer une porte secrète sur n'importe quel mur qui lui est visible. Si la pièce n'est pas prévue sur le plan du joueur sorcier, celui-ci disposera une pièce vide. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.

ne peut être utilisée QUE par le nécromant







### Portail des Ames



Le sorcier invoque au centre de la pièce un portail vers le monde des morts. Le joueur doit disposer le portail dans la pièce où se trouve le héros. Chaque monstre tombant à zéro point de corps lance un dé de combat. Sur un bouclier blanc, il rejoint le héros en tant que compagnon avec un point de corps. Le portail reste ouvert jusqu'à la fin de la partie.

ne peut être utilisé QUE par le nécromant

### Toucher de mort



Le sorcier draine la vie de son adversaire. Le sortilège peut être lancé sur n'importe quel héros ou monstre placé sur une case adjacente au sorcier. La cible subit une attaque de 6 dés de combat. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.

ne peut être utilisé QUE par le nécromant

### Transfert



Le sorcier transfère son âme dans un autre corps. Ce sortilège peut être lancé sur un héros ou monstre placé n'importe où sur le plateau de jeu. Lancez un dé de combat, s'il obtient un crâne, le sorcier échange sa position avec sa cible. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.

ne peut être utilisé QUE par le nécromant



### Guerrier du Chaos



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



### Arc



L'arc vous permet de lancer deux dés de combat lors d'une attaque. Toutefois, il ne peut être utilisé contre un adversaire qui se trouve sur une case contiguë à la votre.

Prix: 110 pièces d'or  
Ne peut être utilisé par l'enchanteur et par le nain  
**ARME**



### Fimir



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



### Projectiles magiques



Le projectile magique vous permet d'ajouter 1 dé de combat lors d'une attaque sur une case non-adjacente. Toutefois, si vous obtenez au moins un bouclier noir, le stock de vos projectiles magiques est épuisé. Les projectiles magiques sont alors perdus.

Prix: 90 pièces d'or  
Ne peut être utilisé par le barbare

**ARME**

### Poison!



Au détour d'un couloir, une dalle cède sous votre poids et laisse s'échapper un gaz nauséabond lequel vous fait perdre un point d'esprit. Une fois utilisé, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.

### Trousse d'apothicaire



La trousse d'apothicaire vous permet de restaurer la santé d'un héros placé sur une case contiguë. Au lieu d'attaquer, lancez jusqu'à trois dés de combat. La cible gagne un point de corps pour chaque crâne obtenu. Néanmoins, si vous obtenez un bouclier noir, le stock de trousse d'apothicaire est épuisé. Dans ce cas, la trousse est alors perdue.

Prix: 370 pièces d'or  
Ne peut être utilisé par le barbare





Compagnon d'arme



Compagnon d'arme



Compagnon d'arme



Compagnon d'arme



Compagnon d'arme



Compagnon d'arme



Compagnon d'arme



Compagnon d'arme



Compagnon d'arme



### Brute épaisse



Déplacement: 5 Cases  
Attaque: 2 Dés  
Défense: 5 Dés  
Corps : 1 Point  
Esprit : 3 Points

Rente: 30 pièces d'or  
aucun équipement

Compagnon d'arme

### Brute épaisse



Déplacement: 5 Cases  
Attaque: 2 Dés  
Défense: 5 Dés  
Corps : 1 Point  
Esprit : 3 Points

Rente: 30 pièces d'or  
aucun équipement

Compagnon d'arme

### Erudit



Déplacement: 7 Cases  
Attaque: 1 Dés  
Défense: 3 Dés  
Corps : 1 Point  
Esprit : 4 Points

L'érudit peut choisir un sortilège en début  
d'aventure

Rente: 20 pièces d'or  
aucun équipement

Compagnon d'arme

### Erudit



Déplacement: 7 Cases  
Attaque: 1 Dés  
Défense: 3 Dés  
Corps : 1 Point  
Esprit : 4 Points

L'érudit peut choisir un sortilège en début  
d'aventure

Rente: 20 pièces d'or  
aucun équipement

Compagnon d'arme

### Homme de Stolland

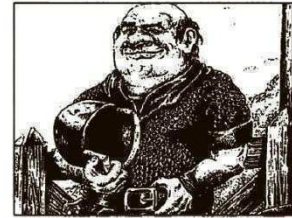


Déplacement: 7 Cases  
Attaque: 2 Dés  
Défense: 3 Dés  
Corps : 1 Point  
Esprit : 2 Points

