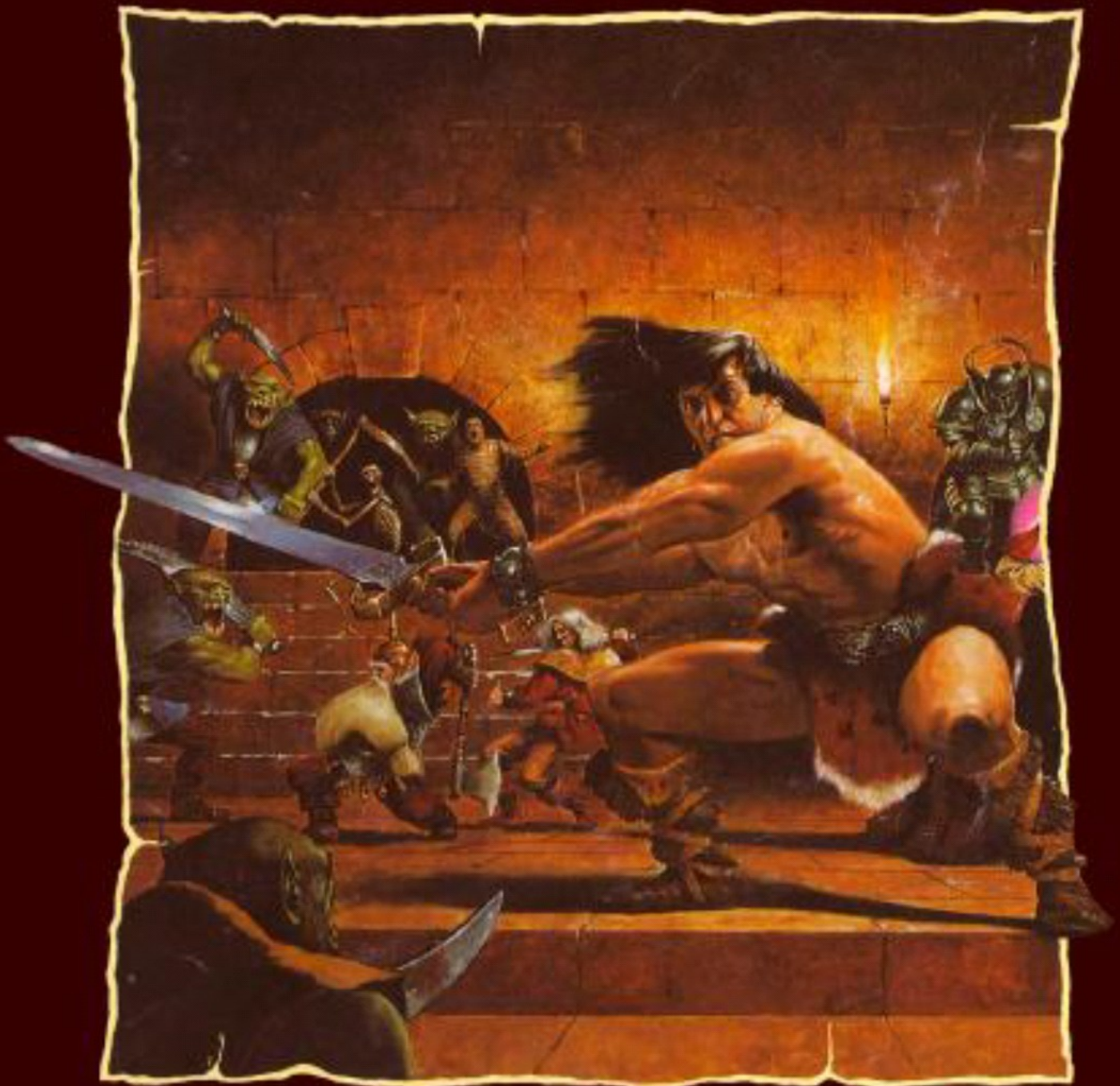


HEROQUEST

Livret des Compagnons



Oyez, braves héros !

