Répurgateur

Dés d'attaque	Dés de défense	Points de départ	
		Vie	Esprit
2	2	4	4

Déplacement ..... 2 dés rouges
Arme de départ ..... Rapière
Armure de départ ..... Armure de cuir

HeroQuest

Vous êtes le répurgateur,
un chasseur de sorcières qui traque toutes formes illicites de pratique de la magie et les conséquences catastrophiques qu'elles peuvent entraîner. Vous êtes un expert pour déceler les flux et reflux du Chaos dans le monde réel et éliminer ceux qui les manipulent en toute inconscience.

Exorcisme

Renvoie instantanément un démon dans les méandres du chaos s'il a moins de 3 points de vie, ou bien absorbe toute la magie qui anime un mort s'il a moins de 3 points de vie et le transforme en simple cadavre. Ou bien encore inflige une blessure de 3 points de vie à toute créature élémentaire ou artificielle. Défaussez cette carte après l'avoir utilisée.

Résilience magique

Une fois par quête, si le répurgateur est la cible d'un sort quel qu'il soit et qu'il a en ligne de vue le lanceur du sort, il annule instantanément tous les effets du sort en question grâce à cette capacité. Défaussez cette carte après l'avoir utilisée.

Cible prioritaire

Le répurgateur a pour mission sacrée de combattre la magie sauvage et les créatures magiques. Lorsqu'il combat de tels adversaires (sorciers, chamans, et autres monstres du Chaos), il peut utiliser cette aptitude pour attaquer avec 2 dés de combat en plus. En outre, il se défend avec 2 dés de défense en plus s'il est ciblé par un ennemi issu du Chaos ou qui en manipule les flux. Défaussez cette carte après utilisation.

Paladin

Dés d'attaque	Dés de défense	Points de départ	
		Vie	Esprit
2	3	7	4

Déplacement ..... 2 dés rouges
Arme de départ ..... Masse d'arme
Armure de départ ..... Harnois & grand écu

HeroQuest

Vous êtes le paladin,
bras armé d'une foi séculaire et ultime rempart contre tous ceux qui menacent la paix et la sérénité du royaume. La lumière et la vertu sont vos alliées et pour les protéger, vous n'hésitez pas à revêtir une armure lourde et à distribuer la bonne parole avec votre masse d'arme.

Aura de vindicte

La seule présence du paladin encourage ses alliés à donner le meilleur d'eux-même dans le tumulte de la bataille. Tous les héros qui se trouvent dans la même pièce que le paladin ou sur une case adjacente peuvent relancer un dé de combat manqué contre tous les ennemis qu'ils affrontent.

Le paladin ne peut avoir qu'une seule aura, qui sera la même pour toute la quête.

Aura de protection

Le paladin maîtrise à la perfection l'art de la protection, ce qui inspire tous ses alliés. Tous les héros qui combattent dans la même pièce que le paladin ou qui se trouvent sur une case adjacente peuvent relancer un dé de défense manqué contre un ennemi, au choix, qui les attaque.

Le paladin ne peut avoir qu'une seule aura, qui sera la même pour toute la quête.

Aura de dévotion

Les créatures des ténèbres sont le pire danger qui menace l'ordre et la lumière que le paladin défend avec pugnacité. Contre les morts-vivants et les démons seulement, tous les héros qui luttent dans la même pièce que le paladin ou qui se trouvent sur une case adjacente peuvent relancer jusqu'à deux dés de combat manqués.

Le paladin ne peut avoir qu'une seule aura, qui sera la même pour toute la quête.

Soins rapides

Utilisez cette capacité lorsque vous ou un de vos alliés, dans votre champ de vision, vous retrouvez en difficulté dans la bataille pour redonner jusqu'à 2 points de vie perdus. Peut être utilisée une fois par quête pendant votre tour ou celui de l'ennemi et juste avant que les points de vie ne tombent à 0.