Rente: 25 pièces d'or  
aucun équipement

Compagnon d'arme

### Homme de Stolland



Déplacement: 7 Cases  
Attaque: 2 Dés  
Défense: 3 Dés  
Corps : 1 Point  
Esprit : 2 Points

Rente: 25 pièces d'or  
aucun équipement

Compagnon d'arme

### Homme de Stolland



Déplacement: 7 Cases  
Attaque: 2 Dés  
Défense: 3 Dés  
Corps : 1 Point  
Esprit : 2 Points

Rente: 25 pièces d'or  
aucun équipement

Compagnon d'arme

### Homme de Stolland



Déplacement: 7 Cases  
Attaque: 2 Dés  
Défense: 3 Dés  
Corps : 1 Point  
Esprit : 2 Points

Rente: 25 pièces d'or  
aucun équipement

Compagnon d'arme

### Homme de Stolland



Déplacement: 7 Cases  
Attaque: 2 Dés  
Défense: 3 Dés  
Corps : 1 Point  
Esprit : 2 Points

Rente: 25 pièces d'or  
aucun équipement

Compagnon d'arme



## Le Berserker




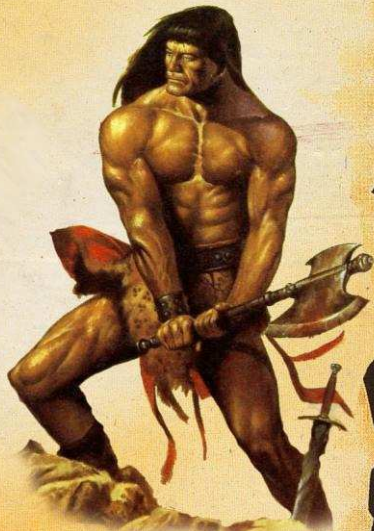
Vous êtes le Berserker. Votre habileté au combat n'a d'égale que votre soif de sang. Vous considérez le port d'une protection comme un déshonneur. Les dieux ne prêtent leurs forces qu'aux vrais guerriers.

### Bonus

Vous pouvez porter et utiliser deux armes séparément par tour. En revanche, vous ne pouvez porter d'armure. Le port d'un casque ou d'un bouclier reste toutefois possible.

Esprit 2 points  
Corps 8 points

Champion Barbare 



## Le protecteur




Vous êtes le protecteur. Expert en combat, vous avez le courage d'affronter les plus féroces créatures. La vie de vos compagnons passe avant la votre !

### Bonus

Le protecteur vous permet d'échanger votre position avec celle d'un héros sur une case adjacente. Cet échange doit avoir lieu soit au début soit à la fin de votre déplacement. Vous pouvez combattre ou effectuer une recherche après cet échange de case.

Esprit 3 points  
Corps 7 points

Champion Barbare 





## L'assassin



Vous êtes l'assassin. Vos dons naturels vous rendent aussi vif que l'éclair. Vous avez l'art de frapper avant même que l'ennemi n'ait détecté votre présence. Votre meilleure alliée est la discrétion.

### Bonus

L'assassin vous permet d'échanger votre position avec celle d'un monstre sur une case adjacente. Cet échange doit avoir lieu soit au début soit à la fin de votre déplacement. Vous pouvez combattre ou faire une recherche après cet échange. Cependant, vous ne possédez plus de sort.

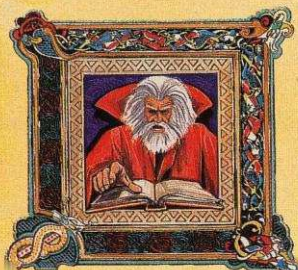
Esprit 4 points

Corps 6 points

Champion Elfe



## Le Sage



Vous êtes le sage. Vous excellez en chaque domaine et votre polyvalence est votre meilleure alliée au combat. Bretteur, archer, alchimiste et sorcier, vous êtes tout cela à la fois.

### Bonus

En début d'aventure, le sage vous permet d'échanger vos sortilèges contre des potions contenues dans les cartes "Trésor". Pour chaque sort retiré, vous pouvez prendre deux cartes potions. Toutefois, vous ne pouvez choisir plusieurs fois une même potion.

