

# HEROQUEST

CHAMPION DE  
L'EMPIRE



# HEROQUEST

## CHAMPION DE L'EMPIRE

### *Jouer à Champion de l'Empire*

Les quêtes de « Champion de l'Empire » se jouent de la même manière que la version originale d'Heroquest. 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 forme une histoire, il est recommandé de respecter l'ordre des quêtes préconisé.
- Deuxièmement, les joueurs devront parfois quitter l'aventure par une porte et non par l'escalier en spirale.
- Enfin, cette nouvelle aventure introduit de nouvelles mécaniques de jeu dépendantes entre elles. Nous vous conseillons de bien les lire avant de jouer.

### *Contenu de l'extension*

12 cartes Héros & Champion, 4 plaques cartonnées, 2 piliers, 1 portail des morts, 21 cartes Sortilège, 10 cartes Péril, 6 cartes Artefact, 8 cartes Trésor, 4 cartes Équipement, 6 cartes Compagnon, 6 cartes Monstre, 12 cartes Porte, 4 figurines Champion, 6 figurines Compagnon, 4 figurines Villageois, 4 figurines Spectre, 8 figurines Gardien.

# Modification des règles originales

L'extension Champion de l'Empire s'accompagne de cartes qui remplacent certaines existantes dans le jeu original.

L'extension vous propose de nouvelles règles concernant l'équipement porté par vos héros. Ces ajouts permettent l'introduction de nouveaux équipements.

Il vous est proposé une version alternative des monstres Mort-vivants qui les différencient vraiment des autres monstres vivants.

Enfin, un système de maîtrise élémentaire a été intégré à la mécanique des sortilèges déjà existant ans le jeu Original.

Vous trouverez un encart en bas de chaque paragraphe décrivant les cartes modifiées. Toutes ces modifications sont optionnelles mais elles contribuent grandement à l'expérience de jeu de Champion de l'Empire.

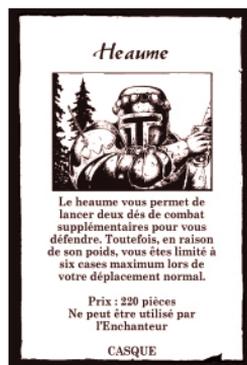
## Équipement & artefact :

- En présence de monstres visibles, équiper ou échanger une carte Equipement ou Artefact est considéré comme une action au même titre que combattre, effectuer une recherche ou jeter un sortilège.

- Vous pouvez posséder autant de cartes Equipement ou Artefact que vous le souhaitez. Toutefois, vous ne pouvez utiliser simultanément qu'un seul équipement de chaque type existant, soit, une seul arme, un seul bouclier, ect.....

- A la fin d'une quête, vous pouvez décider de revendre des cartes Equipement. Toutefois, la valeur en pièces d'or est réduite de moitié par l'usure des combats.

- Les cartes Artefact ne peuvent pas être vendues.



### Cartes EQUIPEMENT & ARTEFACT du jeu original modifiées:

- Carte Equipement Armure
- Carte Artefact Armure de Borin,
- Carte Equipement Bouclier,
- Carte Equipement Cape de protection,
- Carte Equipement Casque,
- Carte Equipement Cotte de maille,
- Carte Equipement Remontant,
- Carte Artefact Talisman de Lore

Ces cartes sont classées en ARME / ARMURE / CASQUE / BOUCLIER / AMULETTE et ont été ajustées sur les règles de déplacement.

## Les cartes Péril

Champion de l'Empire intègre 10 cartes Péril.  
Quand un Héros tombe à zéro point de Corps ou d'Esprit, contrairement aux règles de jeu originales, le héros n'est toujours pas tué. Annulez la perte des points de Corps ou d'Esprit provoquant la mort puis piochez une carte dans le paquet Péril.

-Le joueur conserve cette carte définitivement en appliquant les effets décrits sur la carte y compris lors de ses parties suivantes.

- Un héros peut avoir plusieurs cartes Péril.
- Le joueur conserve la carte avec sa feuille de marque.



## Les cartes Porte

Champion de l'Empire intègre 12 cartes Porte.  
Le joueur Sorcier pioche une carte chaque fois qu'un Héros ouvre une porte lors de son déplacement. Conformément aux règles originales, ouvrir une porte n'est pas considéré comme une action.

A l'exception de la carte Porte rouillée, le joueur peut terminer son déplacement après la résolution de la carte s'il ne subit pas la perte de points de corps ou d'esprit.



## Règle de mêlée

La règle de mêlée s'ajoute aux règles originales du jeu Héro Quest.  
- Si un héros ou un monstre perd un point de corps ou d'esprit, l'attaquant décide d'inverser ou non la position de son monstre avec la position du Héros.  
- Cette règle ne s'applique que sur les attaques portées sur une case adjacente en incluant la diagonale.  
- Elle ne s'applique pas pour les points de corps perdus par un piège ou sortilège.



*Exemple : L'orc attaque le barbare qui perd 1 point de corps. Le joueur sorcier peut décider d'utiliser sa règle de mêlée. S'il l'utilise, l'orc et Barbare inverse leurs cases respectives.*

# Monstre

Champion de l'Empire intègre trois nouveaux types de monstre et leurs figurines.

- Le villageois est un monstre inoffensif. Le joueur sorcier fera en sorte que les villageois soient attaqués par le monstre le plus proche comme s'il s'agissait des héros. Leur protection influera sur l'aventure. Un héros ne peut pas faire de recherches en présence de ce monstre.



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



- Le gardien est un humain considéré comme une monstre. Il peut parfois se joindre au héros selon les notes de quêtes. Les attaquer en premier n'est donc pas toujours une bonne idée.



Cartes **MONSTRE** du jeu original modifiées:

- *Squelette, Zombi et Momie ont été ajusté en terme de règles. Elles ont désormais une règle réservée aux morts-vivants qui leur permet de pouvoir ressusciter à chaque mort.*
- *Orc, Guerriers du chaos, Gargouille ont désormais plusieurs points de vie.*

## Affinités élémentaires

Champion de l'Empire intègre une nouvelle mécanique d'affinités élémentaires qui s'ajoute aux règles originales du jeu Héro Quest. Chaque famille de Sortilèges est désormais liée à un ou plusieurs éléments qui sont visibles au dos des cartes Sortilèges. Il existe 4 éléments : Feu, Eau, Terre et Air.

Lorsque vous créez votre Héros, choisissez puis inscrivez sur votre feuille de marque les affinités élémentaires de celui-ci. Ce choix est définitif. En début de partie, un héros ne peut choisir que les familles de Sortilège dans lesquelles il a une affinité pour chaque élément visible sur la carte.



## Sortilèges & maléfices interdits

L'extension Champion de l'Empire s'accompagne de 5 nouvelles familles de Sortilèges et 4 familles de Maléfices interdits pour les héros pour un total de 13 Familles disponibles.

- Les familles de sortilèges intermédiaires nécessitent deux affinités élémentaires. Il s'agit des Sortilèges de Métal, de Glace, de Foudre et des Bois.



- La famille des sortilèges de Lumière nécessite toutes les affinités élémentaires et ne peut pas être choisie par un Champion noir.

- Les 4 familles de Maléfices interdits nécessitent une affinité élémentaire et peuvent être choisies uniquement par un Champion noir. Il s'agit des Maléfices Interdits de la Guerre, de la Peste, de la Famine, et de la Mort.



Si le joueur sorcier dispose de sortilèges ou de maléfices, les cartes sont retirées avant le choix des aventuriers.

**Cartes SORTILEGES** du jeu original modifiées.

Les 12 cartes Sortilèges du jeu ont été modifiées pour y intégrer une affinité élémentaire.

# Champion

Cette extension au jeu Hero Quest développe les règles qui permettent aux héros de devenir les Champions de l'Empire.

Un héros ayant survécu à 3 quêtes successives peut devenir un Champion. Outre une récompense de 500 pièces d'or, le héros peut faire évoluer son personnage vers un champion aux habiletés spéciales.

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

Chaque champion possède des règles spéciales inscrites sur sa carte Champion. Le joueur conserve cette carte avec sa feuille de marque.



# Alignement

Chaque héros peut devenir un champion au terme de 3 quêtes réussies. De plus, un héros peut décider de modifier son choix de Champion à chaque fois qu'il réussit 3 nouvelles quêtes successives.

Dans ce cas, un champion neutre peut décider de devenir un champion noir ou blanc, tandis qu'un champion Noir ou blanc peut décider de devenir un champion neutre.

Un champion blanc ne peut pas devenir champion noir et inversement.

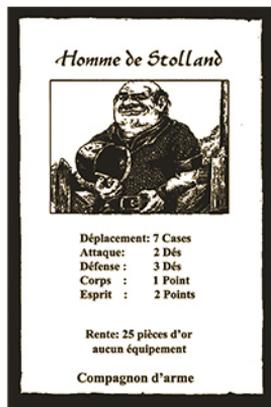
Le joueur Sorcier peut aussi décider à sa guise de limiter le choix d'évolution en fonction de l'attitude d'un héros durant ses aventures.

Le courage sera l'apanage des champions blancs, tandis que le massacre de villageois innocents, 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.

## Compagnon d'aventure

Champion de l'Empire intègre 6 cartes Compagnon qui se substituent aux hommes d'armes issus des règles originales Les sorciers de Morcar. Les meilleures histoires parlent toujours d'un fidèle compagnon d'infortune fidèle au Héros. Parfois disciple en formation, barde agaçant ou simple faire-valoir comique, ils affrontent les périls au côté du Héros. Ils sont prêts à périr tant qu'ils obtiennent un peu de gloire et une part du butin. Un Héros devenu Champion peut s'entourer d'un seul compagnon d'armes.



## Engager un compagnon

Un compagnon se joint uniquement à un Héros devenu un Champion. Au terme de la première quête réussie en tant que Champion, un compagnon peut être engagé et ajouté sur la feuille de marque du champion.

Le joueur champion tirera au hasard une carte compagnon et la conserve.

Ce partisan reste avec le Champion et se bat à ses côtés jusqu'à ce qu'il soit tué.

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 il reste son compagnon d'arme.

Le joueur peut équiper son compagnon d'arme avec une seule carte Equipement, Trésor ou Artéfact.

## Jouer un compagnon

Les joueurs jouent tous les compagnons avant le joueur Sorcier dans l'ordre de tour de jeu de Héros.

- Un compagnon peut se déplacer de la même façon que les Héros.
- Un compagnon peut ouvrir les portes et sauter par-dessus les oubliettes.
- Un Compagnon ne peut pas faire de recherche mais il peut désamorcer des pièges s'il est équipé d'une trousse à outil.
- Un compagnon attaque ou jette un sortilège de la même manière que les Héros. Pour se défendre, un compagnon compte les Boucliers Blancs.
- Si un compagnon est tué, le joueur retire la figurine et efface le compagnon de sa feuille de marque.
- L'équipement d'un compagnon tué peut être récupéré avec une recherche.
- Toutes pièces d'or données à un compagnon ne peuvent être récupérées.

# Narration

Champion de l'empire est construit comme une aventure 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.

Une douzaine de quêtes seront jouées si les héros suivent la trame narrative. Bien que le choix d'être un champion blanc ou noir semble très important dans la suite de l'aventure, 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 n'ont pas de conséquences, d'autres seront lourds de répercussions. Dans tous les cas, il n'y a pas de bons ou mauvais choix. L'aventure des héros se trouvera facilitée ou rendue plus difficile selon la vertu de chaque joueur.

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.



« Mes amis, les exploits de 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.

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.

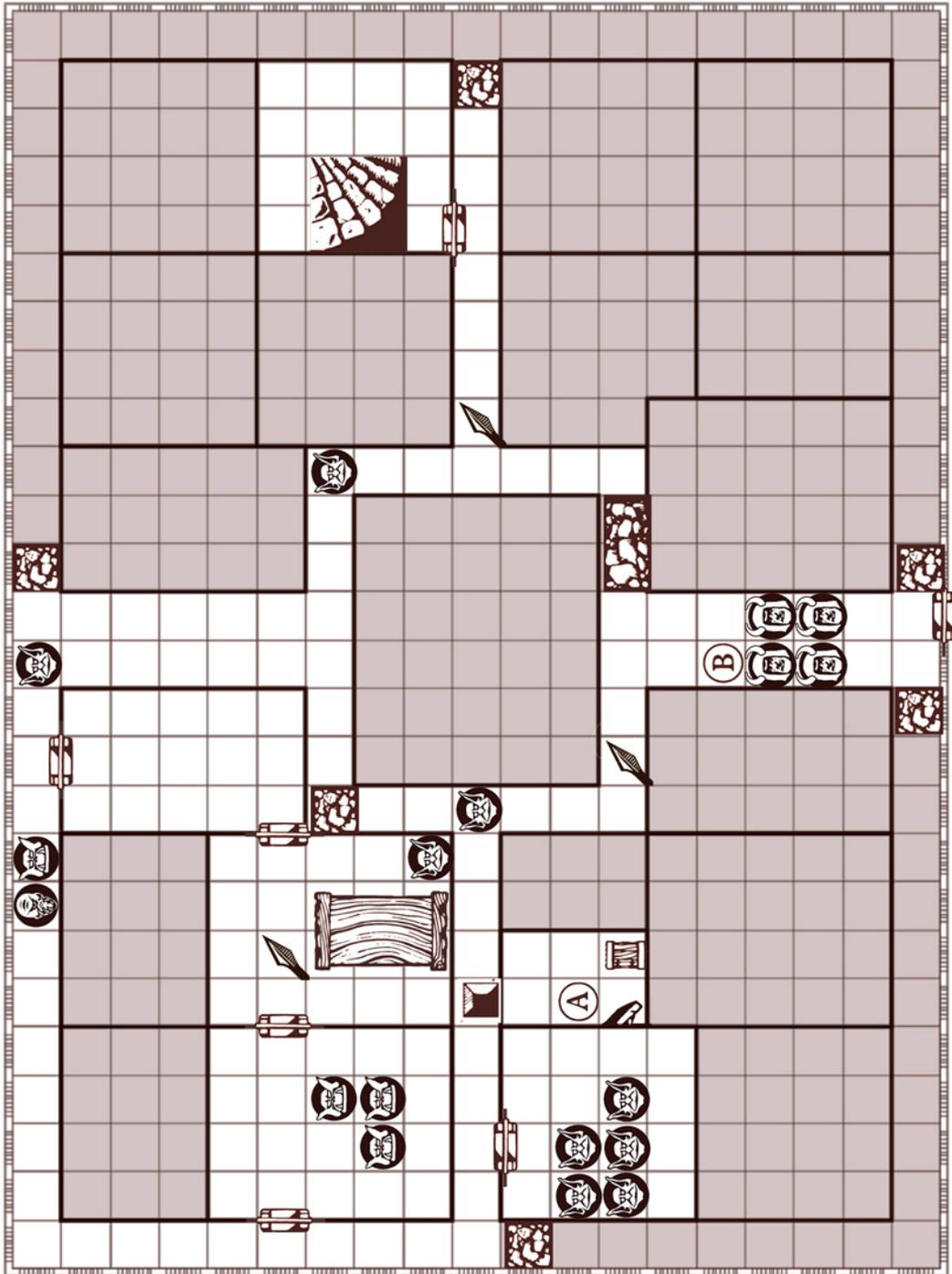
La région semble être en proie à l'instabilité en raison d'un différent entre deux familles influentes qui se battent pour le trône. La valeureuse maison Galinicus et la puissante famille Trell sont en conflit permanent. L'empereur craint que ces tensions n'engendrent un pacte avec les sombres puissances. 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 l'Empire. La maison Galinicus et la maison Trell assurent descendre directement de cette lignée prestigieuse. L'Empereur doit prendre parti et sa décision est de nommer le comte Galinicus au rang de Comte électeur de l'Empire. Cette décision s'est malheureusement faite au dépend du puissant seigneur Augustus Trell. 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 Loretome vous prédit un rôle à jouer dans cette nomination. L'empereur vous charge d'apporter au comte Galinicus la nouvelle. 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<sup>s</sup>

« Mes amis, vous devez faire parvenir la nouvelle de sa nomination au comte Galinicus. Pour rejoindre le royaume de Stolland, le seul passage praticable à cette saison sera le col du mont clair. Prudence, car la montagne est infestée d'orcs et de lutins mais les gardiens du royaume veillent sur cet unique passage. Soyez vigilant car de nombreux voyageurs ne survivent pas lors de cette traversée. »

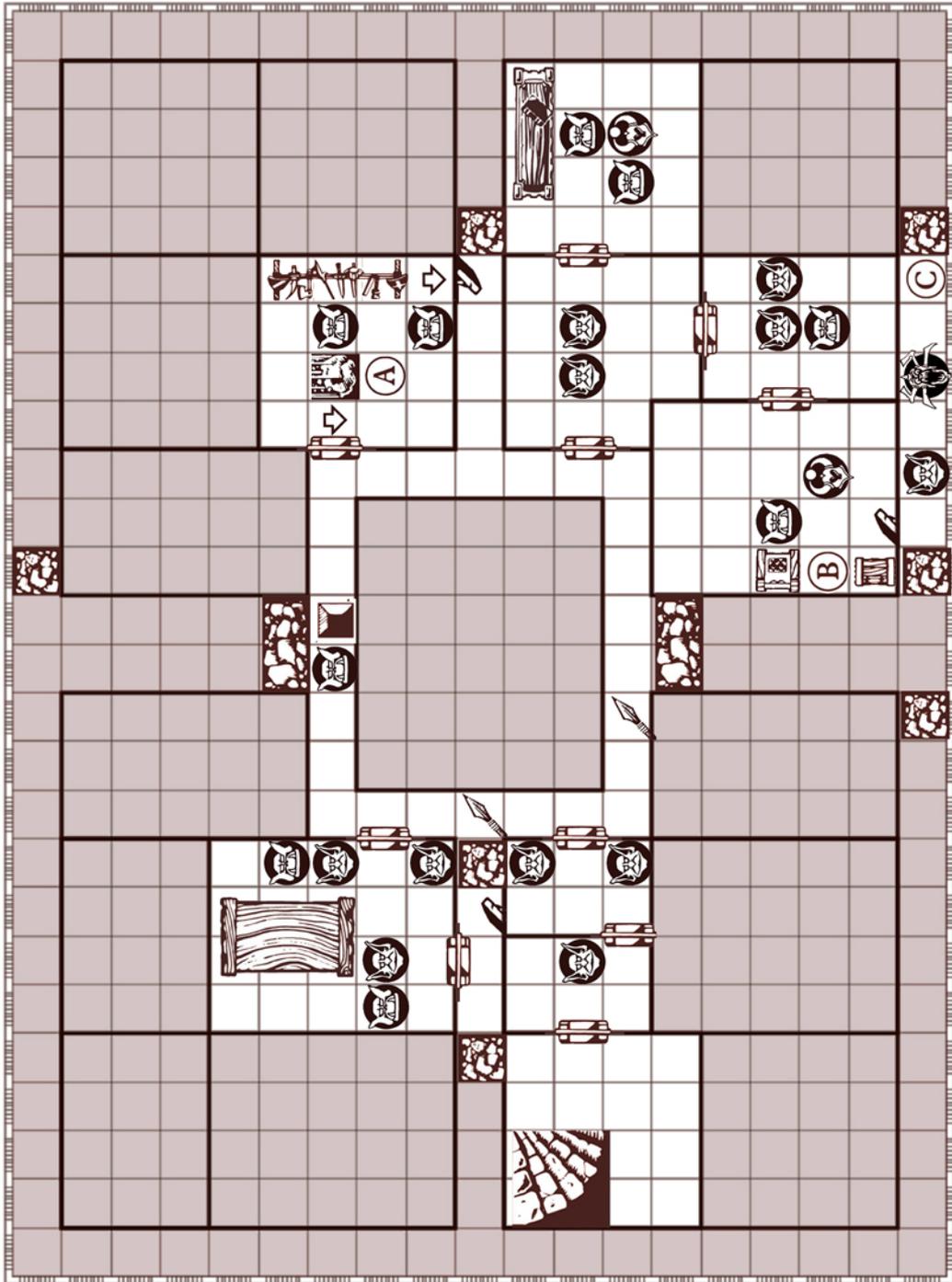


**NOTES: Les héros devront passer par la porte sud pour poursuivre l'aventure.**

- A. Le coffre à trésor contient 100 pièces d'or
- B. Annoncez au premier joueur traversant ce couloir qu'il arrive au passage du col du mont clair. Lisez lui le texte suivant :  
« **Oyez voyageurs ! Acquitez vous d'un péage de 100 pièces d'or. Sinon, vous et vos compagnons tâterez des lances du royaume de Stolland !** »

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'il refuse de payer, les gardiens attaqueront au tour du joueur sorcier.