Châtiment divin

Utilisez cette capacité contre tous les morts-vivants ou les démons regroupés dans une même pièce. Ils perdent tous un dé de combat et un dé de défense. Ce faisant, ils ne peuvent descendre en dessous d'un dé pour chaque compétence. Peut être utilisée une fois par quête.

Bénédiction matérielle

Choisissez une arme ou une armure que vous ou l'un de vos alliés possédez. Pour ce combat, ajoutez deux dés de combat pour une arme ou deux dés de défense pour une armure ou un bouclier. Peut être utilisée une fois par quête.

Chasseur

Dés d'attaque	Dés de défense	Points de départ	
		Vie	Esprit
2	2	5	3

Déplacement ..... 2 dés rouges
Arme de départ ..... Hachette
Armure de départ ..... Aucune

HeroQuest

Vous êtes le chasseur,
un pisteur hors pair. La traque et la chasse sont votre lot quotidien, à la fois de travail et de plaisir. Souvent accompagné de votre fidèle familier, vous arpenter les sentes de l'Empire à la recherche de nouvelles proies, voire de nouvelles primes.

Lou-Loup

Cases de déplacement	Dés d'attaque	Dés de défense	Points de vie	Points d'esprit
10	2	2	1	1

Le chasseur ne peut avoir qu'un seul familier par quête. Il n'est pas obligatoire pour un chasseur d'avoir un familier, mais il est nécessaire à certaines de ses aptitudes.

Familier du chasseur

Kuma'san

Cases de déplacement	Dés d'attaque	Dés de défense	Points de vie	Points d'esprit
6	3	2	2	1

Le chasseur ne peut avoir qu'un seul familier par quête. Il n'est pas obligatoire pour un chasseur d'avoir un familier, mais il est nécessaire à certaines de ses aptitudes.

Familier du chasseur

Choupette

Cases de déplacement	Dés d'attaque	Dés de défense	Points de vie	Points d'esprit
8	2/2	1	1	1

Le chasseur ne peut avoir qu'un seul familier par quête. Il n'est pas obligatoire pour un chasseur d'avoir un familier, mais il est nécessaire à certaines de ses aptitudes.

Familier du chasseur

Tir précis

Cette aptitude nécessite l'utilisation d'un arc, d'une arbalète ou d'une arme à poudre noire. Le chasseur inflige instantanément 2 blessures à une cible à distance et dans son champ de vision sans que celle-ci puisse se défendre. Elle perd 2 points de vie immédiatement. Ne peut être jouée qu'une fois par quête.

Ordre de tuer

Si le chasseur a entamé sa traque avec un familier et que ce dernier est encore vivant, il lui ordonne de tuer un ennemi se trouvant dans sa ligne de vue. Le familier effectue un mouvement supplémentaire d'un dé rouge pour se jeter sur lui et effectue une attaque instantanée. Peut être utilisée à la fin du tour du chasseur même si le familier a effectué précédemment toute ses actions ou pendant le tour ennemi, une seule fois par quête.

Tir multiple

Cette aptitude nécessite l'utilisation d'un arc, d'une arbalète ou d'une arme à poudre noire. Le chasseur choisi jusqu'à trois cibles différentes. Il inflige une blessure à ces trois cibles en même temps. Elles perdent toutes un point de vie sauf si elles obtiennent un 5 ou un 6 sur une dé rouge. Ne peut être utilisée qu'une seule fois par quête.

Marque du chasseur

Le chasseur désigne une cible unique se trouvant dans son champ de vision. Tous les héros présents près du chasseur, à un maximum de deux cases de distance, gagnent un dé de combat sur leur prochaine attaque contre cette cible. Ne peut être utilisée qu'une seule fois par quête.

Instinct de la bête

Si le chasseur a entamé sa traque avec un familier et que ce dernier est encore vivant, il lui ordonne d'aller se poster tout contre une porte. Le familier effectue un mouvement d'un dé rouge pour rejoindre la porte en question et flaire le seuil. Il oblige Zargon à révéler toutes les créatures vivantes ou mortes-vivantes présentes dans la pièce, bien que la porte reste fermée. Les objets et les pièges demeurent invisibles. Ne peut être utilisée qu'une seule fois par quête.