Esprit 5 points

Corps 5 points

Champion Elfe





## L'augure



*Vous êtes l'augure. Vos connaissances occultes vous offrent des capacités de divination utiles au combat. Mais vos meilleurs alliés au combat sont le destin et la bonne fortune.*

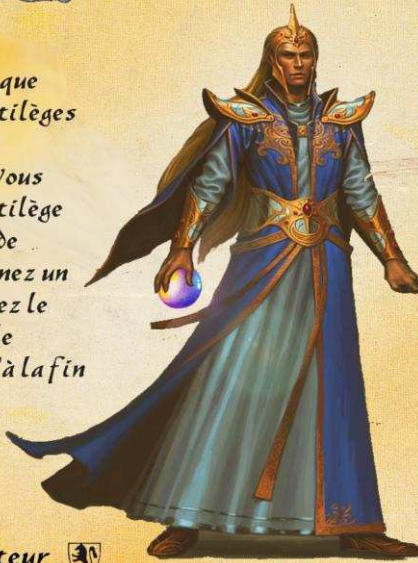
### Bonus

*Vous ne choisissez que deux familles de sortilèges en début d'aventure. Toutefois, lorsque vous devez mettre un sortilège de côté, lancez un dé de combat. Si vous obtenez un crâne, vous conservez le sortilège au lieu de le mettre de côté jusqu'à la fin de la partie.*

*Esprit 6 points*

*Corps 4 points*

*Champion Enchanteur* 



## Le nécromant




*Bien que votre magie soit liée aux puissances obscures, votre allégeance va vers l'Empire et ses héros. Invoquez une armée de morts pour lutter contre le chaos est l'utopie que vous défendez. Mais nul n'admire cette magie impie.*

### Bonus

*Vous pouvez choisir en début d'aventure les familles de sortilèges des morts et sortilèges des âmes. Toutefois, vous ne pouvez vous entourer d'aucun compagnon d'armes une fois devenu le nécromant.*

*Esprit 6 points*

*Corps 4 points*

*Champion Enchanteur* 





## L'explorateur



Vous êtes l'explorateur nain. Votre savoir est votre plus grand atout. Vous êtes spécialiste des pièges et de leurs désamorcages. Toutefois, vos talents martiaux sont peu utiles à vos compagnons.

### Bonus

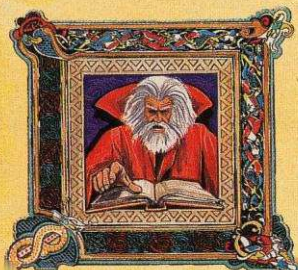
Vous pouvez effectuer des recherches même en présence de monstres. De plus, vous pouvez lancer une défense sur tous dégats liés à un piège comme s'il s'agissait d'une attaque.



Esprit 6 points  
Corps 4 points

Champion Nain 

## Le Pourfendeur




Vous êtes le pourfendeur. Jadis nain déshonoré, vous cherchez à expier vos fautes dans le massacre et le sang. La vie vous importe peu, tant que nombre d'ennemis tombe sous votre lame.