Vous avez traversé moult épreuves et combattu nombre d'ennemis sans jamais avoir douté dans votre foi dans l'Empire et dans la croyance d'un devenir meilleur.

Aujourd'hui, le temps des récompenses est enfin arrivé.

Oui, bien que vous soyez mortels, la vie ne vous abandonne pas et vos récits de bravoure combleront les générations futures et resteront à jamais gravés dans le marbre des légendes.

Le ciel vous apparaîtra rempli d'or et de feu mais pour l'instant, il est l'heure solennelle de vous présenter vos futures rencontres qui pourront vous aider dans vos prochaines aventures.

Les compagnons qui croiseront prochainement votre chemin vous appartiendront si vous en êtes dignes et surtout si vous les payez correctement, car bien que fidèles et droits, ils n'en sont pas moins des mercenaires à la solde du plus offrant.

Examinez-les bien, jaugez leurs compétences, donnez-leur de l'or et ils pourront alors vous accompagner jusqu'à la mort qui n'est que le début d'une autre destinée.

A vous ces nouveaux héros qui n'en sont pas moins des êtres de chair et de sang aux pouvoirs merveilleux et qui ont, eux aussi, vécu d'effroyables événements.

Je vous laisse juge de les acheter et de coopérer avec...

Bonne Aventure!





Livret des Compagnons

Notice:

Ce nouveau livret permet aux Héros d'acquérir au début de chaque quête des personnages dit « compagnons d'aventure » qu'ils dirigent selon leur volonté.

- Au nombre de 12, chacun présente des caractéristiques différentes.
- Chaque héros ne peut acheter que deux compagnons en début de quête. Ils ne peuvent pas se prêter leurs Compagnons entre eux.
- Les Compagnons ne peuvent pas trouver de trésors mais peuvent se voir confier par les Héros, leurs trésors et leurs différents objets. Chaque compagnon ne peut porter que deux trésors et deux équipements.
- Ils ne peuvent pas se servir des Artefacts, ni utiliser de potions.
- Ils sont régis par les mêmes règles de bases tant pour les déplacements que pour les combats.
- Lorsque un Héros, par malheur, meurt dans le jeu, ses Compagnons quittent le jeu, emmenant tout l'équipement et les trésors qu'ils portent.
- Les Compagnons peuvent être victimes de sortilèges.
- Si un Compagnon meurt au cours d'une quête, le joueur qui a assez d'argent peut le remplacer par un Compagnon disponible dans le jeu.
- Ce livret permet de représenter les Compagnons par des pions que l'on montera sur des socles pour remplacer avantageusement les figurines. Il est cependant possible de trouver des figurines dans le commerce pour figurer les Compagnons.



Les Compagnons



Arolde le Forestier: Arolde est l'un des seuls Forestiers de l'Empire. Il est hors pair dans la forêt et se débrouille bien au tir à l'arc. Maîtrise un peu les Sorts de Chaos et de Druide... S'il jette un Sort durant un combat, il doit lancer un dé de combat. Si le résultat est un crâne, le Sort est perdu et raté...



Griswold, le Forgeron: ce compagnon se distingue par une force herculéenne, une carrure impressionnante et un pacifisme avoué : il ne supporte pas que les gens se battent autour de lui, et les en empêche en les plaquant de ses mains nues. D'ores et déjà, il a acquis une réputation de doux dingue ... Il manie le Marteau d'une manière incroyable.



Eurebius, l'Astrologue: caricature de magicien: une grande barbe blanche, une tendance à parler emphatiquement, avec de plus une tendance à attirer les catastrophes domestiques, il bénéficie d'une vraie réputation de farfelu. Cependant, il dispose d'un grand crédit parmi certains citadins, comme astrologue et devin.