Coup de griffes

Si le chasseur a entamé sa traque avec un familier et que ce dernier est encore vivant, il lui ordonne d'effectuer une attaque spéciale sur un adversaire situé sur une case adjacente. Cette attaque inflige une blessure d'un point de vie à sa victime ainsi qu'une hémorragie. Si la victime n'est pas éliminée lors du premier assaut, elle perd un point de vie par tour suivant jusqu'à ce qu'elle obtienne un 5 ou un 6 sur un dé rouge. Ne peut être utilisée qu'une seule fois par quête.

Clerc

Dés d'attaque	Dés de défense	Points de départ	
		Vie	Esprit
1	2	4	7

Déplacement ..... 2 dés rouges
Arme de départ ..... Dague
Armure de départ ..... Aucune

HeroQuest

Vous êtes la clerc,
une adepte des anciennes croyances et fidèle parmi les plus fidèles à votre Divinité. Votre foi et votre dévotion vous ont conduit à apprendre par coeur des litanies et des psaumes aux pouvoirs insoupçonnés.

Éclair traçant

Le courroux divin jaillit de votre doigt désignant votre adversaire, sous la forme d'un éclair crépitant qui bondit de cible en cible. Désignez jusqu'à 3 cibles qui subissent chacune 1 point de vie de dégâts sauf si elles obtiennent un 5 ou un 6 sur un dé rouge. L'éclair est interrompu dès qu'un adversaire réussit son jet de sauvegarde.

Mot de guérison

Il n'est aucune blessure qui ne saurait être guérit par votre foi. En apposant vos mains sur un héros blessé vous lui redonnez jusqu'à 4 points de vie perdus. Ce faisant, ce dernier ne peut en récupérer plus qu'il n'en avait avant le début de la quête.

Résurrection

Vos compagnons ne connaîtront pas l'échec et la mort ne sera pas leur destiné. Vous passez un tour pour entreprendre le rituel de la résurrection au terme duquel vous relevez un héros mort au combat près de vous. Il reprend la quête avec 1 point de vie et tout son équipement. Si quoi que ce soit interrompt le rituel, celui-ci échoue et le héros ne se relève pas. Il faudra passer un nouveau tour pour tenter de le ressusciter

Litanie de la guerre

Vous entamez les chants sacrés qui donnent le courage et la ferveur aux guerriers. Tous les héros présents dans la même pièce que vous entendent ces paroles et redoublent de vigueur au combat. Doublez leur capacité d'attaque pendant ce tour.

Bouclier de la foi

Votre foi à toute épreuve vous protège du mal et des blessures. Durant ce tour, ajoutez 2 dés de défense pour toute attaque à votre encontre.

Foi inébranlable

La ferveur de votre foi et votre dévotion ont été récompensées. Votre Dieu plie le temps à Sa volonté et vous accorde un nouveau tour de jeu pour vous permettre d'accomplir les actes héroïques qu'Il réclame de votre part. Jouez cette carte à la fin du tour du clerc comme une «action bonus», une fois qu'il a accompli toutes ses actions et tous ses mouvements. Il peut effectuer un nouveau tour de jeu.

Bénédiction du juste

Vous bénissez un héros dans votre champ de vision. Durant ce tour, ce dernier augmente sa capacité d'attaque et de défense d'un dé.

Flammes sacrées

En psalmodiant la litanie du feu, des flammes jaillissent de vos mains et enveloppent votre adversaire lui infligeant 2 points de vie de dégâts, sauf s'il obtient un 6 avec 1 D6.

Injonction

Votre voix impérieuse ordonne et vos adversaires se soumettent. Vous prenez le contrôle d'un ennemi dans votre champ de vision pendant ce tour. Vous pouvez, à votre guise, le déplacer et lui ordonner d'attaquer ses anciens alliés.