### Bonus

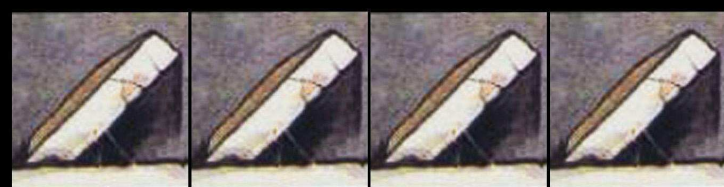
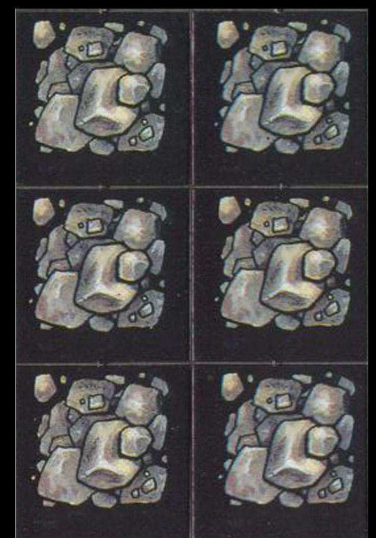
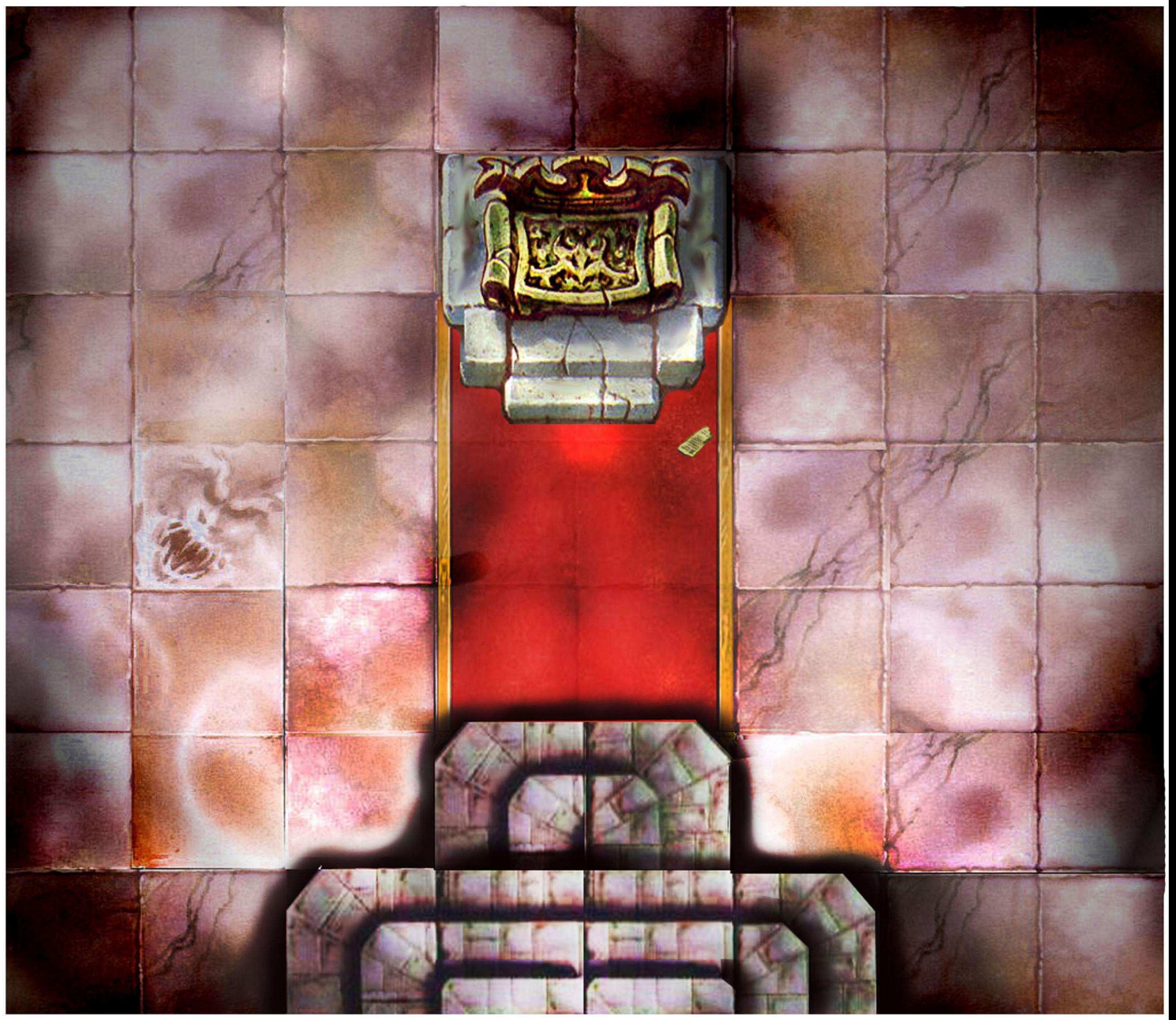
Vous avez un dé de combat supplémentaire lorsque vous attaquez et pouvez toujours frapper en diagonale. Cependant, vous avez perdu vos dons naturels pour désamorcer les pièges.