Piotr, le Ménestrel: ce ménestrel s'est réfugié dans ce donjon quand ses chants satiriques ont exaspéré un noble une fois de trop. Son don pour la musique lui a même obtenu des pions de vertu lors d'une réunion de magiciens ! Il a été maudit depuis par une puissance féérique, ce qui l'a transformé peu à peu. Il a alors appris à prendre le contrôle de la transformation de sa main qui paralyse tout être vivant immédiatement avec un simple toucher.



Sylvius, l'Archiviste: ce moine est un érudit, il porte en permanence une épée sous sa soutane. Ses dons ont fait de lui le bibliothécaire de l'Empire, mais il est peu employé par ailleurs. Son épée est probablement un héritage et il a l'air de savoir de bien s'en servir, personne ne l'a vu à l'œuvre dans l'art du combat.



Zalkum, le Pisteur: ce Servant est le guide de toute expédition d'envergure. Il dispose d'une grande habileté à faire le guide, à deviner les dangers et les pièges mais il demeure bizarre avec son masque aux yeux de tous. Il possède également la faculté de dompter les animaux quels qu'ils soient.

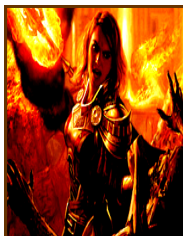


Elvire, le Disciple: le Disciple est le souffre-douleur attiré d'un ancien mage car attiré d'être particulièrement maladroit au combat et dans les jets de sorts. Mais, par ailleurs, il guérit assez vite de toutes ses blessures et a le don de se rendre invisible lorsque le danger devient trop grand pour sa vie. Il maîtrise assez bien les Sorts de Terre et d'Eau, s'il s'applique...

Les Compagnons



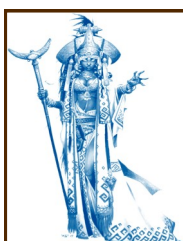
Shang Lu, Moine: ce Moine venu de Chine possède la science des Arts Martiaux. Maître Yogi, il peut régénérer son corps en aspirant les points de Corps et d'Esprit de son ennemi vaincu. Son étrange bâton peut lancer des boules de feu à chaque tour de combat sur tout ennemi qui, s'il est atteint, perd alors deux point de Corps en plus des pertes de points infligées normalement durant un combat. Sa sagesse lui évite d'affronter les pièges qu'il détecte à quatre cases de distance.



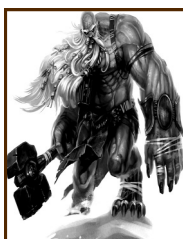
Ys, Zélatrice des Cendres: cette puissante guerrière vient de l'ancien royaume des Ombres, elle sème la mort autour d'elle depuis 3 décennies. Sa soif de violence est telle qu'elle ne peut se lier, ni aimer. Elle erre au gré des routes à la rencontre de son destin. Dotée d'un fabuleux pouvoir de régénération, sa force de combat est dévastatrice. Elle représente la force du mal contre le mal. Le pouvoir de sa hache de feu est mortel pour tout ennemi qui ose user de magie dans un combat.



Frozen, Maître des Potions: on raconte que cet être étrange est âgé de plus d'un siècle, alors qu'il semble avoir 30 ans... Son pouvoir sur la maîtrise des potions est grand. Il vend son art au plus offrant, parcourant les routes, maniant ses fioles et ses breuvages dans le secret de ses alcôves. Faible au combat, il n'en est pas moins une aide très précieuse pour le Héros qui saura l'apprivoiser. Ses potions exclusives sont réservées au Héros qu'il sert. Le Héros en début de combat doit jeter un dé 6 pour connaître la potion qu'il pourra boire.



Axéis, Pourvoyeuse de Sorts: Axéis est une fée corrompue qui a quitté son royaume pour de sombres affaires. Les sortilèges qu'elles possèdent, elle les donne à celui qui la protégera. Faible au combat, elle régénère les sorts perdus de tout Héros qui peut utiliser la magie. Un seul par combat et tirage au hasard dans la pile des sorts perdus.