**Monstre Errant : un orc**



# La purge des pillards

*« Je suis navré d'apprendre que le comte Galinicus a refusé de vous recevoir, arguant qu'il ne donnait pas audience à de simples messagers. Il faudra vous faire apprécier par les puissants du royaume pour avoir une chance d'avoir une audience et délivrer votre message. Le Stolland est victime de raids d'un chef orc nommé Ghorghuk. Le comte est prêt à récompenser généreusement afin de sécuriser les routes de son royaume. La tête du chef de bande ferait un fait d'arme remarquable. »*

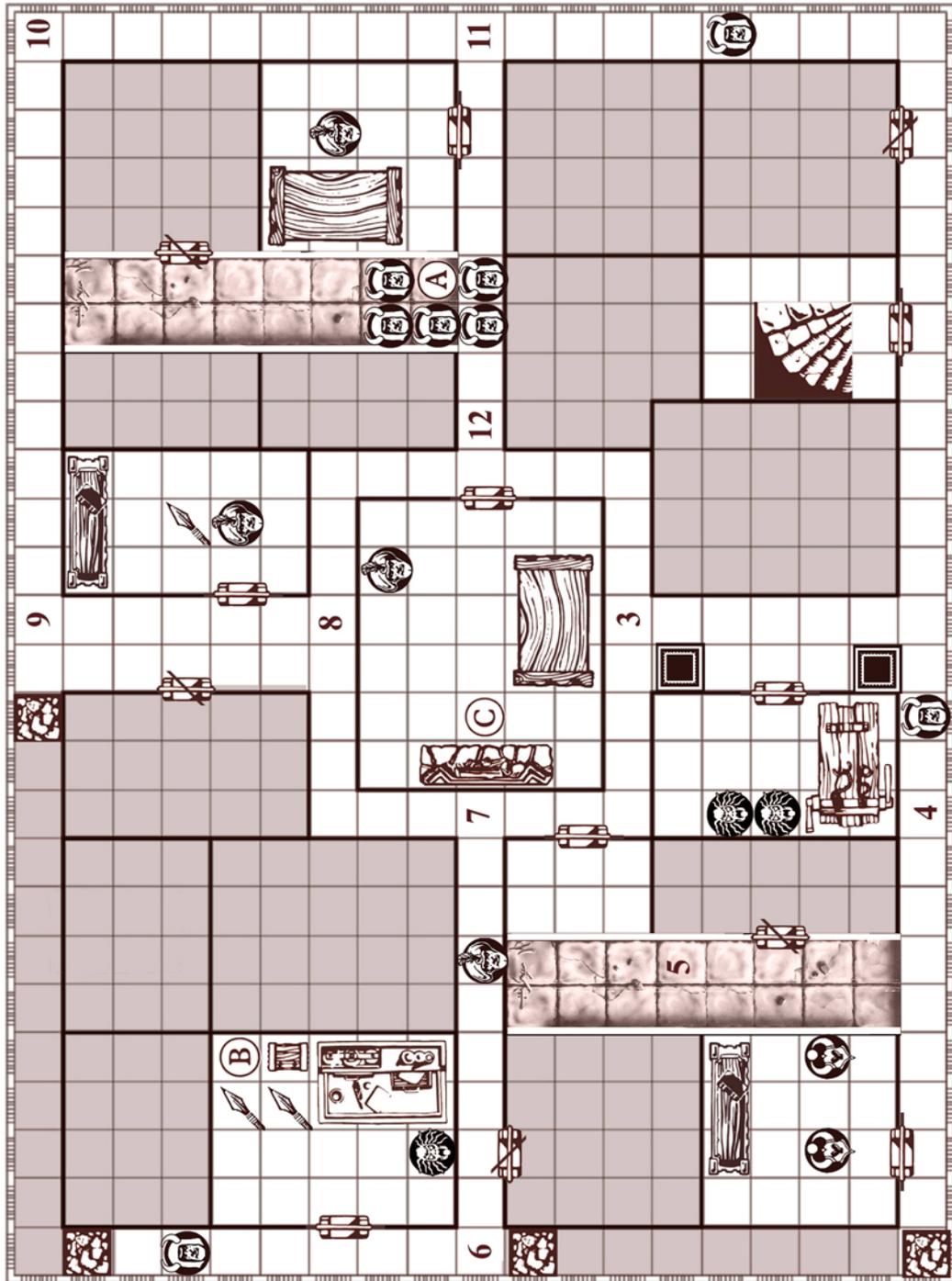


**NOTES:** Les héros reçoivent une prime pour chacun des monstres éliminés  
5 pièces pour un orc  
15 pièces pour un guerrier du chaos  
50 pièces pour Ghorghuk

- 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 un casque.
- B. Le coffre à trésor de Ghorghuk contient 100 pièces d'or
- C. La gargouille cachée dans ce corridor est le véritable Ghorghuk.

A la fin de la quête, les héros ne peuvent pas acheter d'équipements pour la prochaine aventure s'ils ont payé le droit de passage lors de la quête Le col du mont clair.

**Monstre Errant : un orc**



# Un cri dans la nuit

*« Le patriarche de la famille Trel est le rival politique du comte Galinicus. Il a eu vent de vos mésaventures et du refus de celui-ci à vous recevoir. Augustus Trel vous propose sa protection en l'échange d'une mission délicate : l'assassinat d'un serviteur corrompu au service du comte. Votre cible, Thorik, est un nain cupide et argentier du royaume. Sa luxueuse demeure se trouve au centre de la ville. La nuit sera votre alliée pour frapper en toute discrétion, mais les gardes de la cité seront bien plus coriaces que la poignée de gardes que vous avez massacrée sans pitié au col du mont clair. »*



**NOTES:** Les héros jouent cette quête s'ils ont refusés le droit de passage lors de la quête Le col du mont clair. Sinon, ils jouent directement la quête Le sauvetage du Baron.

 Les portes barrées sont verrouillées et ne peuvent être ouvertes.

A. Les Gardiens sont en patrouille. Au tour du joueur sorcier, ajoutez 1 sur deux dés de déplacement pour savoir à quelle position doit se trouver la garde. La garde n'est disposée sur le plateau que lorsqu'elle est visible d'un héros. La garde continue sa patrouille tant que l'alerte n'est pas donnée. L'alerte est donnée si un monstre visible par la garde est attaqué ou si Thorik parvient à l'emplacement 12. Lorsque l'alerte est donnée révéler leur position. Ils peuvent se déplacer et attaquer normalement.

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

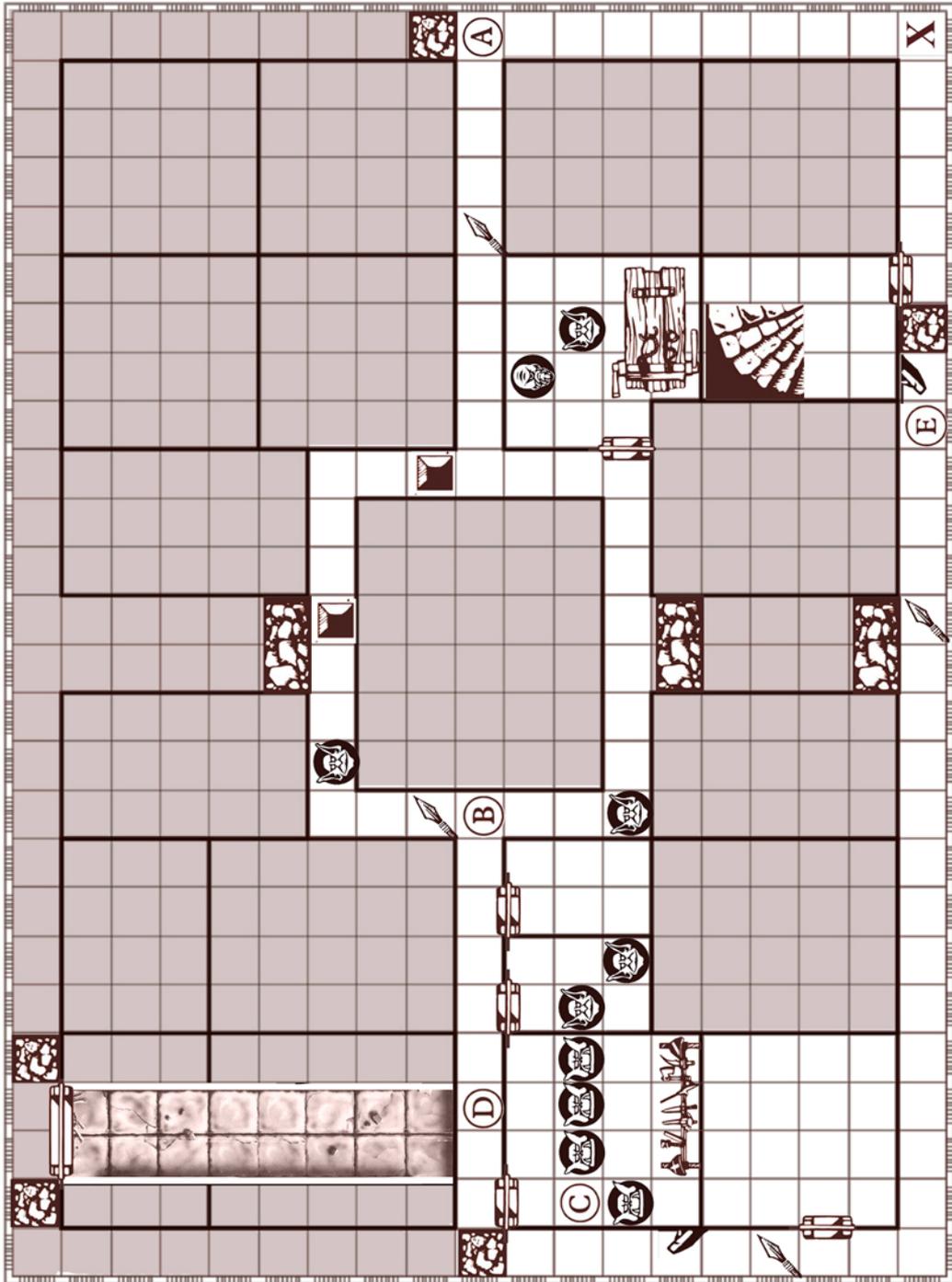
B. Le coffre contient 200 pièces d'or.

C. Thorik est un champion Explorateur équipé d'une hallebarde, d'un casque 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 ayant tué Thorik peut devenir uniquement un champion Noir ou neutre au terme de cette quête.**

**Monstre Errant : l'alerte est donnée**



# Le sauvetage du Baron

«C'est le cœur lourd que j'écris ces mots. J'espère que votre jeunesse intrépide ne vous a pas joué des tours. Le dernier témoignage raconte que vous étiez poursuivis par une horde d'orcs furieux. Vous vous seriez barricadés dans un monastère abandonné. Depuis, je n'ai plus de nouvelles. J'ai demandé aux familles du Stolland de vous secourir en urgence. Le conte Galinicus a été surpris par tant de courage et de témérité. Aussi, a-t-il envoyé l'un de ses champions à votre secours. J'espère de tout cœur que vous êtes encore en vie.»



**NOTES:** Les joueurs jouent cette quête s'ils ont payé le droit de passage dans la quête du Col du mont clair. Il ne débute pas avec leurs personnages. Le premier joueur incarne le Baron de Roten tandis que les autres joueurs piochent puis incarnent des compagnons armés d'arcs.

X. Le Baron de Roten est un champion blanc Protecteur équipé d'une armure lourde et d'un marteau.

A. Quand le premier personnage passe cette case, lisez à haute voix le texte suivant:

«*Un tumulte lointain résonne au loin vous indiquant que les orcs sont lancées à votre poursuite.*»

Au début de chaque tour, lancez un dé pour voir combien de monstres supplémentaires sont à votre poursuite. Choisissez parmi les monstres lutin, orc, ou fimir. Ceux-ci entrent par l'escalier en spirale.

B. Informez les héros que la cellule la plus proche est ouverte et maculée de sang jusqu'au bout du couloir.

C. Les héros sont surpris en pleine bataille avec un groupe d'orcs. Après le tour du joueur sorcier, les joueurs retrouvent personnages et équipements. Ils doivent désormais s'échapper par l'escalier en spirale ou par la grande porte.

D. Le joueur sorcier peut désormais faire entrer lutin, orc et fimir par la grande porte également.

E. Ce passage secret ne s'ouvre que depuis le corridor. Informez les héros qu'il trouve un passage verrouillé de l'intérieur s'ils font une recherche depuis la salle de l'escalier.

Si le baron ou un compagnon incarné par un joueur parvient à s'échapper, le héros du joueur ne peut pas devenir un champion noir au terme de cette quête.

**Monstre Errant : un piège hérissé de lance**



# Le tombeau royal du coq<sup>s</sup>

*«Le comte accepte enfin de vous recevoir si vous triomphez d'une épreuve. Le roi Coq est une légende d'un ancien règne rayonnant sur le Stolland. Il tirait sa puissance d'une garde rapprochée surnommée La couronne. Les talents de ses quatre chevaliers furent enfermés dans un artefact magique pour servir en des temps troublés. Explorez les catacombes à l'ouest et ramenez lui 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: La crypte est en piteuse état. Les éboulis 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.
- B. Ce coffre à trésor est vide.
- C. Le joueur qui cherche un trésor trouvera l'artefact « la couronne du roi coq ». Informez également les héros que des gravures sur le tombeau royal prouvent que les deux familles Trel et Galinicus semble être de la descendance de légendaire roi Coq.
- Les guerriers du chaos sont des statues inanimées. 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. Ils peuvent terminer leur mouvement sur une section non utilisée du donjon. Chaque gardien de la crypte porte une gemme.
- En fin de partie les héros choisissent de rendre les gemmes au comte ou les revendre 100 pièces d'or chacune.
- Un héros décidant de garder l'un des trésors ne peut pas devenir un champion blanc au terme de cette quête.
- L'artefact «la couronne du roi coq» est donné au comte en fin de partie.

**Monstre Errant : un zombi**

## Règles pour la quête

La quête Requiem pour un bal n'obéit pas aux règles du jeu Hero Quest. Le principe de cette quête est une mission d'infiltration et d'assassinat.

Les héros jouent les uns contre les autres afin de poursuivre des missions respectives. Les joueurs sont amenés à servir l'une des deux maisons principales du royaume de Stolland. Le joueur sorcier contrôle tous les monstres sauf lorsqu'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.

## Allégeance :

Les joueurs n'étant pas encore champion ou étant champion neutre lance un dé de combat pour connaître leur allégeance à l'une des deux maisons.

- Sur un crâne, ils rejoindront la famille Galinicus
- Sur un bouclier blanc ou noir, ils rejoindront la famille Trel.

Les champions noirs rejoignent toujours la maison Trel, tandis que les Champions Blancs rejoignent toujours la maison Galinicus.

Si l'une des maisons n'a pas de servent, le joueur sorcier désignera au hasard un joueur pour la représenter.

## 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 est considéré comme étant hors combat et doit être retiré du plateau de jeu. Il peut participer aux quêtes suivantes. Il perdra néanmoins un carte équipement tiré au hasard parmi ses possessions.

## Quêtes suivantes

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.

# Trell

Les héros servant la maison Trell doivent remplir deux objectifs :

- Dérober l'artefact « la couronne du roi Coq »
- Assassiner le comte Galinicus.

Chaque spectre rencontré peut se joindre au héros comme s'il s'agissait d'un compagnon, toujours avec la limite d'un par aventurier. Les spectres n'attaquent pas les héros servant la maison Trell.