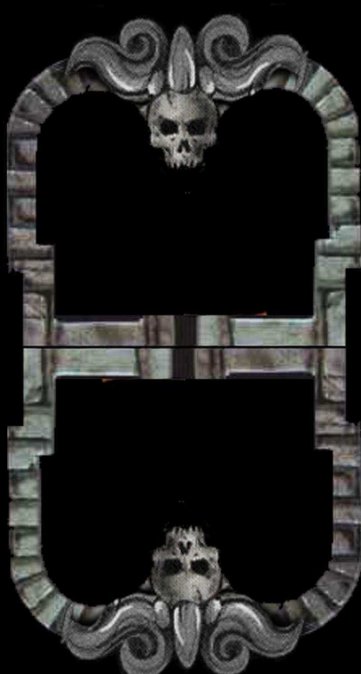
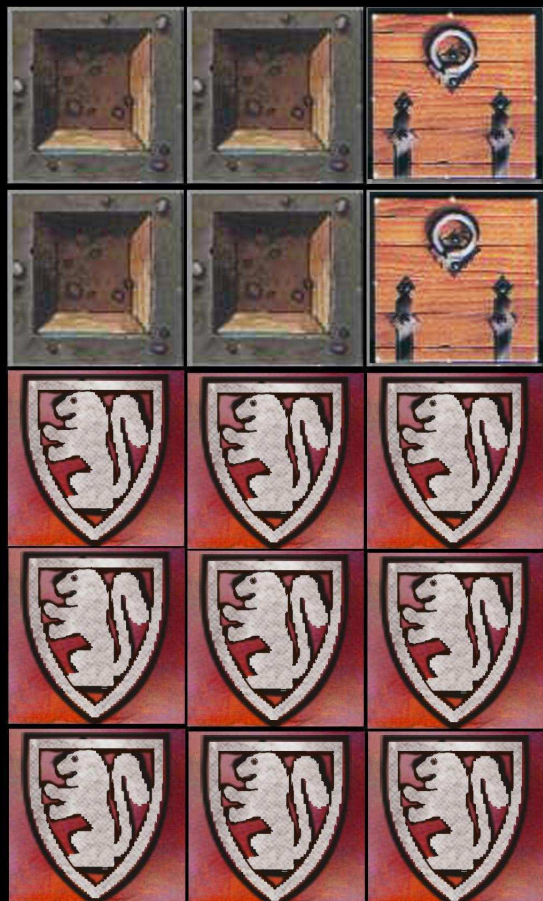
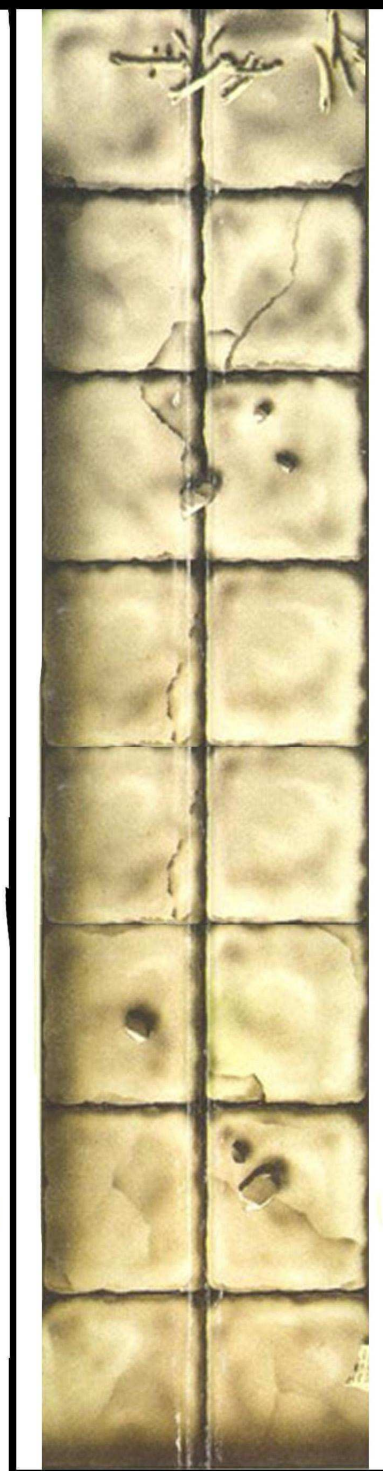
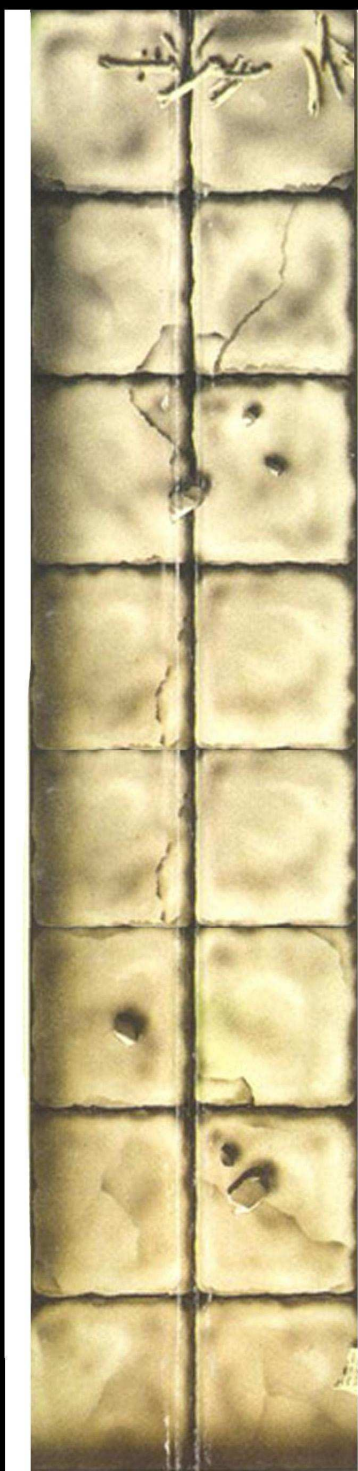
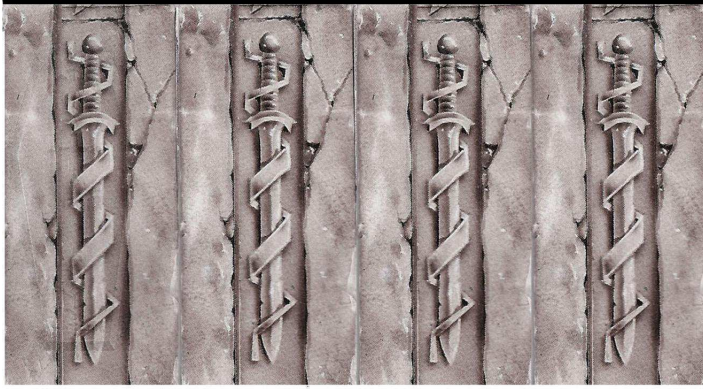
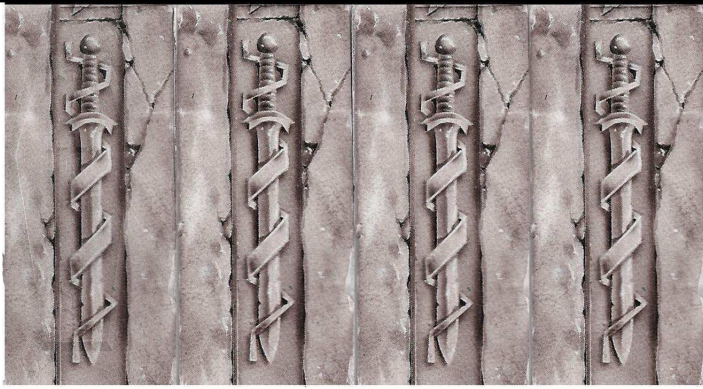
Esprit 4 points  
Corps 6 points