Galum, le Destructeur: Galum est un barbare venu des lointains mondes d'Euribor. Sa force est telle qu'on évite sagement de croiser son chemin. Cependant, malgré son aspect impressionnant et disgracieux, c'est un gai compagnon qui adore boire, manger, faire de l'exercice et rire. Sa hache tant redoutée, il la met au service de toute noble cause qu'il juge digne de sa renommée.



Les Cartes

Carte Compagnon
Arolde, le Forestier

Attaque: à distance de 5 cases
2 dés

Défense: 2 dés

Déplacement: 2 dés

Esprit: 4
Corps: 3



Trésor Équipement

Carte Compagnon
Griswold, le Forgeron

Attaque: 4 dés

Défense: 2 dés

Déplacement: 2 dés

Esprit: 3
Corps: 5



Trésor Équipement

Carte Compagnon
Eurebius, l' Astrologue

Attaque: 1 dé

Défense: 1 dé

Déplacement: 2 dés

Esprit: 4
Corps: 2



Trésor Équipement

Carte Compagnon
Piotr, le Ménestrel

Attaque: 1 dé

Défense: 2 dés

Déplacement: 2 dés

Esprit: 3
Corps: 3



Trésor Équipement

Carte Compagnon
Sylvius, l' Archiviste

Attaque: 3 dés

Défense: 2 dés

Déplacement: 2 dés

Esprit: 4
Corps: 5



Trésor Équipement

Carte Compagnon
Zalkum, le Pisteur

Attaque: 1 dé

Défense: 2 dés

Déplacement: 3 dés

Esprit: 4
Corps: 6



Trésor Équipement

Carte Compagnon
Elvire, le Disciple

Attaque: 2 dés

Défense: 2 dés

Déplacement: 2 dés

Esprit: 3
Corps: 3



Trésor Équipement

Carte Compagnon
Chang Lu, Moine

Attaque: 2 dés

Défense: 2 dés

Déplacement: 2 dés

Esprit: 4
Corps: 4



Trésor Équipement

Carte Compagnon
Ys, Zélatrice des Cendres

Attaque: 6 dés

Défense: 5 dés

Déplacement: 2 dés

Esprit: 5
Corps: 6



Trésor Équipement

Arolde, le Forestier



Maitrise 4 Sorts du Chaos
et 4 Sorts de Druide

Arme: un Arc
Prix: 700 PO

Griswold, le Forgeron



Griswold, le Forgeron
Ne maitrise aucun sort

Arme: Marteau
Prix: 700 PO

Eurebius, l' Astrologue



Maitrise
Les Sorts de l' Air
et du Feu

Arme:
Un Sceptre
Prix: 700 PO

Piotr, le Menestrel



Arme:

Etre maudit, Piotr possède
une Main Immobilisatrice
qui paralyse définitivement
un ennemi par simple contact
manuel.

Prix: 700 PO

Sylvius, l' Archiviste



Arme:

une Epée Divine
Chaque coup que porte le Moine
à son ennemi est en partie réussi
avec le résultat de 2 crânes en
attaque au minimum, même si son
jet de dés est raté.

Prix: 800 PO

Zalkum, le Pisteur



Arme: un Couteau

Le Pisteur détecte tous les pièges à 6
cases de distance.

Derrière chaque porte fermée, il devine
la présence de tout ennemi capable
d'attaquer. Tous les animaux
à son contact deviennent ses amis.

Prix: 900 PO

Elvire, le Disciple



Arme: un Couteau

Le Disciple peut se rendre invisible
durant un tour lorsque plus de trois
ennemis sont proches de lui. Maitrise
les Sorts de Terre et de Feu s'il ne se
blesse pas durant un combat.

A chaque attaque, il doit jeter un dé de
combat au préalable, s'il sort un crâne, il
se blesse et perd un point de Corps..

Il ne peut alors plus combattre.