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

*« Le comte a senti une noirceur en vous et fait de vous des parias de sa cour. Vos connaissances sur le tombeau 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. Votre infortune a été remarqué par le patriarche et rival de la famille régnante. Augustus Trell vous a confié le moyen de vous venger lors d'une périlleuse mission. La maison Trell souhaite saboter la nomination illégitime 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... »*

# Galinicus

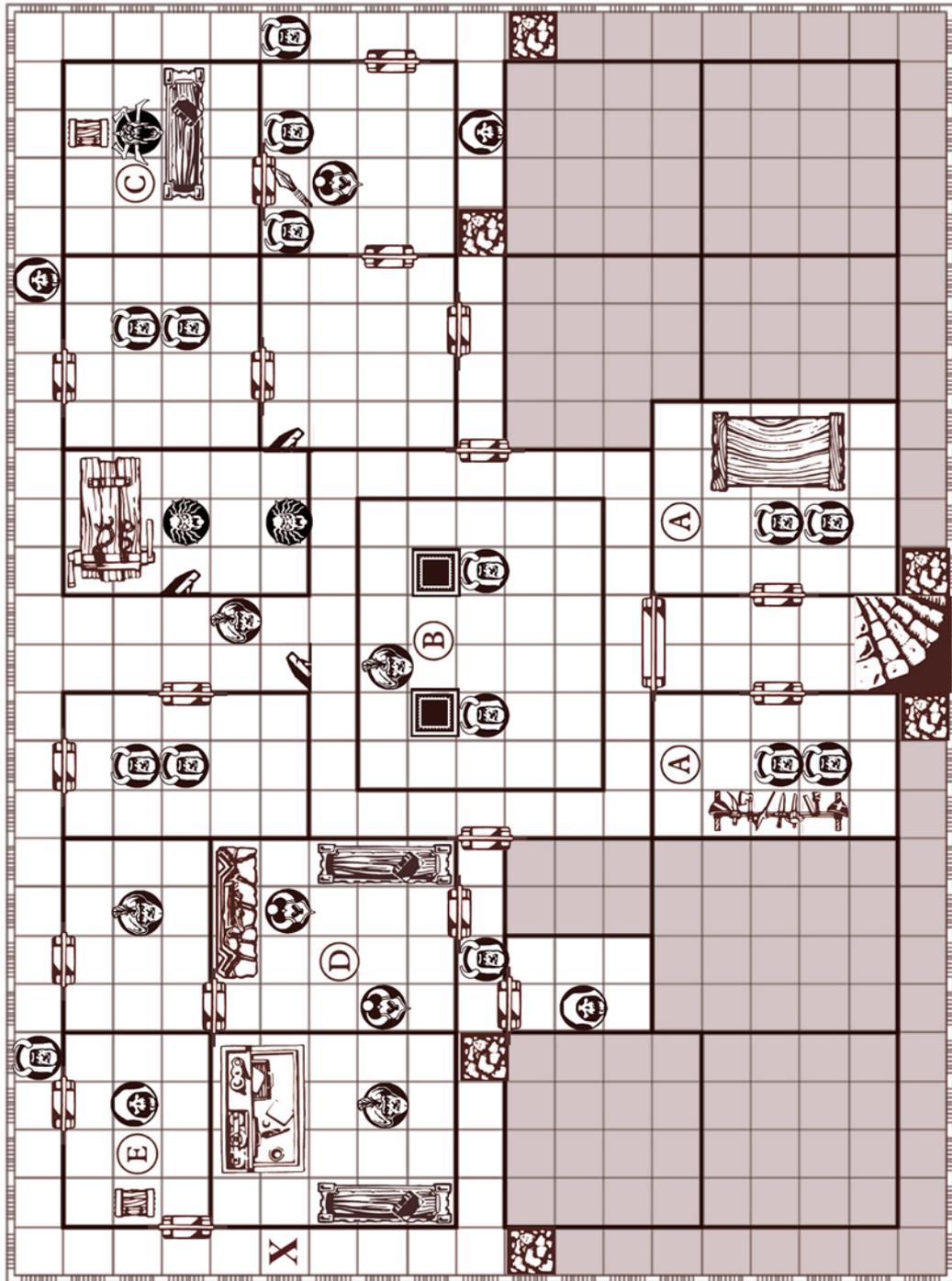
Les héros servant la maison Galinicus doivent remplir deux objectifs :

- Conserver l'artefact « la couronne du roi Coq »
- 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. Un héros ne peut être accompagné que d'un compagnon au maximum. Les gardiens n'attaquent pas 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 déplu au comte Galinicus. Il faudra réparer cette mésentente plus tard.. Cependant, réjouissez-vous car le comte a une grande nouvelle pour vous. Vous êtes convié comme garde d'honneur du Baron de Roten. 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

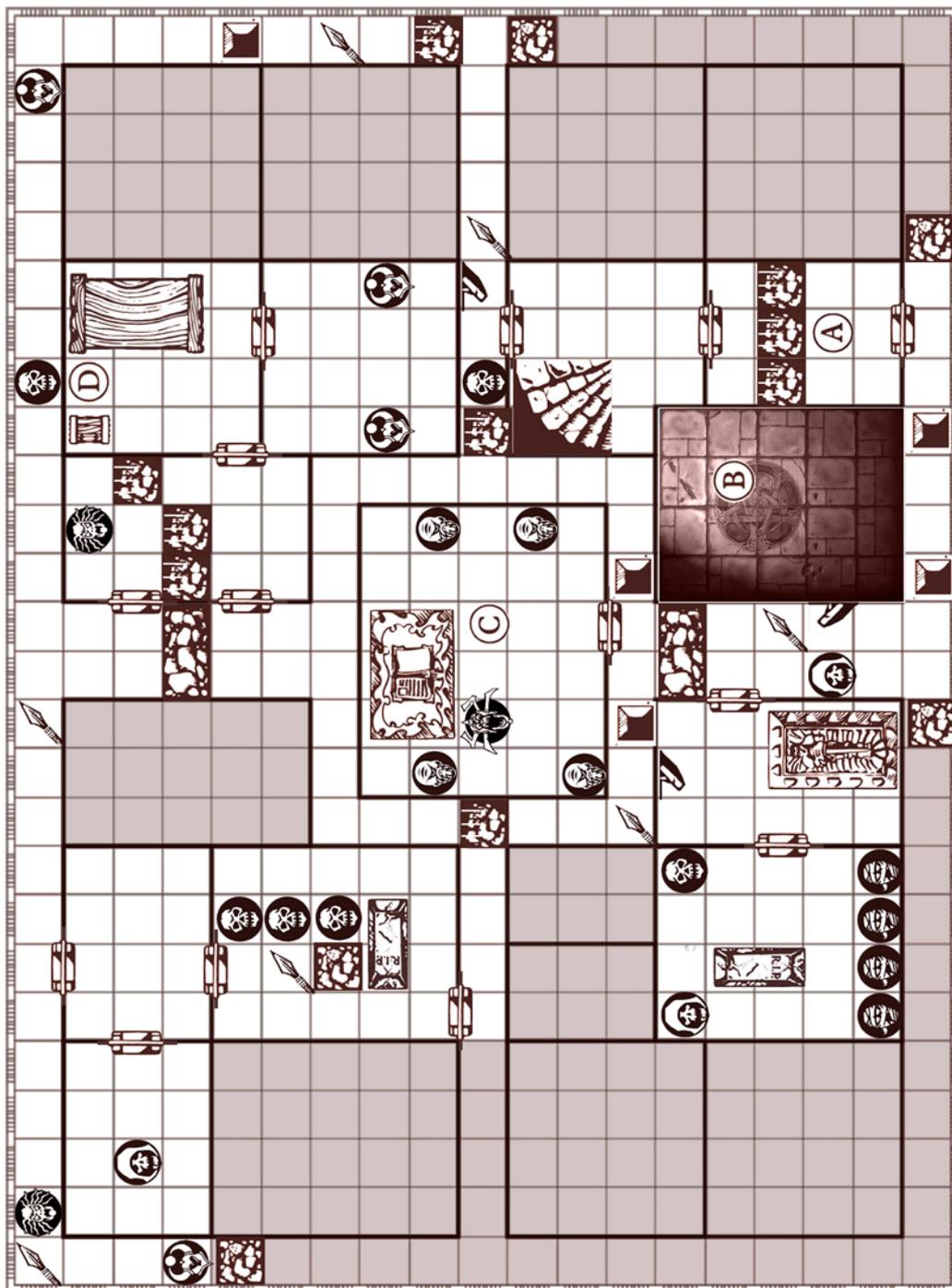
*Les festivités débutent et vous y prenez part de manière inattendue. Ce jour de Fête est aussi le moment le plus propice à quelques complots pour déstabiliser le royaume. Le comte est particulièrement vulnérable et sa mort serait source d'un grand désordre pour la région. Vous savez aussi que la récente découverte des richesses du roi coïncide avec la mort de nombreux héros. Ces objets magiques ne doivent pas tomber dans de mauvaises mains.*



**NOTES: Reportez-vous aux règles spéciales du scénario avant de débiter la partie. Les héros servant la maison Trell débiteront la partie sur les cases marquées d'un X tandis que les héros servant la maison Galinicus débiteront sur l'escalier en spirale.**

- A. Les gardes de cette salle ne se déplacent qu'à partir du moment où le comte est attaqué. 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.
  - B. Il s'agit du comte Galinicus. Utilisez une figurine de compagnon érudit de Stolland. Il se déplace et attaque comme suit : Dépl. 7 / Att. 4 / Déf. 5 / Corps 3 / Esprit 5
  - 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 trouve l'artefact « la couronne du roi coq » et peut la porter immédiatement. Il trouve 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. Ce coffre contient 100 pièces d'or ainsi qu'une arbalète.
- Si aucun villageois n'est tué, tous les héros recevront une récompense de 150 pièces d'or.**

**Monstre Errant : Piège lance**



## Le cimetière des maudits

*« Mes amis se sont de funestes nouvelles que je vous apporte. Le royaume a eu écho de la trahison de certains d'entre vous. Mais l'attaque au château n'était qu'une ruse de la maison Trel, camouflant le rapt du futur héritier du trône porté disparu depuis l'incident du bal. Ses ravisseurs le détendraient caché dans les mausolées de la famille Trel. L'unique héritier du trône doit revenir sain et sauf. Prenez garde, vous entrez dans le cimetière des maudits, un puissant sorcier veille sur ces âmes au repos. »*



**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 3 éboulis se déclenchent au passage du premier aventurier.  
B. Cette pièce est la cellule du prince Hector Galinicus, héritier du trône. Le prince est en vie, mais il semble atteint de démence et de paranoïa. Il se déplace et combat comme suit:

Hector Galinicus : Déplacements 1 dé / Attaque 0 dé / Défense 3 dés / Corps : 3 / 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 tandis que son rire sinistre résonne de la brume.

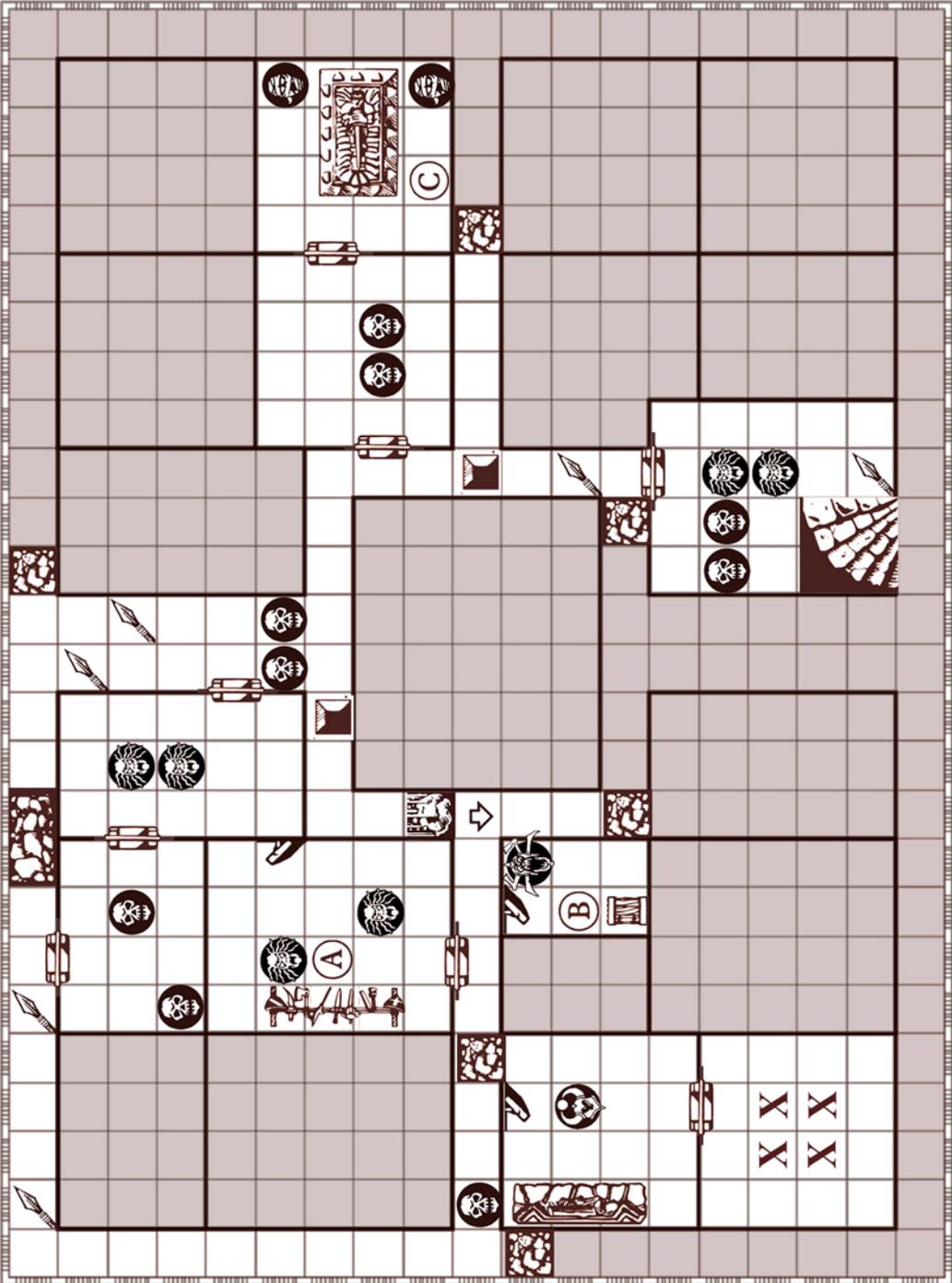
C. Cette gargouille est Vartan Trel dit le maudit, Il possède les caractéristiques suivantes :

Vartan Trel : Déplacements 6 cases / Attaque 3 dés / Défense 5dés / Corps : 3 / Esprit : 4

La gargouille attaque directement l'esprit des guerriers. Pour se défendre de ses attaques, les héros peuvent lancer un dé de combat par point d'esprit. Si un héros tombe à zéro point d'esprit, il meurt. Avant de mourir, la gargouille vous remettra l'artéfact « le châtiment de l'éther ».

D. Le coffre contient deux potions de guérison.

**Monstre Errant : un fimir**



# Le guet apens

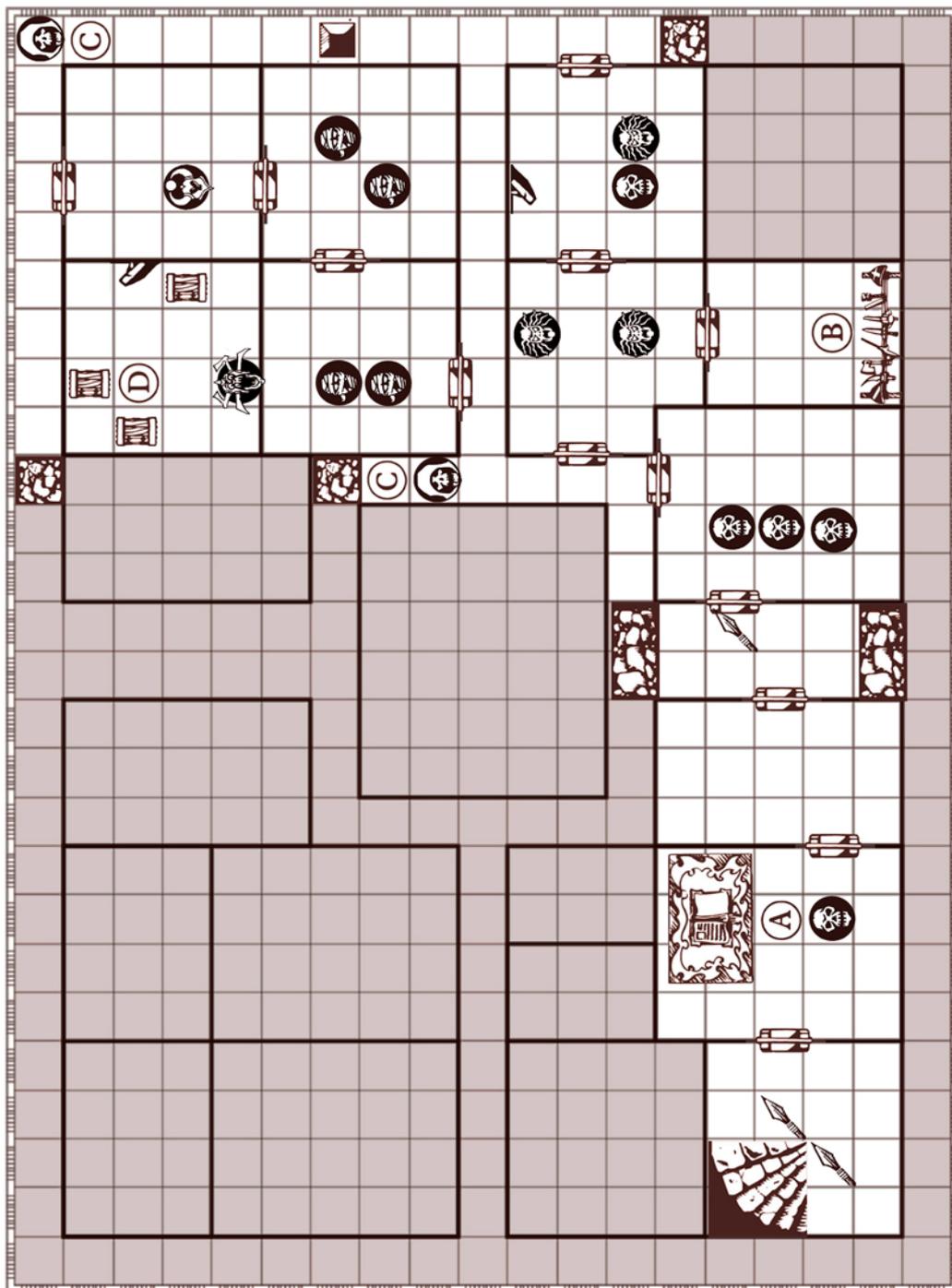
*« Le comte Galinicus a été assassiné et son trésor dérobé. Désormais, les intrigues du Stolland se réfèrent sur votre naïveté, et vous avez été dénoncé à propos de votre participation au complot du bal. Le Stolland est un nid de serpents. Tout accusait la famille Trel, mais pourtant votre cachot est bien celui de la maisonnée régnante des Galinicus. Le futur héritier du trône, Hector Gallinicus s'est occupé de vous pour obtenir quelques informations tout en prenant un plaisir malsain à vous supplicier. Au fond de ce sordide cachot, le temps de votre vengeance semble arrivé... »*



**NOTES:** Les Héros commencent l'aventure sur les cases marquées d'un X. Les héros sont tombés dans un piège, ils ont perdus tous leurs équipements.  
**Tous les héros débute la quête avec 2 points de corps.**

- A. L'armurerie regorge d'armes d'anciens héros déchus. Les Héros trouveront un casque, un bouclier et une épée large.
- B. Le coffre contient une potion de guérison. 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 elles se partagent les sortilèges d'eau « sommeil » et « voile de brume ». Le tombeau contient 300 pièces d'or et l'artefact Le calice des justes.