Champion nain 











15,8cm



4,94cm

16cm



21,72cm

22cm

5cm

5cm







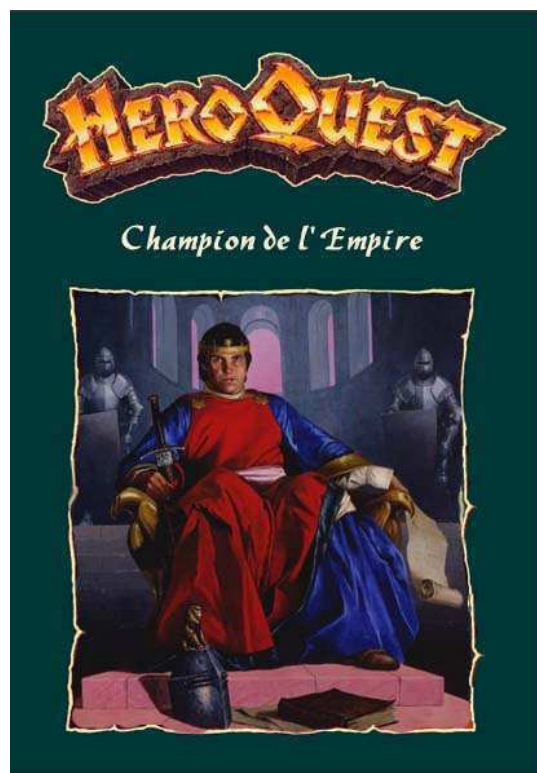
# HERO QUEST

## Extensions EDITION

*Le forum spécialise sur l'édition d'extensions Hero quest !!!*

<http://heroquestaddon.forumgratuit.fr/>

*Actuellement : champion de l'empire*



A venir : Le plateau virtuel

Par Ghan