Récupère un point de Corps si le
résultat est un bouclier blanc.

Maitrise les Sorts de Terre et d'Eau
lorsqu'il n'est pas blessé.

Prix: 700 PO

Chang Lu, Moine



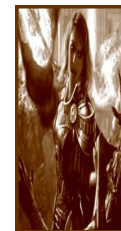
Arme: un Bâton

Lanceur de boules de feu (dégâts: - 2
points de Corps). La cible est atteinte si,
lorsque le Moine jette ses dés de combat,
un crâne est obtenu.

Shang Lu peut aspirer une fois par quête,
les points de corps et d'esprit d'une
victime de son choix pour se régénérer. Il
peut détecter les pièges à 4 cases de
distance.

Prix: 1200 PO

Ys, Tentatrice des Cendres



Arme: une Epée de feu

Si un ennemi use de magie durant un
combat, il perd automatiquement trois
points de corps en sa présence, pour
chaque sortilège qu'il lance.

Ys se régénère en volant les points de
corps et d'esprit de la dernière victime
rencontrée et tuée au cours d'un combat.

Prix: 1600 PO

Carte Compagnon
Frozen, Maître des Potions

Attaque:
1d6

Défense:
1d6

Déplacement:
2d6

Esprit: 4
Corps: 3



Trésor

Équipement

Carte Compagnon
Axéis, pourvoyeuse de Sorts

Attaque:
1d6

Défense:
1d6

Déplacement:
2d6

Esprit: 4
Corps: 3



Trésor

Équipement

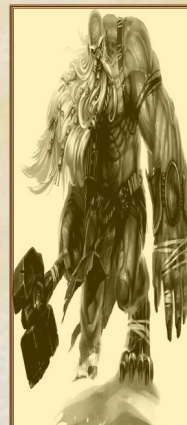
Carte Compagnon
Galum, le Destructeur

Attaque:
5d6

Défense:
4d6

Déplacement:
2d6

Esprit: 2
Corps: 8



Trésor

Équipement

Frozen, Maître des Potions



Arme: une Dague

*Frozen fournit n'importe quelle potion au Héros en jetant 1 dé à chaque combat.
Pour le Héros, si le résultat est:*

*1 potion de Courage. Double jet de dés de Déf
2 potion de Force. Double jet des dés d'Att
3 potion de Santé. Récupère 4 PTS de Corps
4 potion d'Esprit. Récupère 4 PTS d'Esprit
5 potion de Soins. Récupère 2 PTS de Corps
6 potion de Fer. Invulnérable aux attaques*

Prix: 1400 PO

Axéis, pourvoyeuse de Sorts



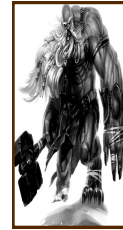
Arme: une Dague

Remplace les sorts perdus de tout Héros qui utilise la magie. Un par combat.

Axéis est insensible à tout sortilège.