**Pour terminer cette quête, les héros doivent parvenir à l'escalier en spirale.**



# La couronne des Trel

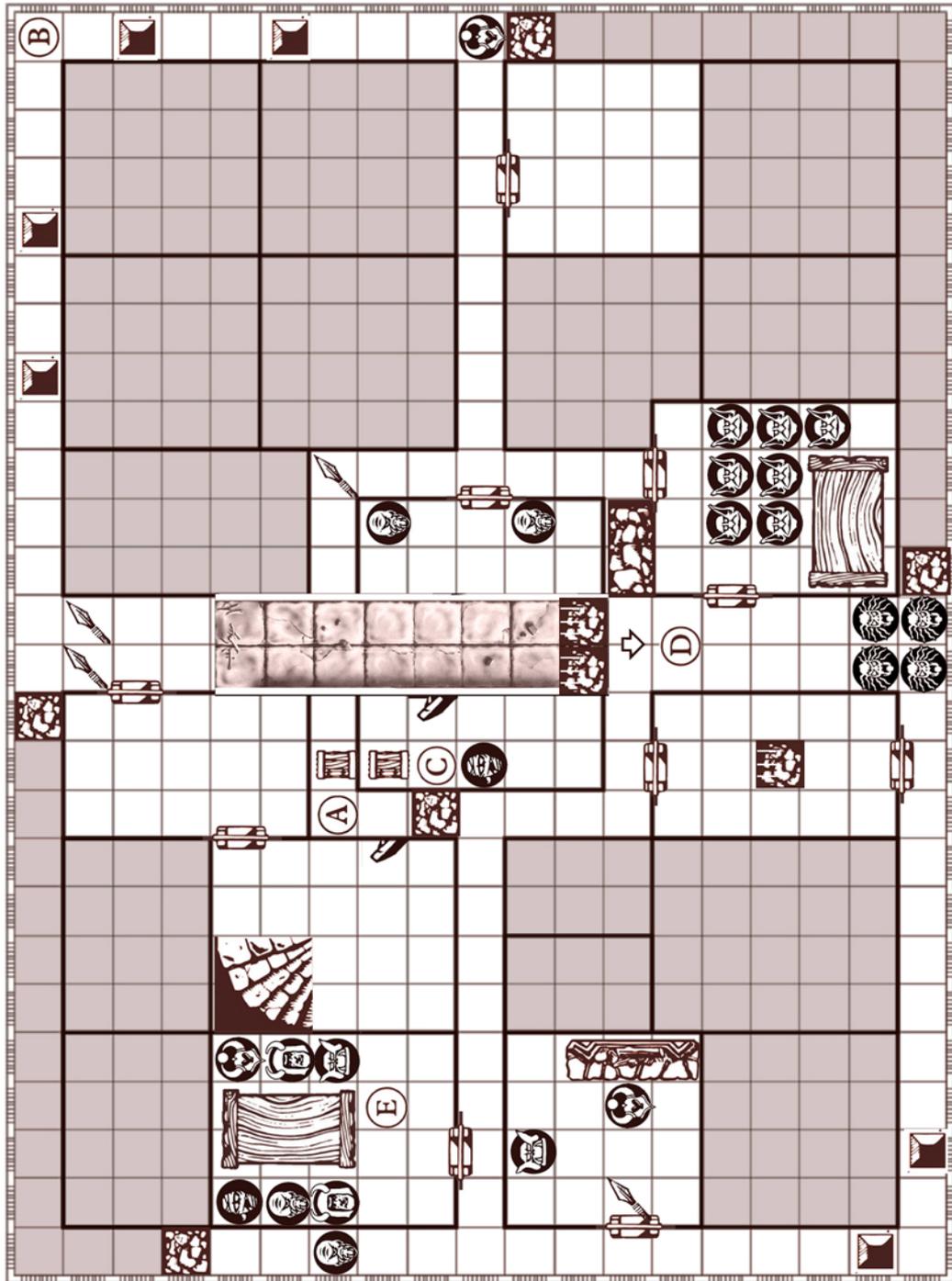
« Le royaume de Stolland est au bord de la guerre civile depuis la mort du comte. La possession de la couronne du roi coq par l'une des deux familles lui donnera les rennes du royaume. Le patriarche de la famille Trel vous a offert sa protection depuis votre évasion. Désormais, il vous a confié la mission de lui retrouver sa précieuse couronne du royaume. A ses dires, lui seul est assez vertueux pour massacrer jusqu'aux derniers serviteurs de la maison Gallinicus. La couronne est dissimulée dans un ancien tombeau des Gallinicus, protégé par de puissants spectres immortels.



**NOTES:** Les joueurs jouent cette quête juste après la quête «de guet apens». Sinon les joueurs jouent la quête suivante «Le complot se dévoile».

- A. Le joueur qui fait 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 contiguë à un monstre ou un héros, il l'attaque avec 4 dés de combat. Un spectre maudit ne peut pas être détruit, excepté par l'artefact « le châtiment de l'éther », par une eau bénite ou par un 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 dernier des trois coffres ouvert contient également l'artefact « la couronne du roi coq ».

**Monstre Errant : un gardien**



# Le complot se dévoile

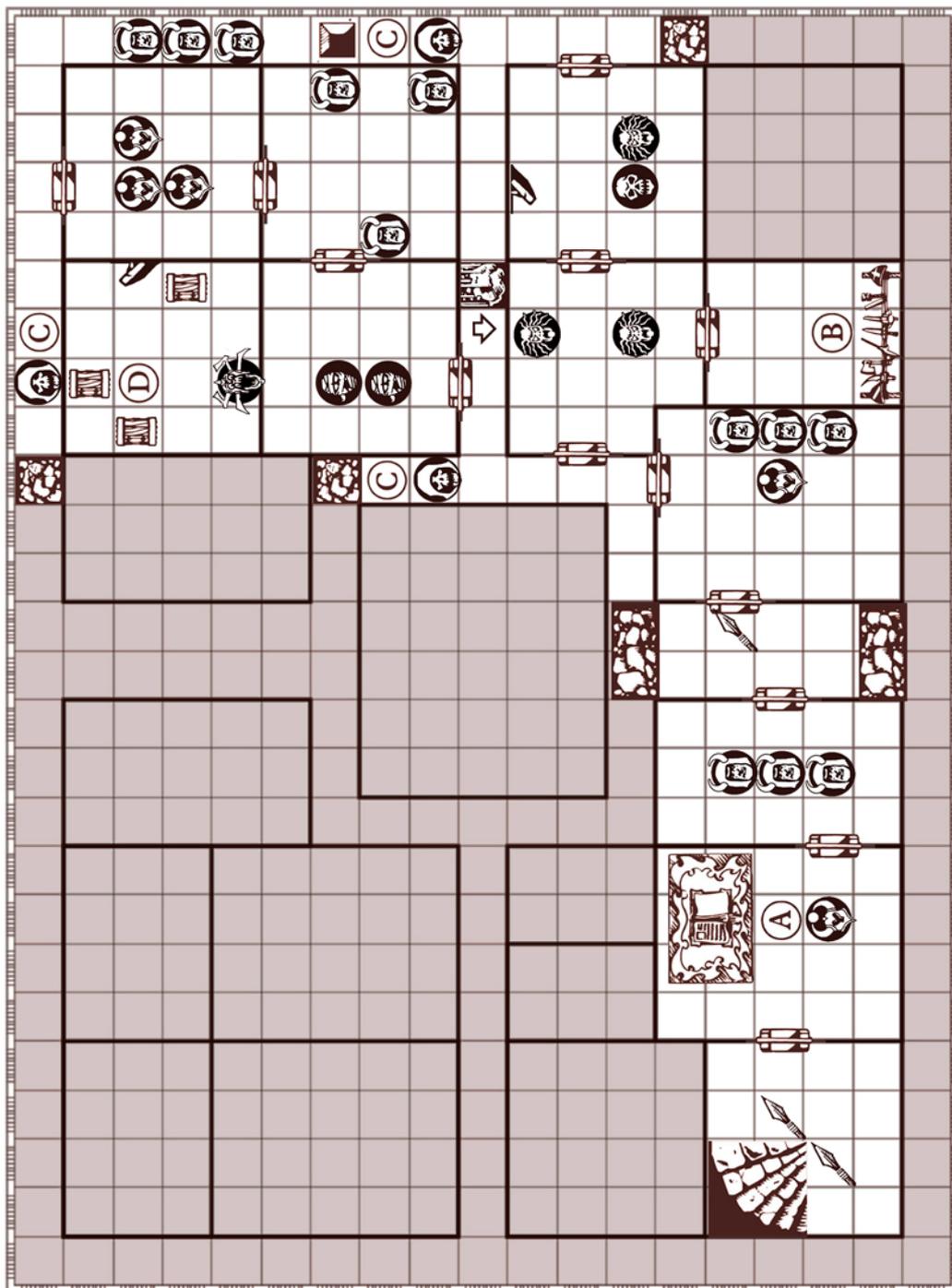
«Mes amis, il se trame un vaste complot sur la région de Stolland. Je crains que cela soit plus grand qu'une simple lutte de pouvoir politique. Mes espions ont eu vent d'une réunion secrète entre les hordes renégates et les sbires de Morcar. Nous devons savoir de quoi il en retourne, car l'instabilité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



**NOTES: Si l'un des joueurs détient « la couronne du roi coq », ils joueront ensuite la quête « Guerre civile », sinon ils joueront la quête « la couronne des gallinicus. »**

- A. Le trésor contient un arc.
- B. Morcar a envoyé un de ses champions pour superviser l'invasion de Stolland. Il s'agit d'un champion assassin nommé Le masque noir qui se déplace et attaque comme suit :  
Le masque noir : déplacement 10 cases / attaque 4 Dés / Défense 4 dés / Corps 6 Esprit 4.
- C. Le masque noir est un champion Assassin qui possède un artefact nommé Cape d'éther qui lui permet de traverser les murs et obstacles. S'il tombe en dessous de 3 points de corps, il doit s'enfuir vers l'escalier.
- D. Le trésor contient l'artefact « l'orbe d'alhin »
- E. Les eboulements ne peuvent être détecté sauf par un champion explorateur nain. il se déclenche au passage d'un héros sur les cases fléchées.
- F. Si un héros recherche un trésor, il trouvera sur l'établie un plan de l'attaque par les hordes de Morcar. L'une des deux maisons est à la botte de Morcar dans ce complot contre l'Empire. S'il avait laissé vivant les gardes, il aurait peut-être pu savoir laquelle. *(Notez que le nécromant ne peut ressusciter les gardes pour avoir l'information)*

**Monstre Errant : Néant OU Le masque noir s'il est déjà apparu en B**



# La couronne des Galinicus

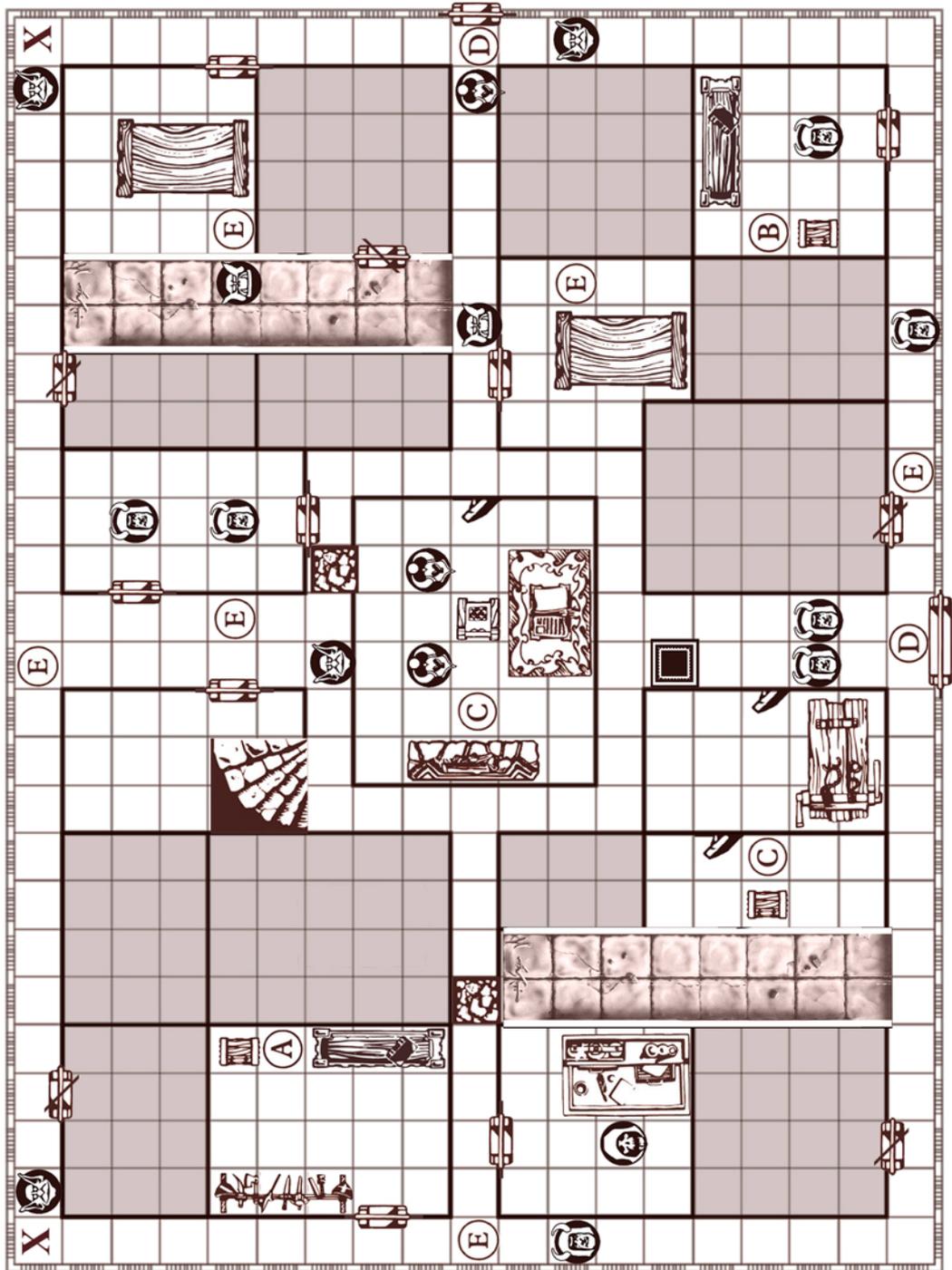
« Le royaume de Stolland est au bord de la guerre civile depuis la mort du comte. La possession de la couronne du roi coq par l'une des deux familles lui offrirait les rennes du royaume. Je vous ordonne de retrouver la couronne avant l'une des deux familles. Augustus Trelle a déployé d'obscures pouvoirs pour mettre l'artefact en sûreté. Caché dans un endroit impie, ses hommes d'armes ont ordre de défendre à tout prix l'artefact contre les usurpateurs. Soyez vigilants car de puissants spectres hantent aussi ces lieux. »



**NOTES: A la fin de cette quête, les héros ne pourront acheter d'équipements ou engager un nouveau compagnon.**

- 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.
- 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 contiguë à un monstre ou un héros, il l'attaque avec 5 dés de combat. Un spectre maudit ne peut pas être détruit, excepté par l'artefact « le châtiment de l'éther », par une eau bénite ou par un sortilège « bannissement ».
- D. La gargouille est une statue. Le premier des trois coffres ouvert contient l'artefact « la couronne du roi coq ». La gargouille se réveille si un héros ouvre les autres coffres qui sont vides.

**Monstre Errant : un gardien**



# Guerre civile

*« Vous revenez à la cité trop tard. La guerre civile a éclaté dans la cité principale de Stolland. Les deux maisons se livrent une lutte sans merci. Les bandes d'orcs en lisière du royaume en ont profitées pour se rassembler et piller la ville. Mes amis, il est temps de choisir votre allégeance. Au sud, vous trouverez le palais Galinicus, et à l'ouest la maison Trel. Vous devez remettre la couronne du roi coq à l'une des familles. N'oubliez pas que vous êtes des héros, alors sauvez les habitants de la cité. Des milliers de vies humaines ont déjà été sacrifiées sur l'autel de l'ambition et de la vanité. »*

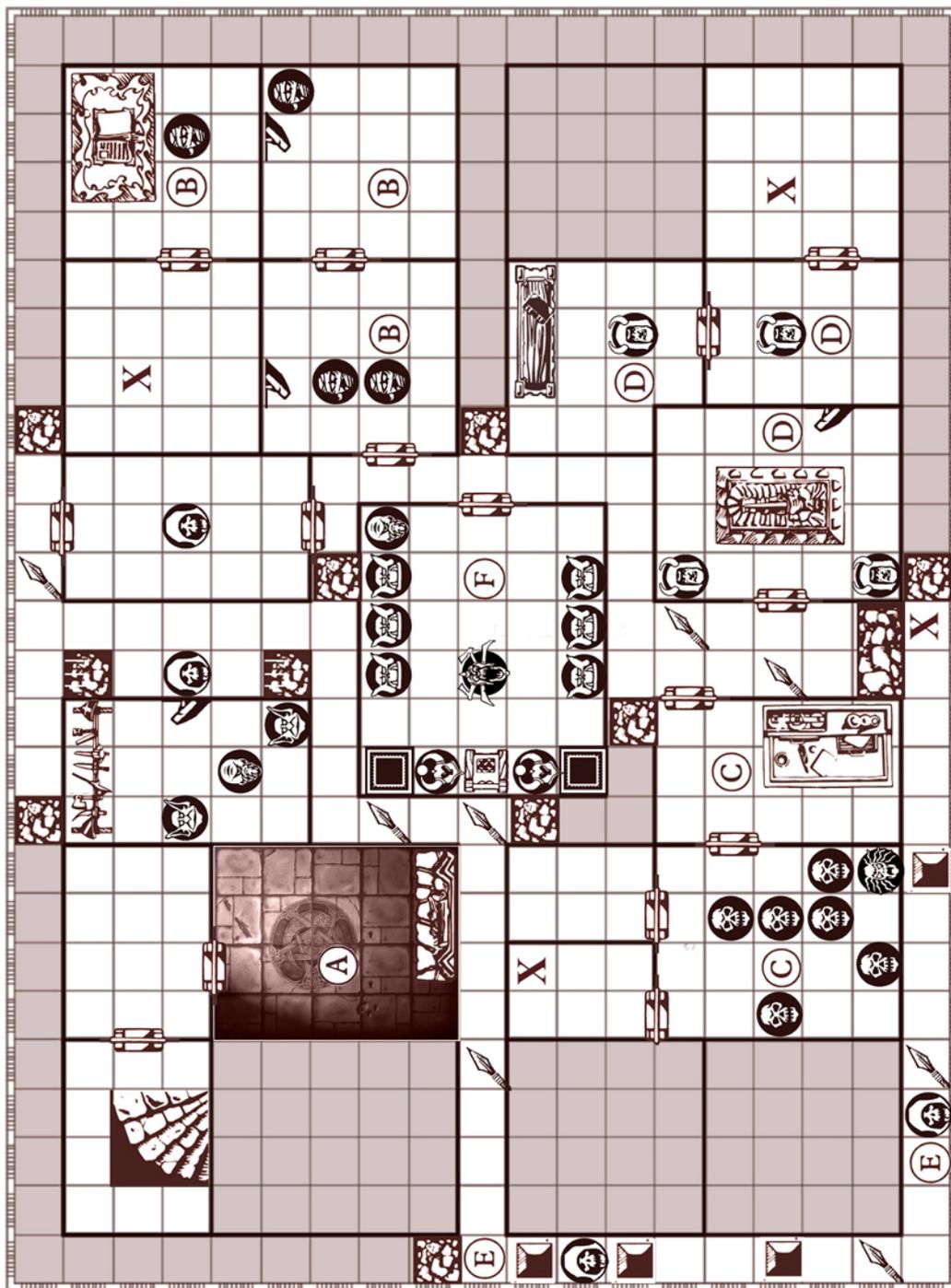


**NOTES:** Les héros ayant parcouru la ville précédemment, le joueur sorcier dispose en début de partie la totalité des portes et des éboulis. Les portes sont barricadées. Ne tirez pas de cartes et lancez un dé à la place. Sur un crâne, la porte s'ouvre. Sur un bouclier noir, vous perdez un point de corps. Sur un bouclier blanc, elle reste verrouillée.

- A. Le héros découvre un marchand errant caché 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 perd un point de corps. Le coffre contient une potion de guérison, une potion de volonté et une potion de vitesse
- C. Les héros découvrent un artefact. Mélangez le paquet de carte Artefact et prenez la carte en haut de la pile.
- D. Il existe deux sorties pour cette quête. La porte Sud mène au palais Galinicus et la porte Est mène à la maison Trel. Le héros portant « la couronne du roi coq » la remettra toujours à l'une des deux familles selon la voie de sortie qu'il choisit pour terminer cette quête.
- E. Le porteur de la couronne du roi coq joue les civils. Ils doivent être attaqués par les monstres en priorité. Si au moins 4 civils parviennent à l'une des 2 sorties, les héros peuvent devenir champion blanc.
- X. A chaque tour du joueur sorcier disposera un orc, deux lutins ou un fimir sur chaque case marquée X.

 Les portes barrées restent toujours verrouillées

**Monstre Errant : un fimir**



# Le masque tombe

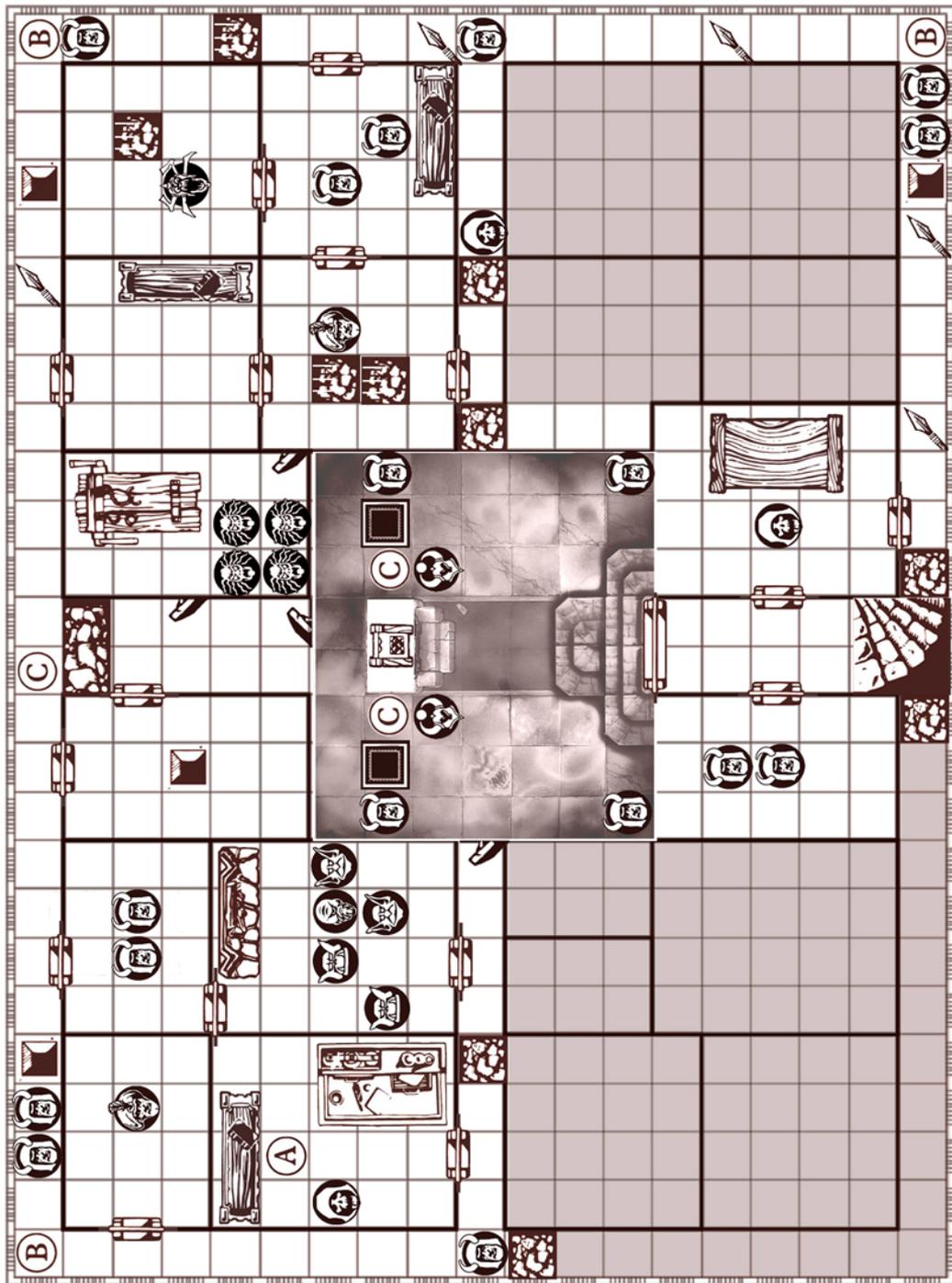
*«La maison que vous serviez vous donne l'ordre de détruire à jamais le sombre nécromant qui manipule dans l'ombre les forces obscures. Hector Galinicus que certains ont rencontré par le passé sera-il l'instigateur de ce conflit ? Il s'est terré dans un donjon au fond des montagnes. Mais j'ai bien peur que le donjon qu'il vous réserve n'eût été construit que dans le seul but de vous faire fléchir, vous, les champions du royaume. Prenez garde car l'ennemi a compris que votre force venait de votre unité. S'il réussissait à vous séparer, alors vous seriez en fâcheuse posture.»*



## NOTES:

- A. Lorsque le dernier aventurier rentre dans la pièce, la silhouette fantomatique d'Hector Galinicus apparaît pour activer un cercle d'invocation. Chacun des aventuriers - avec son compagnon - 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 remuant 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 qui 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. Hector Galinicus n'était visiblement qu'un écran de fumée et ce donjon n'était qu'un piège destiné à vous faire taire à jamais.

**Monstre Errant : un fimir**



# La chute de la maison Galinicus

*« Mes amis, votre allégeance pour la maison Trell est clairement établie. Augustus Trell vous a prouvé que l'ensemble du complot était dirigé par le jeune héritier de la maison Galinicus. Pour vous, sa culpabilité ne fait aucun doute. Il est temps d'en finir avec brutalité avec la corruption de la maison Galinicus. Toutefois, votre décision va à l'encontre de celle de l'Empereur. Il a envoyé ses héros assister les derniers vaillants Galinicus pour vous empêcher de commettre un nouveau massacre. Mais l'Empereur est bien loin et que sait-il des complots qui se jouent ici? »*



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

- A. L'armoire contient 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 champions de la maison Trell. Le joueur sorcier peut disposer l'un des champions suivants sur chaque case marquée d'un C:
    - Baron de Roten : 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 vitesse. 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. En début d'aventure, il choisit une famille de sortilèges AVANT les héros et peut utiliser l'aptitude du champion elfe le Sage.

**Monstre Errant : un gardien**



# Le châtiement des félons

*« Mes amis, votre allégeance pour l'Empire est 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 propres 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, les champions adverses sont aussi redoutables que vous l'êtes, ce sont des parangons du chaos ! »*



**NOTES:** Les héros jouent cette quête si l'artefact La couronne du roi Coq a été remise à la Famille Galinicus. Le joueur sorcier conclu la quête avec le texte intitulé Le triomphe de l'Empire.

- A. Si le premier héros entrant dans la pièce est un champion blanc ou neutre, 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 d'une hache d'armes magiques. Il se défend sur des crânes.
  - Le Masque Noir : déplacement 2 dés / attaque 4 Dés / Défense 4 dés / Corps 6 Esprit 4.
- E. Le masque noir est un champion Assassin qui dispose d'une arbalète et d'une potion de résistance. Son artefact permet de traverser les murs et obstacles comme le ferait un spectre. Cet artefact ne peut-être récupéré ou utilisé par les héros
- E. Cette partie du donjon peut être ouverte avec le Maléfice interdit Pourrissement.

**Monstre Errant : un spectre**

## **L**e 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 !

## **L**e triomphe de Morcar

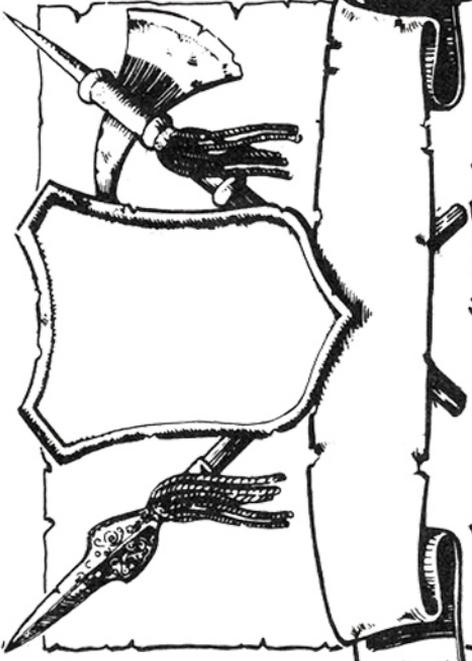
« Mes anciens disciples, j'ai bien peur que vos exploits soit la source de grand malheur. Je ne peux plus vous parler en tant que Mentor, car vous êtes désormais considéré comme des félons à la solde du chaos.

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 Trell servait l'obscur sorcier, et votre allégeance à cette maison a fait de vous les instruments de Morcar. La vanité d'Augustus Trell 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 cette 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.

# Feuille de marque

Nom _____	Affinité <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		Corps
Esprit		Missions accomplies	
			

Personnage _____	Rang _____	Trésors	Potions
Equipements			
Compagnon _____		Equipement _____	
Compagnon _____		Equipement _____	



## CHAMPION DE L'EMPIRE

Champion de l'Empire est une extension non-officielle du jeu Héroquest créée en 2010. Lorsque j'ai imaginé cette extension, je me suis attaché à être au plus proche de l'esprit original du jeu imaginé par Stephen Baker et des dessins de Gary Chalk et Les Edwards.

Je vous livre cette version remastriisée et fidèle au design du jeu dans sa version de 1989. En tant qu'extension de fan, elle est disponible gratuitement et ne peut être vendue sous aucun prétexte.

J'espère qu'elle vous fera passer un bon moment.

Ghan

**MB**  
JEUX

MB JEUX 1989  
MILTON BRADLEY  
FRANCE  
HASBRO MB SA

MIS AU POINT AVEC LE CONCOURS DE  
**GAMES WORKSHOP**



## LE BARBARE

Corps : 8 points

Esprit : 2 points

Elément :



Attaque :

- 2 dés de combat

Défense :

- 2 dés de combat

Déplacement :

- 2 dés ordinaires

*Vous êtes le barbare, le plus brave de tous les guerriers. Méfiez-vous des choses de la magie, car votre épée ne vous est d'aucun secours contre elles.*



*Aptitude du Héros :*

*Lancez un dé de combat supplémentaire quand vous attaquez une cible sur une case adjacente à la votre.*



## LEADER BARBARE

*Champion neutre Barbare*

*Corps : 8 points*

*Esprit : 3 points*

*Sort : -*

*Attaque :*

*- 2 dés de combat*

*Défense :*

*- 2 dés de combat*

*Déplacement :*

*- 2 dés ordinaires*

*Vous êtes un véritable leader, inspirant par vos actes héroïques et attirant les foules.*

*Votre physique puissant n'a égal que votre charisme magnétique.*

*Vous pouvez engager jusqu'à deux compagnons.*





# LE PROTECTEUR

Champion Blanc Barbare

Corps : 7 points

Esprit : 3 points

Sort : -

Attaque :

- 2 dés de combat

Défense :

- 2 dés de combat

Déplacement :

- 2 dés ordinaires

Vous êtes le Protecteur. Expert en combat, vous avez le courage de combattre les monstres les plus redoutables. En véritable chevalier vertueux, c'est la vie de vos compagnons d'armes qui vous importe le plus dans la mêlée.



Durant votre tour de jeu, vous pouvez choisir d'échanger à tout moment votre position avec celle d'un héros ou compagnon d'arme situé sur une case adjacente à la vôtre.

Toutefois, vous perdez l'aptitude de Héros du Barbare.



# LE BERSERKER

Champion noir Barbare

Corps : 8 points  
Esprit : 2 points  
Sort : 1 famille

Attaque :  
- 2 dés de combat

Défense :  
- 3 dés de combat

Déplacement :  
- 2 dés ordinaires

Vous êtes le berserker, un guerrier furieux gorgé de noires magies abreuvant votre soif de sang.

Favori du dieu du carnage, ce dernier n'offre ses dons magiques qu'à un guerrier qui ne se cache pas derrière de déshonorantes armures.



En début de partie, vous pouvez choisir une famille de sortilège.

Toutefois, vous ne pouvez porter aucune carte équipement notée comme étant une ARMURE ou CASQUE



## L'ELFE

Corps : 6 points  
Esprit : 4 points  
Éléments :  
2 éléments  
au choix

Attaque :  
- 2 dés de combat

Défense :  
- 2 dés de combat

Déplacement :  
- 2 dés ordinaires

Vous êtes l'Elfe,  
expert en magie et fine  
épée, il vous faudra  
vous servir des deux  
avec habileté pour  
trionpher.



Aptitude du Héros:  
En début de partie, choisissez votre famille de  
sortilège avant l'Enchanteur.



# MAÎTRE D'ARMES

Champion neutre Elfe

Corps : 6 points

Esprit : 4 points

Sort : 1 famille

Attaque :

- 2 dés de combat

Défense :

- 2 dés de combat

Déplacement :

- 2 dés ordinaires

Vous êtes un maître d'armes habile et polyvalent qui excelle dans tous les aspects guerriers.

Déjà fine lame et magicien puissant, vous avez développé votre talent naturel pour les armes à distance.



Lancez un dé supplémentaire lorsque vous attaquez un joueur ou un monstre qui n'est pas sur une case adjacente à la votre.



# L'ASSASSIN

Champion Noir Elfe

Corps : 6 points  
Esprit : 4 points  
Sort : 1 famille

Attaque :  
- 2 dés de combat

Défense :  
- 2 dés de combat

Déplacement :  
- 2 dés ordinaires

Vous êtes l'Assassin. Votre aptitude en combat vous rend furtif comme une ombre et votre magie rapide comme l'éclair. Sans aucun remord, vous tuez votre cible, mais c'est une voie sombre que vous devrez arpenter en solitaire.



Lors de votre déplacement, vous pouvez passer au travers de n'importe quel joueur ou monstre, le quel peut vous en empêcher en lançant un dé de combat et en obtenant un bouclier.

Toutefois, vous ne pouvez pas recuter de compagnons.



## LE SAGE

Champion Blanc Elfe

Corps : 5 points

Esprit : 5 points

Sort : 1 famille

Attaque :

- 2 dés de combat

Défense :

- 2 dés de combat

Déplacement :

- 2 dés ordinaires

Vous êtes le Sage.

Votre maîtrise en chaque domaine fait que votre polyvalence est votre force. Cette sagesse vous permet d'anticiper les dangers et de toujours disposer de solutions au défis qui vous affrontez



En début de partie, piochez six cartes dans le paquet de carte Trésor.

Pour chacune des six cartes piochées, vous pouvez choisir de les conserver ou de les mettre de côté jusqu'à la fin de la partie.



## L'ENCHANTEUR

Corps : 4 points  
Esprit : 6 points  
Éléments :  
3 éléments  
au choix.

Attaque :  
- 1 dé de combat

Défense :  
- 2 dés de combat

Déplacement :  
- 2 dés ordinaires

*Vous êtes l'Enchanteur.  
Vous disposez de  
nombreux sortilèges pour  
vous tirer d'affaire,  
toutefois vous êtes  
faible au combat.*



*Aptitude du Héros:  
En début de partie, choisissez trois familles de  
sortilèges.*



# THAUMATURGE

*Champion neutre Enchanteur*

Corps : 4 points  
Esprit : 6 points  
Sort : 3 familles

*Vous êtes perçue par ceux qui ne possèdent pas la magie comme un faiseur de miracles.*

Attaque :  
- 1 dé de combat

*Les arcanes de la magie sont capricieuses mais vous semblez dompter les vents magiques à votre volonté pour aider vos amis et terrasser vos ennemis.*

Défense :  
- 2 dés de combat

Déplacement :  
- 2 dés ordinaires



*Vous maîtrisez tous les éléments magiques.*



## LE NÉCROMANT

*Champion Noir Enchanteur*

Corps : 4 points  
Esprit : 6 points  
Sort : 3 familles

Attaque :  
- 1 dé de combat

Défense :  
- 1 dé de combat

Déplacement :  
- 2 dés ordinaires

*Vous êtes le Nécromant. Vos savoirs obscures s'étendent vers les domaines interdits. Au seuil de la non-vie, votre corps est misérable mais vos marionnettes de chair forment un rempart autour de votre pitoyable corps mortel.*



*Vous maîtrisez l'élément Terre.*

*De plus, si l'un de vos compagnons visible tombe à zéro point de corps, lancez un dé de combat. Si vous obtenez un crâne, il ressucite immédiatement avec un point de corps.*



# L'AUGURE

Champion Blanc Enchanteur

Corps : 4 points  
Esprit : 6 points  
Sort : 2 familles

Attaque :  
- 1 dé de combat

Défense :  
- 2 dés de combat

Déplacement :  
- 2 dés ordinaires

Vous êtes l'Augure. Vos connaissances occultes vous permettent de lire et dompter les vents magiques. Vos meilleures alliés durant la bataille sont la chance et la bonne fortune qui vous accompagnent comme des serviteurs.