Prix: 1000 PO

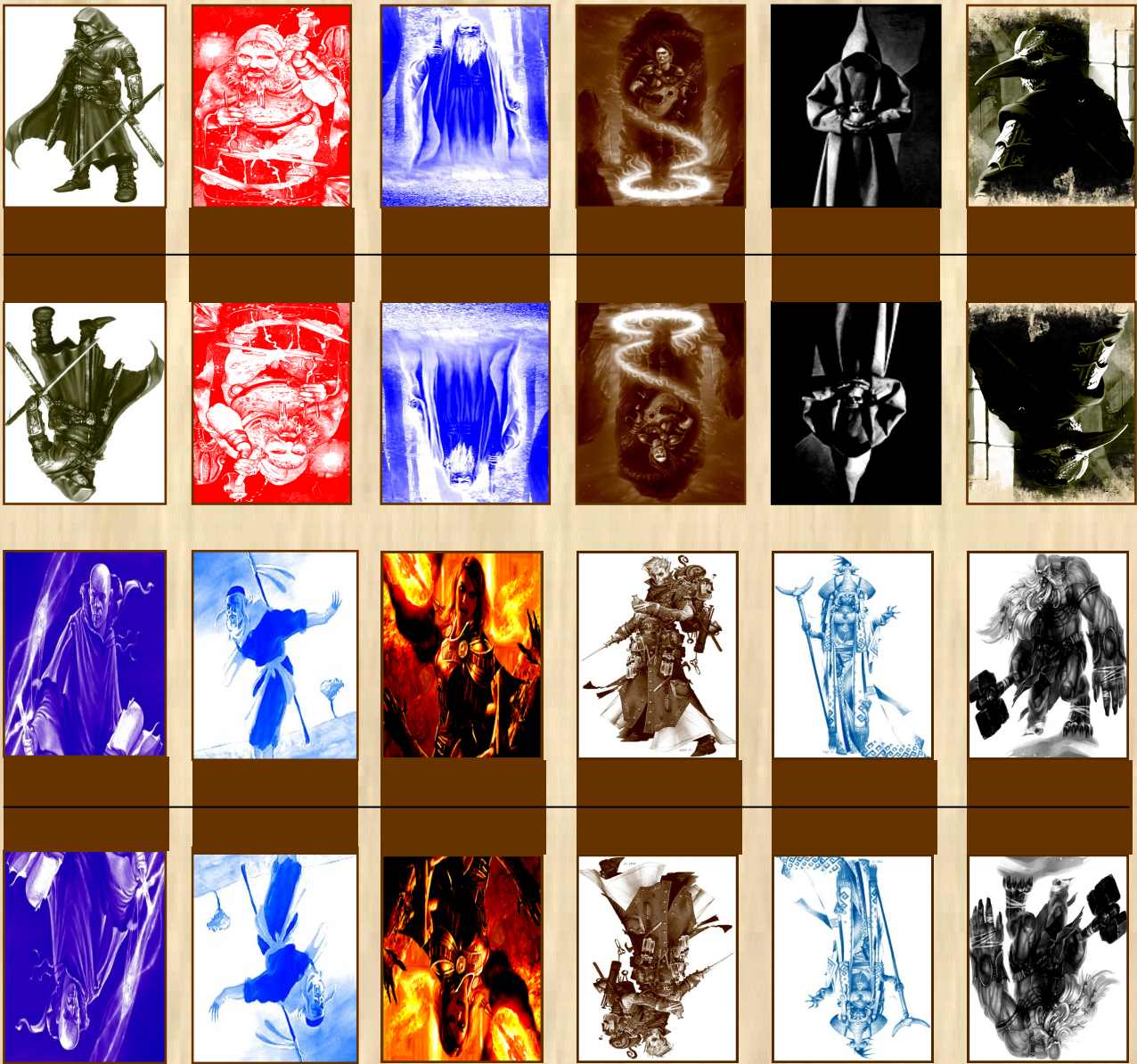
Galum, le Destructeur



Arme: une Hache

Galum peut lancer les dés de combat deux fois à chaque tour contre tout ennemi.

Prix: 1500 PO



Figurines des Compagnons



HEROQUEST

La marque Heroquest ainsi que tout ce qui est associé dans le présent livret ne peuvent en aucun cas être vendus, en partie ou entièrement sans la permission des propriétaires exclusifs du Copyright. Ce livret est réservé à un usage strictement privé.

MB
JEUX

©2013 Hasbro International Inc.
All rights reserved.
Distribué en France par MB France
S.A., 73378 Le Bourget-du-Lac Cédex.
Distribué en Belgique par Hasbro
MB s.a., Boulevard International 55/4,
1070 Bruxelles.

Conçu en collaboration avec

GAMES WORKSHOP

Citadel Miniatures est un nom de marque
dont la propriété revient à la société
"Games Workshop Limited" - tous droits réservés

Ce livret a été réalisé par :
<http://heroquest-revival.com>

Février 2014