A tout moment, lorsqu'une carte "Sortilège" est mise de côté jusqu'à la fin de la partie, lancez un dé de combat. Si vous obtenez un Bouclier blanc, vous pouvez conserver cette carte pour l'utiliser.





## LE NAIN

Corps : 7 points  
Esprit : 3 points  
Élément :



Attaque :  
- 2 dés de combat

Défense :  
- 2 dés de combat

Déplacement :  
- 2 dés ordinaires

*Vous êtes le Nain, guerrier brutal et valeureux compagnon, vous réussissez toujours à désamorcer les pièges que vous rencontrez.*



*Aptitude du Héros :*

*Lors de votre tour de jeu, vous pouvez désamorcer tous les pièges visibles dans votre pièce ou corridor.*



## VÉTÉRAN NAIN

*Champion neutre Nain*

Corps : 7 points  
Esprit : 3 points  
Sort : -

Attaque :  
- 2 dés de combat

Défense :  
- 3 dés de combat

Déplacement :  
- 2 dés ordinaires

*Vous êtes le vétéran de nombreuses aventures qui vous ont forgé dur comme le métal. Fidèle à vos ancêtres, vous êtes un guerrier redoutable dont l'endurance n'a pas d'égal. Votre corps est fort et votre esprit est toujours aussi habile à repérer les pièges.*





# L'EXPLORATEUR

Champion Blanc Nain

Corps : 6 points  
Esprit : 4 points  
Sort : -

Attaque :  
- 2 dés de combat

Défense :  
- 2 dés de combat

Déplacement :  
- 2 dés ordinaires

Vous êtes l'Explorateur. Votre savoir est un plus grand pouvoir que votre lame. Aucune ruine ne peut vous cacher ses secrets. Tandis que vos compagnons affrontent l'ennemi, vous les protégez des pièges dissimulés.



Vous pouvez faire des recherches même en présence de monstres.

De plus, si vous perdez un ou plusieurs points de corps à cause un piège, lancez un dé de combat. Sur un crâne, le premier point de corps n'est pas perdu.



# LE POURFENDEUR

*Champion noir Nain*

Corps : 7 points  
Esprit : 3 points  
Sort : -

Attaque :  
- 2 dés de combat

Défense :  
- 3 dés de combat

Déplacement :  
- 2 dés ordinaires

Vous êtes le Pourfendeur. Votre existence consiste désormais à pourchasser les monstres au mépris de votre propre survie. Votre rancune aveugle est devenue votre code d'honneur et votre hache son serviteur sanglant.



En début de partie, choisissez deux cartes dans le paquet Monstre, sur lesquels, vous réussissez vos attaques en obtenant des crânes ou des boucliers noirs.

Toutefois, vous ne pouvez porter aucune carte équipement notée comme étant une ARMURE et CASQUE





## *Marteau de Guerre*



Le marteau de guerre vous permet de lancer quatre dés de combat lors d'une Attaque. TOUTEFOIS, tant que vous le portez, si vous obtenez un résultat de déplacement supérieur à six, celui-ci devient six.

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

**ARME**

## 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 contigüe à la votre.

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

ARME

## Baton de sorcier



Le bâton de sorcier vous permet de lancer deux dés de combat lors d'une attaque. A tout moment, pour canaliser son énergie, lancez trois dés de combat. Pour chaque bouclier blanc obtenu, vous récupérez une carte Sortilège parmi celles mise de coté durant la partie. Toutefois, pour chaque crâne obtenu, vous perdez un point d'esprit.

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

## *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



Le heaume vous permet de lancer deux dés de combat supplémentaires pour vous défendre. Toutefois, en raison de son poids, vous êtes limité à six cases maximum lors de votre déplacement normal.

Prix : 220 pièces  
Ne peut être utilisé par  
l'Enchanteur

CASQUE

## *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**

## *Trousse d'apothicaire*



La trousse d'apothicaire vous permet de restaurer la santé d'un héros placé sur une case contigüe. 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: 90 pièces d'or**  
**Ne peut être utilisé par le barbare**

## *Collier élémentaire*



Le collier élémentaire vous permet de maîtriser un nouvel élément magique de votre choix tant que vous le portez.

Le choix de l'élément lié au collier est définitif et doit être noté sur votre feuille de marque.

Prix: 550 pièces d'or  
**AMULETTE**

# Casque



Le casque vous permet de  
lancer un dé de combat  
supplémentaire pour vous  
défendre.

Prix : 120 pièces  
Ne peut être utilisé par  
l'Enchanteur

CASQUE

## Lance



La lance vous permet d'utiliser deux dés de combat lors d'une attaque.

Elle peut servir pour attaquer en diagonale. Vous pouvez également la lancer mais, dans ce cas, vous la perdez. (Vous ne pouvez pas la lancer contre un adversaire qui se trouve sur une case contiguë à la vôtre).

Prix : 150 pièces d'or.

Ne peut être utilisée par l'Enchanteur.

**ARME**

## Bouclier



Le bouclier vous permet de  
lancer un dé de combat  
supplémentaire pour vous  
défendre.

Prix : 100 pièces  
Ne peut être utilisé par  
l'Enchanteur

**BOUCLIER**

## Gourdin



Le gourdin vous permet de lancer deux dés de combat lors d'une attaque. Il peut également servir pour attaquer en diagonale.

Prix : 100 pièces d'or.

**ARME**

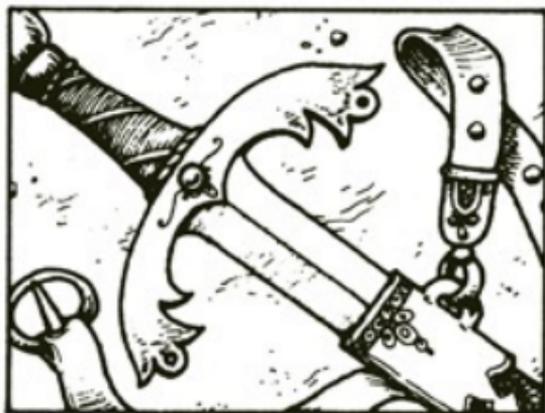
## *Trousse à outils*



La trousse à outils vous permet de retirer tout piège rencontré. Lancez un dé de combat; s'il indique un crâne, le piège se déclenche et vous perdez un point de "Corps". Une fois le dé lancé, le piège est retiré.

Prix : 250 pièces d'or.

## *Glaive*

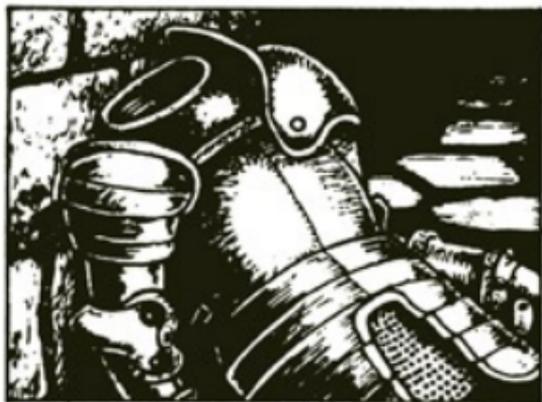


Le glaive vous permet de lancer trois dés de combat lors d'une attaque.

Prix : 250 pièces d'or.  
Ne peut être utilisé par l'Enchanteur.

ARME

## *Armure*



L'armure vous permet de lancer deux dés de combat supplémentaires pour vous défendre. Toutefois, en raison de son poids, vous êtes limité à six cases maximum lors de votre déplacement normal.

Prix : 850 pièces  
Ne peut être utilisé par  
l'Enchanteur

ARMURE

## Hachette



La hachette vous permet de lancer deux dés de combat lors d'une attaque. Vous pouvez également la lancer mais, dans ce cas, vous la perdez. (Vous ne pouvez l'utiliser contre un adversaire qui se trouve sur une case contiguë à la vôtre).

Prix : 150 pièces d'or.

Ne peut être utilisée par l'Enchanteur.

**ARME**

## *Hache d'armes*



La hache d'armes vous permet de lancer quatre dés de combat lors d'une attaque. Vous ne pouvez utiliser le bouclier en même temps que la hache d'armes.

Prix : 400 pièces d'or.  
Ne peut être utilisée par l'Enchanteur.

**ARME**

## *Cotte de mailles*



La cotte de mailles vous permet de lancer un dé de combat supplémentaire pour vous défendre.

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

ARMURE

## Dague



La dague vous permet de lancer deux dés de combat lors d'une attaque. Elle peut servir pour attaquer en diagonale.

Prix : 150 pièces d'or.  
Ne peut être utilisée par l'Enchanteur.

ARME

## Remontant



Le remontant vous permet de lancer un dé de combat supplémentaire pour vous défendre.

Prix : 200 pièces  
Ne peut être utilisé QUE  
l'Enchanteur

**BOUCLIER**

## *Cape de protection*



La cape de protection vous permet de lancer un dé de combat supplémentaire pour vous défendre.

Prix : 350 pièces  
Ne peut être utilisé QUE  
l'Enchanteur

ARMURE

## Arbalète

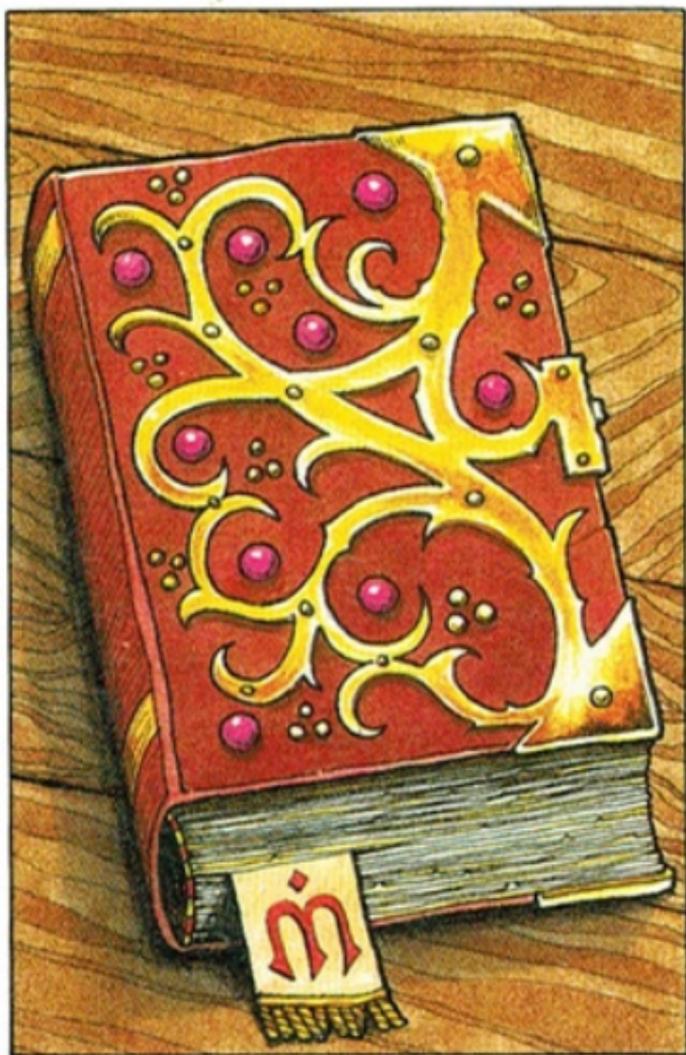


L'arbalète vous permet de lancer trois dés de combat lors d'une attaque. Elle ne peut être utilisée contre un adversaire qui se trouve sur une case contiguë à la vôtre.

Prix : 350 pièces d'or.

Ne peut être utilisée par l'Enchanteur.

**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 berseker 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 coté.**

## *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**

## *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**

## *Heaume de Borin*



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

CASQUE

## *Calice des justes*



Le calice des justes soigne les blessures les plus graves. Au début d'une nouvelle quête, un héros peut boire dans le calice. Il replace une carte péril de son choix dans le Paquet de carte Péril.

Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de de la partie.

## *L'orbe d' Ahlin*



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

## *Le Sceptre du Rappel*



Le Sceptre du Rappel vous permet de jeter deux sortilèges au lieu d'un lorsque c'est votre tour de jouer.

ARME

## *L'Armure de Borin*



L'armure de Borin vous permet de lancer deux dés de combat supplémentaire pour vous défendre.

ARMURE

## *Le Fléau des Orcs*



Cette épée dénommée Fléau des Orcs vous permet de lancer deux dés de combat lors d'une attaque. S'il s'agit d'un combat contre les Orcs, vous pouvez attaquer **DEUX FOIS**.

**ARME**

## *Talisman de Lore*



Tant que vous le portez, ce talisman ous permet de disposer de deux points d'Esprit supplémentaires.

AMULETTE

## Le Fer de l'Esprit



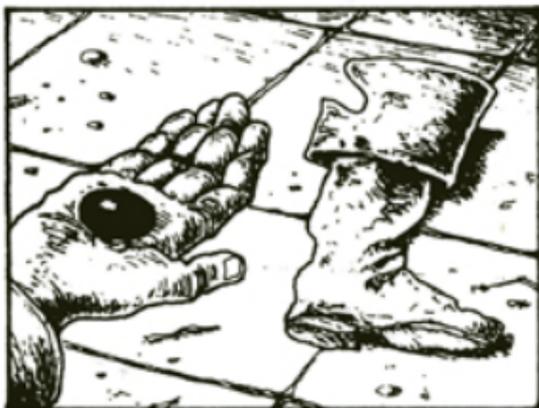
Le Fer de l'Esprit vous permet de lancer trois dés de combat lors d'une attaque OU quatre dés s'il s'agit d'une attaque contre l'une de ces créatures apparentées aux Morts Vivants : Squelettes, Zombis et Momies.

ARME



Trésor

## *Pierre précieuse!*



Nichée au fond d'une vieille botte, vous découvrez une pierre précieuse d'une valeur de 50 pièces d'or. Inscrivez cette somme au dos de votre feuille de marque et mettez cette carte de côté jusqu' à la fin de la quête.

*Rien*



En dépit d'une fouille  
méticuleuse, vous ne trouvez  
rien.

## Potion de guérison



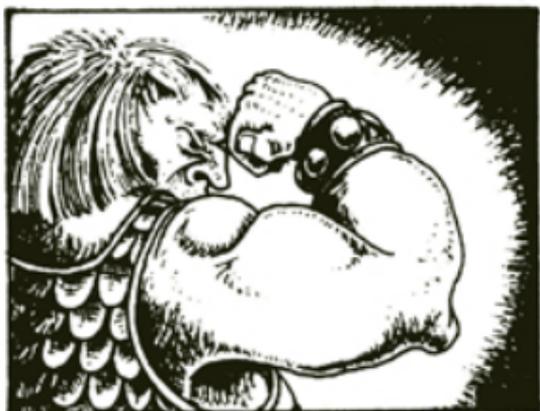
Vous découvrez un petit flacon enveloppé de vieux chiffons et en reconnaissez tout de suite le contenu : il s'agit d'une potion de guérison. Celle-ci peut être bue à tout moment. Elle vous restituera quatre points de "Corps" perdus. Une fois utilisée, mettez cette carte de côté jusqu' à la fin de la quête.

## Potion de guérison



Vous découvrirez un petit flacon enveloppé de vieux chiffons et en reconnaissez tout de suite le contenu : il s'agit d'une potion de guérison. Celle-ci peut être bue à tout moment. Elle vous restituera quatre points de "Corps" perdus. Une fois utilisée, mettez cette carte de côté jusqu' à la fin de la quête.

## Potion de force



Vous trouvez un petit flacon rempli de liquide pourpre. Il s'agit d'une potion de force. Vous pouvez la boire à tout moment. Elle vous permettra de lancer deux dés de combat en plus pour attaquer la prochaine fois que l'occasion se présentera. Une fois utilisée, mettez cette carte de côté jusqu' à la fin de la quête.

## *Potion de résistance*



Parmi toute une collection de vieux  
flacons et pots en terre, vous  
découvrez une petite fiole claire  
contenant une potion de résistance.

Celle-ci peut être prise à tout  
moment. Vous pourrez alors lancer  
deux dés de combat en plus pour  
vous défendre la prochaine fois que  
l'occasion se présentera. Une fois  
utilisée, mettez cette carte de côté  
jusqu' à la fin de la quête.

## Potion de vitesse



Vous repérez un flacon poussiéreux sur une étagère. En le nettoyant, vous vous rendez compte qu'il s'agit d'une potion de vitesse.

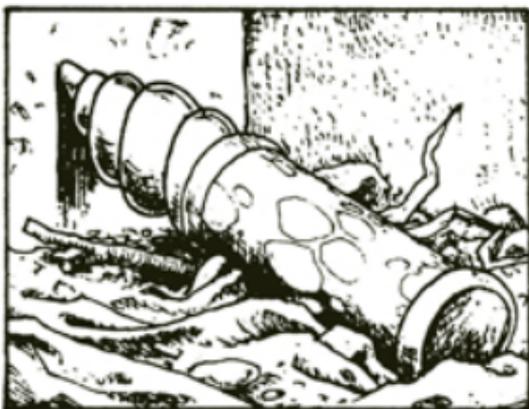
Celle-ci peut être bue à tout moment. Elle vous permettra de lancer deux fois plus de dés que normal lors de votre prochain déplacement. Une fois utilisée, mettez cette carte de côté jusqu' à la fin de la quête.

## Breuvage héroïque



Un sac de cuir accroché au mur contient une potion. Il s'agit d'un breuvage héroïque. Celui-ci peut être pris juste avant de livrer combat. Le joueur qui absorbe cette potion pourra, le temps d'un tour seulement, attaquer deux fois au lieu d'une. Une fois utilisée, mettez cette carte de côté jusqu'à la fin de la quête.

## *Eau bénite*



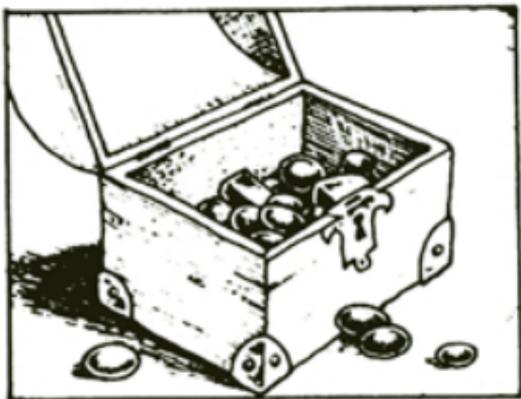
Vous trouvez une fiole d'eau bénite qui a été rangée, puis oubliée dans un coin de la salle. Cette eau bénite peut être utilisée au lieu de lancer une attaque. Elle tuera toute créature apparentée aux Morts Vivants : Squelette, Zombi ou Momie. Une fois utilisée, mettez cette carte de côté jusqu' à la fin de la quête.

**Or!**



**Vous avez repéré une pierre  
descellée derrière laquelle se  
trouve dissimulée une petite  
bourse en cuir enveloppée d'un  
vieux chiffon. Celle-ci contient  
50 pièces d'or. Inscrivez cette  
somme au dos de votre feuille  
de marque et mettez cette carte  
de côté jusqu' à la fin de la quête.**

## *Bijoux!*



Vous trouvez un petit coffre de bois, d'apparence ordinaire et plutôt vieux, mais à l'intérieur, sur une doublure de velours, reposent des bijoux d'une valeur de 50 pièces d'or. Inscrivez cette somme au dos de votre feuille de marque et mettez cette carte de côté jusqu' à la fin de la quête.

## *Fabuleux trésor!*



La chance est avec vous. Un petit coffre que vous trouvez dissimulé sous une vieille fourrure contient 100 pièces d'or. Inscrivez cette somme au dos de votre feuille de marque et mettez cette carte de côté jusqu' à la fin de la quête.

## *Monstre errant*



Alors que vous êtes occupé dans vos recherches, un monstre fait irruption et vous attaque. Le joueur sorcier doit placer le monstre errant (du type indiqué dans le Livre des Quêtes pour cette aventure) sur l'une des cases contiguës à la vôtre. Le monstre attaque immédiatement. Remplacez cette carte sur la pile des cartes "Trésor". Mélangez le paquet.

## *Monstre errant*



Alors que vous êtes occupé dans vos recherches, un monstre fait irruption et vous attaque. Le joueur sorcier doit placer le monstre errant (du type indiqué dans le Livre des Quêtes pour cette aventure) sur l'une des cases contiguës à la vôtre. Le monstre attaque immédiatement. Remplacez cette carte sur la pile des cartes "Trésor". Mélangez le paquet.

## *Monstre errant*



Alors que vous êtes occupé dans vos recherches, un monstre fait irruption et vous attaque. Le joueur sorcier doit placer le monstre errant (du type indiqué dans le Livre des Quêtes pour cette aventure) sur l'une des cases contiguës à la vôtre. Le monstre attaque immédiatement. Remplacez cette carte sur la pile des cartes "Trésor". Mélangez le paquet.

## *Monstre errant*



Alors que vous êtes occupé dans vos recherches, un monstre fait irruption et vous attaque. Le joueur sorcier doit placer le monstre errant (du type indiqué dans le Livre des Quêtes pour cette aventure) sur l'une des cases contiguës à la vôtre. Le monstre attaque immédiatement. Replacez cette carte sur la pile des cartes "Trésor". Mélangez le paquet.

## *Monstre errant*



Alors que vous êtes occupé dans vos recherches, un monstre fait irruption et vous attaque. Le joueur sorcier doit placer le monstre errant (du type indiqué dans le Livre des Quêtes pour cette aventure) sur l'une des cases contiguës à la vôtre. Le monstre attaque immédiatement. Remplacez cette carte sur la pile des cartes "Trésor". Mélangez le paquet.

## Piège!



Au cours de vos recherches,  
vous déclenchez  
accidentellement un piège. Une  
flèche jaillit du mur et vous  
atteint. Vous perdez un point  
de "Corps".

Remplacez cette carte sur la pile  
des cartes "Trésor". Mélangez  
le paquet.

## Piège!



Au cours de vos recherches,  
vous déclenchez  
accidentellement un piège. Une  
flèche jaillit du mur et vous  
atteint. Vous perdez un point  
de "Corps".

Remplacez cette carte sur la pile  
des cartes "Trésor". Mélangez  
le paquet.

*Or!*



Cette boîte contenant 25 pièces d'or a été abandonnée par un inconscient qui n'a même pas songé à la dissimuler. Inscrivez cette somme au dos de votre feuille de marque et mettez cette carte de côté jusqu' à la fin de la quête.

# Or!



Au cours de vos recherches, vous trouvez de petites quantités d'or dissimulées en divers endroits. Mais vous vous y perdez dans vos comptes.

Lancez donc un dé et multipliez le nombre obtenu par dix, ainsi saurez-vous combien de pièces d'or vous avez trouvées. Passez votre prochain tour. Inscrivez la somme découverte au dos de votre feuille de marque et mettez cette carte de côté jusqu' à la fin de la quête.

*Or!*



La fouille de vieux vêtements vous permet de découvrir 20 pièces d'or. Inscrivez cette somme au dos de votre feuille de marque et mettez cette carte de côté jusqu' à la fin de la quête.

*Or!*



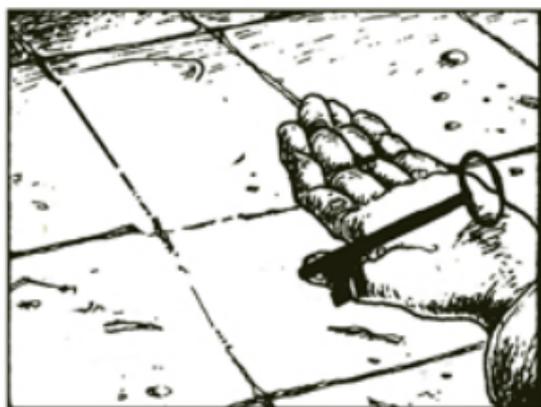
Un maigre butin de 10 pièces d'or est découvert dans la poche d'un vieux pourpoint malodorant. Inscrivez cette somme au dos de votre feuille de marque et mettez cette carte de côté jusqu' à la fin de la quête.

## Piège!



Une dalle cède sous votre pied et vous vous rendez compte trop tard qu'il s'agit d'un piège. Vous tombez dans une fosse et perdez un point de "Corps". Il vous sera toutefois possible d'en sortir et de repartir normalement à votre prochain tour. Une fois que vous êtes sorti, la fosse se referme. Vous replacez cette carte sur la pile des cartes "Trésor".  
Mélangez le paquet.

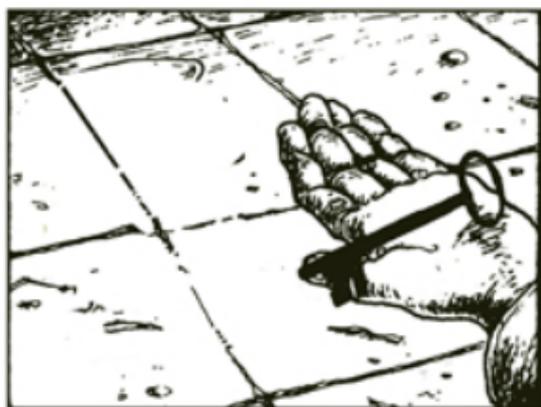
## *Clef cachée*



**Vous trouvez un sac de cuir usé  
sous une dalle tintante d'un  
bruit métallique. Il contient une  
petite clef, laquelle vous  
permet, à tout moment,  
d'ignorer une carte Porte qui  
vient d'être tirée dans le  
paquet de cartes Porte.**

**Une fois utilisée, cette carte  
doit être mise de côté jusqu'à la  
fin de la partie.**

## *Clef cachée*



**Vous trouvez un sac de cuir usé sous une dalle tintante d'un bruit métallique. Il contient une petite clef, laquelle vous permet, à tout moment, d'ignorer une carte Porte qui vient d'être tirée dans le paquet de cartes Porte.**

**Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.**

## *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.

## 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 coté jusqu'à la fin de la partie.**

## *Potion de volonté*



**Vous découvrez une potion rougeatre laquelle vous donne un regain de volonté au combat. Durant ce tour, le joueur qui boit 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 coté jusqu'à la fin de la partie.**

## Potion frelatée



Vous découvrez une fiole ouverte, remplie d'un liquide nauséabond. Il s'agit d'une potion de guérison égarée. Le héros qui tente de la boire lance quatre dés de combat. Il gagnera un point de corps par crâne obtenu. Toutefois, il perdra un point de corps par bouclier noir obtenu. 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 votre recherche de trésors, l'un de vos compagnons vous trahit et vous agresse 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, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.

## Traître errant



Alors que vous êtes occupé à votre recherche de trésors, l'un de vos compagnons vous trahit et vous agresse 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, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.



*Mort!*



Victime d'un coup net et puissant, votre tête se détache du reste de votre corps, glaçant d'effroi vos compagnons.

Vous êtes mort.

Remplacez cette carte dans le paquet Péril, puis, mélangez le paquet.

## *Équipement brisé*



Avec une chance insolente, le coup ne détruit que vos protections, vous épargnant une blessure mortelle.

Votre carte équipement ayant la plus importante valeur en Pièces d'or est détruite.

Remplacez cette carte dans le paquet de cartes Péril, puis, mélanger le paquet

## *Héros déchu*



Le coup traverse votre visage, l'arborant de profondes cicatrices qui brisent à jamais votre beauté.

Désormais, vous ne pouvez plus engager et recruter de compagnons ou hommes d'armes.

Conservez cette carte avec votre feuille de marque.

## Boiteux



Le coup broie votre genou dans un sinistre craquement d'os, vous laissant infirme et boiteux.

Lorsque vous lancez vos dés de déplacement, considérez tous les résultats supérieurs à 5 comme étant de 5.

Conservez cette carte avec votre feuille de marque.

## *Trouble mental*



Le coup frappe si durement  
votre crâne qu'il provoque  
des dommages sévères à  
votre esprit.

Vous perdez immédiatement  
la maîtrise d'un élément de  
votre choix. Cette perte est  
définitive.

Remplacez cette carte dans le  
paquet de carte Péril.

## *Blessure critique*



Le coup pénètre  
profondément votre  
abdomen, déchirant vos  
chairs et vos muscles .

Vous perdez un dé de  
combat lorsque vous lancez  
une défense ou une attaque  
avec vos dés de combat.  
Toutefois le nombre de dés  
minimum est d'un dé.

Conservez cette carte avec  
votre feuille de marque.

## *Dos brisé*



Le coup violent s'abat sur  
votre épine dorsale, brisant  
vos côtes dans un bruit  
sourd.

Vous perdez deux dés de  
combat lorsque vous lancez  
une défense avec vos dés de  
combat. Toutefois le nombre  
de dés minimum reste un dé.

Conservez cette carte avec  
votre feuille de marque.

## *Mauvaise main*



Le coup violent écrase votre main d'épée, la brisant douloureusement dans une gerbe de sang.

Vous perdez deux dés de combat lorsque vous lancez une attaque avec vos dés de combat. Toutefois le nombre de dés minimum est d'un dé.

Conservez cette carte avec votre feuille de marque.

## *Blessure grave*



Le coup déchire votre cuisse  
et l'entaille profondément .

Vous perdez un dé de  
combat lorsque vous lancez  
une défense avec vos dés de  
combat. Toutefois le nombre  
de dés minimum est d'un dé.

Conservez cette carte avec  
votre feuille de marque.





## *Guerrier du Chaos*



Déplacement : 6 cases

Attaque : 4 dés

Défense : 4 dés

Corps : 3

Esprit : 3





## Fimir



Déplacement : 6 cases

Attaque : 3 dés

Défense : 3 dés

Corps : 2

Esprit : 3





## Gargouille



Déplacement : 6 cases

Attaque : 4 dés

Défense : 4 dés

Corps : 4

Esprit : 4





## *Lutin*



Déplacement : 10 cases

Attaque : 2 dés

Défense : 1 dé

Corps : 1

Esprit : 1





## Momie



Déplacement : 4 cases

Attaque : 3 dés

Défense : 6 dés

Corps : 1

Esprit : 0

Lorsque ce monstre meurt, lancez un dé de combat. Si le joueur sorcier obtient un crâne, le monstre réssucite avec un point de corps et attaque immédiatement.



## Orc



Déplacement : 8 cases

Attaque : 3 dés

Défense : 2 dés

Corps : 2

Esprit : 2





## Squelette



Déplacement : 6 cases

Attaque : 2 dés

Défense : 2 dés

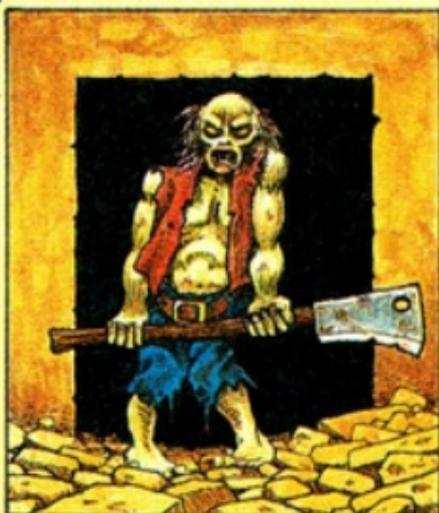
Corps : 1

Esprit : 0

Lorsque ce monstre meurt, lancez un dé de combat. Si le joueur sorcier obtient un crâne, le monstre réssucite avec un point de corps et attaque immédiatement.



## Zombi



Déplacement : 4 cases

Attaque : 2 dés

Défense : 4 dés

Corps : 1

Esprit : 0

Lorsque ce monstre meurt, lancez un dé de combat. Si le joueur sorcier obtient un crâne, le monstre réssucite avec un point de corps et attaque immédiatement.



## 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.





## Villageois



Déplacement : 4 cases

Attaque : 0 dés

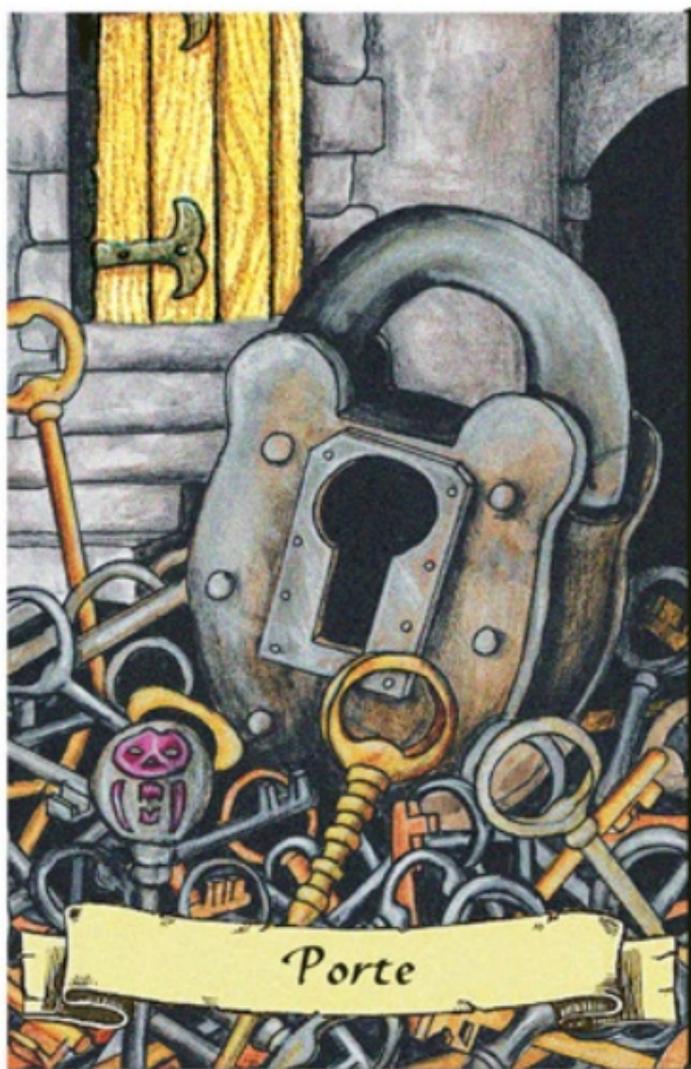
Défense : 2 dés

Corps : 1

Esprit : 4

Le villageois peut être attaqué  
par les autres monstres





## Porte en Bois



Sans encombre, vous ouvrez  
cette lourde porte en bois  
d'apparence normale.

Remplacez cette carte dans le  
paquet de cartes "Porte".  
Mélangez le paquet.

## Porte en Bois



Sans encombre, vous ouvrez  
cette lourde porte en bois  
d'apparence normale.

Remplacez cette carte dans le  
paquet de cartes "Porte".  
Mélangez le paquet.

## Porte en Bois



Sans encombre, vous ouvrez  
cette lourde porte en bois  
d'apparence normale.

Remplacez cette carte dans le  
paquet de cartes "Porte".  
Mélangez le paquet.

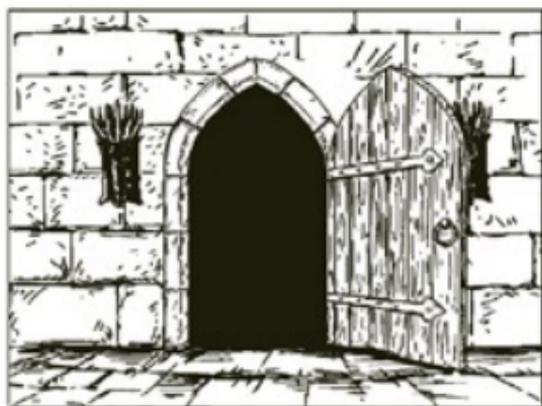
## Porte en Bois



Sans encombre, vous ouvrez  
cette lourde porte en bois  
d'apparence normale.

Remplacez cette carte dans le  
paquet de cartes "Porte".  
Mélangez le paquet.

## Porte en Bois



Sans encombre, vous ouvrez  
cette lourde porte en bois  
d'apparence normale.

Remplacez cette carte dans le  
paquet de cartes "Porte".  
Mélangez le paquet.

## *Porte en Bois*



Sans encombre, vous ouvrez  
cette lourde porte en bois  
d'apparence normale.

Remplacez cette carte dans le  
paquet de cartes "Porte".  
Mélangez le paquet.

## Monstre errant



Alors que vous approchez de la porte en bois, celle-ci s'ouvre subitement, révélant un monstre agressif.

Le joueur sorcier doit placer un monstre errant ( du type indiqué dans le Livre des Quêtes pour cette aventure) sur une case contiguë à la porte. Le monstre attaque immédiatement. Replacez cette carte sur le pile des cartes Porte. Mélangez le paquet.

## *En tapinois*



Du fond de votre corridor, vous observez subrétivement au travers d'une porte baignée d'obscurité, avant de bondir par surprise.

Désignez un monstre dans la pièce ou le corridor ouvert par le héros, lequel perd son prochain tour.

Remplacez cette carte sur la pile des cartes Porte. Mélangez le paquet.

## Alerte!



Vous ouvrez cette massive porte dans un grincement strident, lequel prévient vos ennemis de votre entreprise. Une fois la porte ouverte, le joueur sorcier peut ouvrir une seconde porte fermée n'importe où sur le plateau de jeu.

Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.

## Porte rouillée



Vous mobilisez tant votre énergie pour forcer cette porte rouillée, que vous trébuchez lamentablement à l'intérieur lors de son ouverture. Une fois la porte ouverte, le joueur sorcier termine votre déplacement à une case contigüe de la porte.

Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.

## *Serrure piégée*



Alors que vous actionnez le mécanisme, la porte révèle un piège le quel vous fait perdre un point d'Esprit.

Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.



Compagnon

## *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**

## *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**

# Barde



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

**Rente:** 1 pièce d'or  
aucun équipement

**Compagnon d'arme**



## *Le feu du courroux*



Ce sortilège peut atteindre n'importe quel monstre ou joueur, où qu'il se trouve sur le plateau de jeu. Il dénichera votre ennemi et lui infligera la perte d'un point de "Corps", à moins qu'il ne puisse obtenir un bouclier en lançant un dé de combat. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté (et ne peut plus servir durant la partie en cours).

## Boule de feu

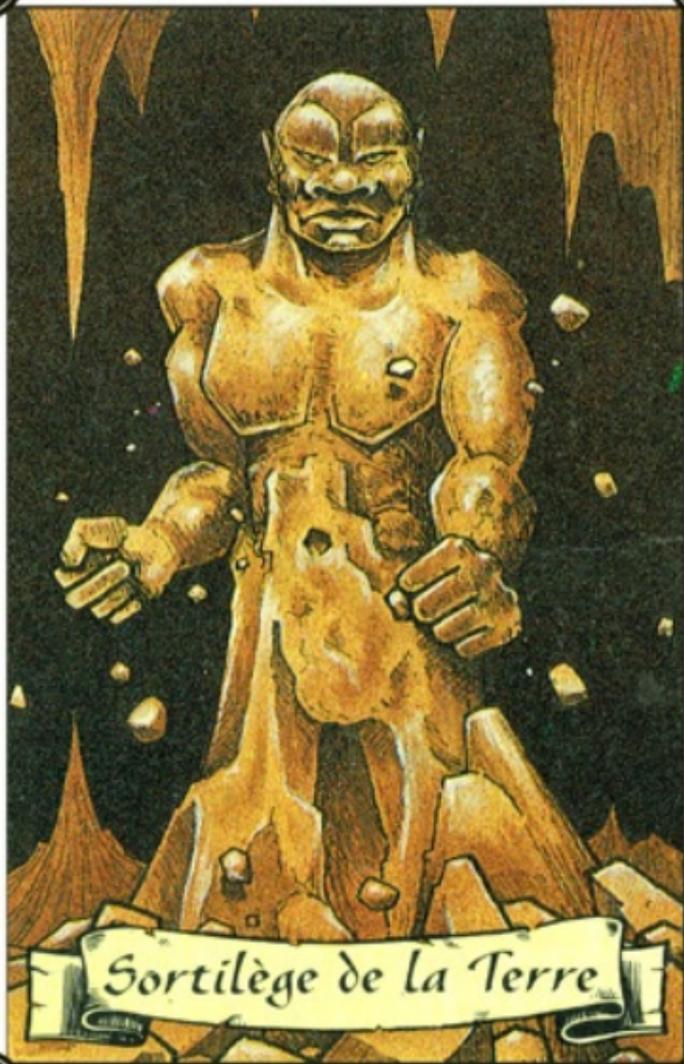


Ce sortilège peut atteindre n'importe quel monstre ou joueur. Il lui infligera la perte de deux points de "Corps". La victime pourra contre-attaquer en lançant deux dés de combat; chaque crâne obtenu sur les dés réduira d'autant la perte infligée. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté (et ne peut plus servir durant la partie en cours).

## Courage



Ce sortilège peut atteindre n'importe quel joueur. Celui-ci pourra alors lancer deux dés de combat supplémentaires pour se défendre tant que durera le sortilège. Le sortilège prendra fin lorsque plus aucun monstre ne sera visible au joueur. Cette carte doit alors être mise de côté jusqu' à la fin de la partie.



Sortilège de la Terre

## *Une peau de roc*



Ce sortilège peut atteindre n'importe quel joueur. Ce joueur pourra alors lancer deux dés de combat supplémentaires pour se défendre tant que durera le sortilège. Le sortilège prendra fin dès que le joueur sera blessé. Cette carte doit alors être mise de côté jusqu' à la fin de la partie.

## *Au travers de la pierre*



Ce sortilège peut atteindre n'importe quel joueur auquel il confère le pouvoir de traverser les murs lors de son prochain déplacement. Ce joueur peut alors traverser autant de murs que son déplacement le permet. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté (et ne peut plus servir durant la partie en cours).

## *Guérison corporelle*



Ce sortilège peut atteindre  
n'importe  
quel joueur auquel il restituera  
jusqu'à quatre points de  
"Corps" perdus. Une fois  
utilisée, cette carte doit être  
mise de côté (et ne peut plus  
servir durant la partie en  
cours).



Sortilège de l'Air

## Djinn



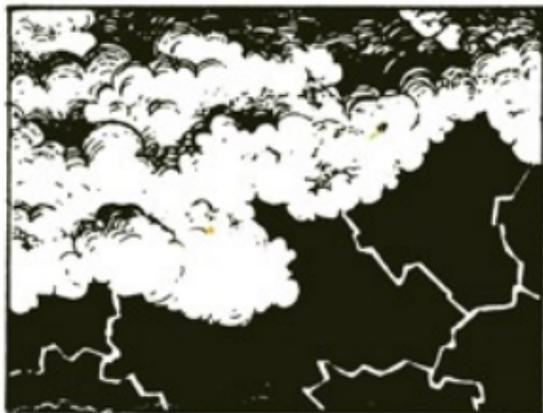
Ce sortilège fait apparaître un Djinn qui accomplira l'une des actions suivantes : ouvrir n'importe quelle porte du jeu (le mobilier de la salle en question devra alors être mis en place), OU attaquer n'importe qui sur le plateau de jeu. Il n'attaquera qu'une fois avec cinq dés de combat. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté (et ne peut plus servir durant la partie en cours).

## Vent vif



Ce sortilège peut atteindre n'importe quel joueur, lequel pourra, lors de son prochain déplacement, lancer deux fois plus de dés que normal. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté (et ne peut plus servir durant la partie en cours).

## Tempête



Une petite tempête se lève et enveloppe un monstre ou un joueur de votre choix, lequel doit alors passer son prochain tour. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté (et ne peut plus servir durant la partie en cours).



Sortilège de l'Eau

## Sommeil



Ce sortilège plongera dans le sommeil un joueur ou un monstre. Ils pourront essayer de se défendre en lançant un dé par point d' "Esprit" inscrit sur leur carte. S'ils réussissent à obtenir un bouclier, l'effet du sortilège sera annulé. Sinon, une fois endormis, ils ne pourront pas se déplacer ni se défendre s'ils sont attaqués. Pour sortir de ce sommeil, ils devront lancer un "six" lorsque ce sera leur tour ou s'ils sont attaqués.

## *Eau de guérison*

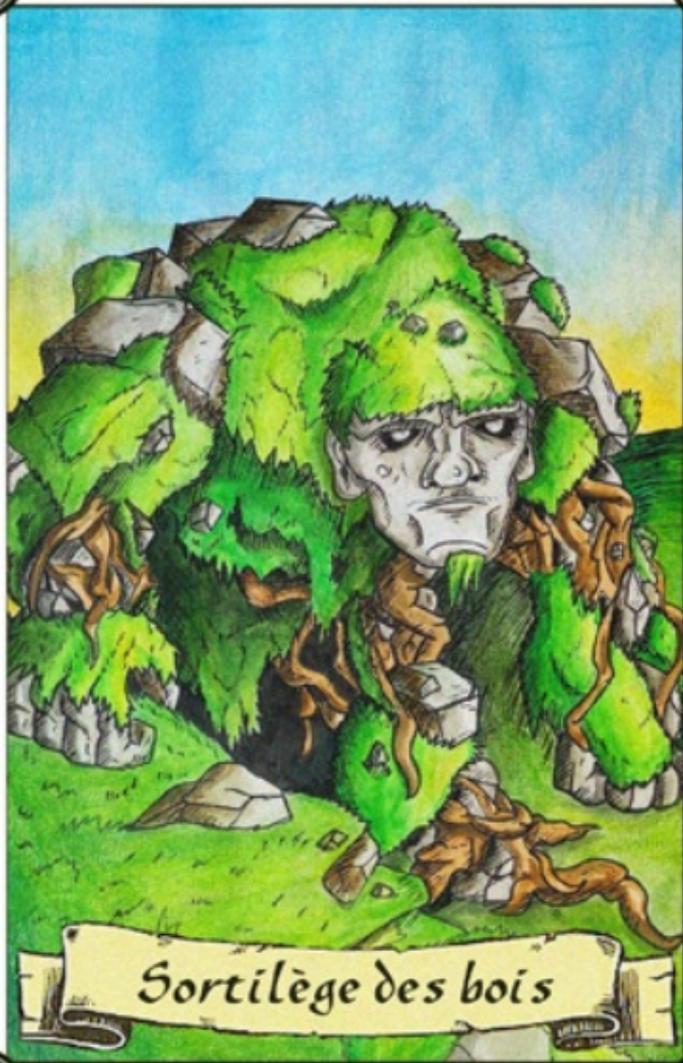


Ce sortilège peut atteindre n'importe quel joueur auquel il restituera jusqu'à quatre points de "Corps" perdus. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté (et ne peut plus servir durant la partie en cours).

## *Voile de brume*



Ce sortilège peut atteindre n'importe quel joueur, lequel pourra, lors de son prochain déplacement, traverser sans être vu des cases occupées par d'autres joueurs ou monstres. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté (et ne peut plus servir durant la partie en cours).



Sortilège des bois

## Ronces



Les ronces enserrant un joueur ou un monstre, lequel peut se défendre en lançant deux dés de combat. S'il obtient un bouclier, l'effet du sort est annulé. Sinon, une fois enchainé, la cible perdra un point de corps dès qu'il effectue un déplacement ( y compris en mêlée). Pour sortir de ces ronces , il devra lancer un «six» lorsque se sera son tour.

Une fois utilisée, cette carte doit être mise de coté jusqu'à la fin de la partie.

## *Vitalité des bêtes*



Ce sortilège peut atteindre n'importe quel joueur ou un monstre, auquel il restituera jusqu'à quatre points corps perdus.

Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.

## Oeil du corbeau



Ce sortilège peut atteindre un joueur ou un monstre n'importe où sur le plateau de jeu. A tout moment, il peut relancer ses dés de combat pour attaquer et se défendre ou relancer ses dés de déplacement. Le sortilège prend fin une fois les dés relancés.

Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.



Sortilège de foudre

## *Lame du vif*



Ce sortilège peut atteindre n'importe quel joueur. Un joueur attaqué par la cible du sortilège ne pourra se défendre qu'avec deux dés de combat au maximum. Le sortilège prendra fin dès que le joueur sous influence du sortilège obtient un bouclier noir lors d'un jet de dé de combat. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.

## *Frappe éclair*



Ce sortilège peut atteindre n'importe quel joueur, lequel se déplace immédiatement de 7 cases . S'il traverse une case occupé par un monstre ou un joueur, il pourra le déplacer sur une case libre et contigüe. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de coté juqu'à la fin de la partie.

## *Eclair vengeur*



Ce sortilège peut atteindre n'importe quel monstre ou joueur, où qu'il se trouve sur le plateau de jeu. La cible devra lancer un dé de combat par dé de défense. Il perdra alors un point de corps par bouclier noir obtenu. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.



Sortilège de glace

## Reflet de givre



Le sorcier peut prendre une carte sortilège détenue par un joueur ou un monstre visible. S'il s'agit d'une carte sortilège déjà lancé sur la cible, l'effet s'applique désormais sur le sorcier.

Une fois utilisée, cette carte doit être mise de coté jusqu'à la fin de la partie.

## Emprise



Ce sortilège atteint tous les monstres d'une pièce ou d'un corridor, lesquels ne peuvent se déplacer d'aucune façon. Ce sortilège se dissipe à la fin du tour du joueur sorcier.

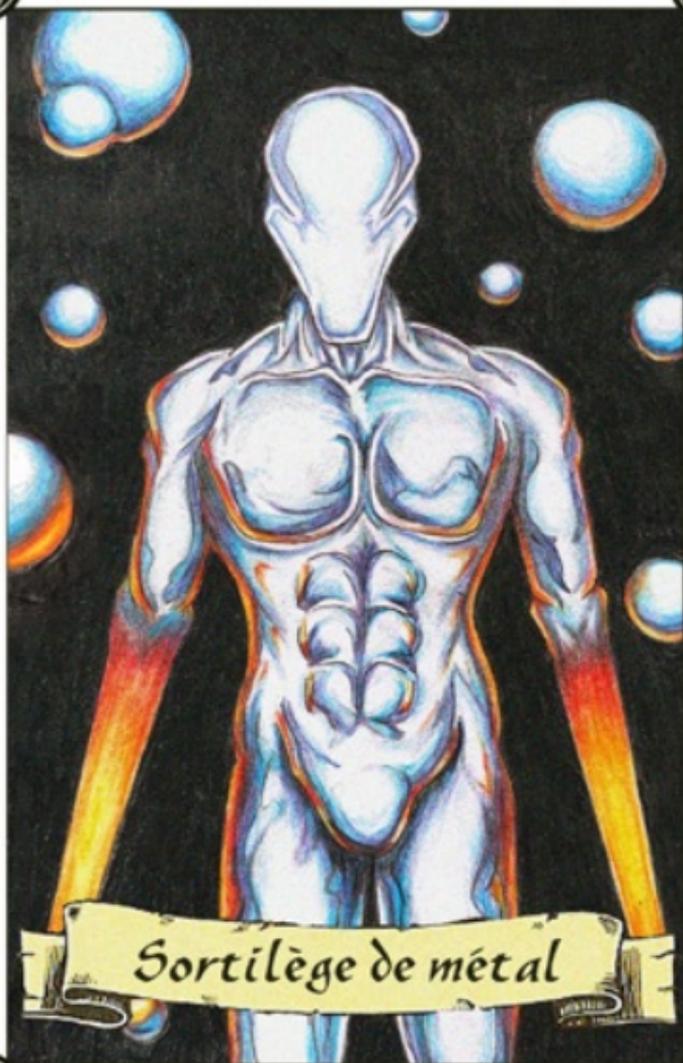
Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.

## Mécanisme gelé



Ce sortilège peut atteindre n'importe quel joueur, lequel empêchera le déclenchement de piège (y compris un piège déclenché lors d'une recherche) dans la pièce ou corridor où il se trouve. Ce sortilège prend fin lorsqu'il obtient sept ou plus en lançant ses dés de déplacement.

Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.



Sortilège de métal

## *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.**

## 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.

## *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.



## Bannissement



**Ce sortilège peut atteindre un mort-vivant n'importe où sur le plateau de jeu, lequel subira la perte de deux 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.**

Ne peut être utilisé par un champion noir

## *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.**

**Ne peut être utilisé par un champion noir**

## 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 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.**

Ne peut être utilisé par un champion noir



*Maléfice de la Peste*

## *Vigueur Morbide*



Ce sortilège peut atteindre n'importe quel joueur auquel il restituera jusqu'à 2 points de corps et d'esprit.

Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.

Ne peut être utilisé que par un champion noir

## *Lame purulente*



Ce sortilège peut atteindre n'importe quel monstre ou joueur le quel subit une attaque de cinq dés de combat. Il se défend avec autant de dés qu'il a de points d'esprit. Toutefois, un monstre n'ayant aucun point d'esprit est immunisé à cette malédiction.

Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.

**Ne peut être utilisé que par un champion noir**

# Peste



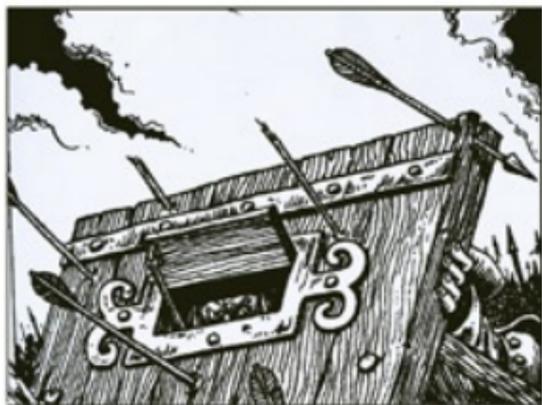
Ce sortilège infecte un joueur ou un monstre n'importe où sur le plateau de jeu, lequel subit la perte de trois points de corps. La cible peut se défendre en lançant autant de dés de combat qu'il a de points d'esprit restants.

Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.

Ne peut être utilisé que par un champion noir



# Guerre



Cette malédiction peut atteindre n'importe quel joueur, lequel peut utiliser la règle de mêlée même s'il n'inflige aucun dégât lors de son attaque. La malédiction prendra fin dès que le joueur sera blessé. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.

Ne peut être utilisé que par un champion noir

## Ruine



Le berserker invoque les puissances de la ruine pour affaiblir son ennemi, lequel, perd un dé de combat pour attaquer et défendre tant que le berserker lui est visible.

Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.

Ne peut être utilisé que par un champion noir

## Feu du chaos



Lancez deux dés de combat. Pour chaque crâne obtenu, tous les monstres et héros (sauf le Berserker) dans la même pièce ou corridor subissent la perte d'un point de corps. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.

Ne peut être utilisé que par un champion noir



*Maléfice de la Mort*

## Nécromancie



Le sorcier réanime des guerriers jadis tombés au combat. Lancez deux dés de combat. Pour chaque crâne obtenu, prenez une carte dans le paquet Compagnon puis placez le compagnon correspondant sur une case visible du sorcier. Les compagnons invoqués se déplacent et attaquent immédiatement. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté jusqu'à la fin de la partie.

**Ne peut être utilisé que par un champion noir**

## *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 coté jusqu'à la fin de la partie.**

**Ne peut être utilisé que par un champion noir**

## *Transfert d'âme*



Le sorcier transfère son âme dans un autre corps. Cette Malédiction peut être lancée sur un joueur ou monstre n'importe où sur le plateau de jeu, lequel échange sa position avec le sorcier. La cible peut annuler le transfert d'âme s'il obtient un bouclier en lançant un dé 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 un champion noir**

## *Mangeurs de chair*



Le sorcier invoque des esprits affamés. Disposez le pion correspondant de sorte à ce qu'il soit visible du sorcier. Un joueur ou un monstre visible du portail subissant la perte d'un point de corps subit immédiatement la perte d'un second point de même nature. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de coté jusqu'à la fin de la partie.

**Ne peut être utilisé que par un champion noir**



*Maléfice de la Famine*

## Déchéance



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 coté jusqu'à la fin de la partie.

Ne peut être utilisé que par un champion noir

## Nécrophage



Le héros absorbe la puissance de ses adversaires en dévorant leurs restes. Le sort peut être lancé sur n'importe quel 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 utilisé que par un champion noir