Tueur de trolls

Dés d'attaque	Dés de défense	Points de départ	
		Vie	Esprit
3	3	5	2

Déplacement ..... 2 dés rouges
Arme de départ ..... Hache d'arme
Armure de départ ..... Aucune*

HeroQuest

Vous êtes le tueur de trolls,
un chasseur hors paire lorsqu'il s'agît de chasser et d'éliminer les monstres de tout poil qui terrorisent les villes et villages de l'Empire. Aucune grotte, ni aucun terrier, aucune antre fétide, ni même un quelconque cloaque abjecte ne saurait cacher vos proies et les soustraire à votre traque.

*Le tueur de troll ne peut porter que des armures de cuir et il n'utilise pas de bouclier.

Gotrek Gurnisson

Dés d'attaque	Dés de défense	Points de départ	
		Vie	Esprit
4	3	6	2

Déplacement ..... 2 dés rouges
Arme de départ ..... Hache d'arme runique
Armure de départ ..... Aucune*

HeroQuest

Vous êtes Gotrek Gurnisson, *le nain tueur de trolls le plus verni de l'Empire et une vraie légende vivante. Tueur maudit, vous êtes incapable de rencontrer votre destin, tous vos ennemis ayant, jusqu'ici, péri sous les coups de votre redoutable hache runique.*

*Gotrek Gurnisson ne peut porter que des armures de cuir et il n'utilise pas de bouclier.

Hache de Gotrek

Arme - Les runes gravées sur cette lourde hache d'arme luisent lors des combats. Elle est l'arme privilégiée de Gotrek et son porte-bonheur depuis des lustres. Elle l'accompagne dans toutes ses aventures et lui procure un bonus de 4 dés de combat. Elle ne peut être utilisée que par Gotrek Gurnisson.

Coup de grâce

Lorsque le tueur de troll combat un adversaire avec moins de points de vie que lui, utilisez cette capacité pour le tuer instantanément, sans possibilité pour lui de se défendre. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par quête.

Ennemi juré

Avant le début de la quête, choisissez un type de créature. Lorsque le tueur de trolls utilise cette capacité, pendant 3 tours il peut relancer tous ses dés de combat ratés contre ce type d'ennemi. Les types de créature sont les **Peaux Vertes** (*Orc, Gobelin, Fimir*), les **Morts-Vivants**, les **Géants** (*Cyclope, Ogre, Minotaure, Troll, Rat-Ogre*), les **Démons**, les **Hommes-Bêtes** (*Hommes-Boucs, Hommes-Lézards, Hommes-Rats*). Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par quête

Charge furieuse

Le tueur de troll peut utiliser cette capacité comme une action bonus à la fin de son tour ou pendant le tour ennemi. Jetez un dé rouge pour vous déplacer : si le résultat vous permet d'atteindre une case adjacente à un ennemi, la charge est réussie. Attaquez votre adversaire en ajoutant 2 dés de combat ! Si le résultat n'est pas suffisant, la capacité est défaussée sans effet. Ne peut être utilisée qu'une seule fois par quête.

Félix Jaeger

Dés d'attaque	Dés de défense	Points de départ	
		Vie	Esprit
3	2	4	4

Déplacement ..... 2 dés rouges
Arme de départ ..... Karaghul, tueuse de wyrms
Armure de départ ..... Armure de cuir

HeroQuest

Vous êtes Félix Jaeger,
le rebelle, l'agitateur qui mena à Altdorf, la révolte contre les taxes impopulaires de l'Empire et qui tourna au massacre. Vous vous êtes illustré dans de nombreuses batailles et avez impressionné Gotrek, légende vivante, avec vos faits d'arme. Vous êtes, depuis lors, sous l'emprise d'un serment qui vous condamne à le suivre dans toutes ses aventures.

Karaghul, tueuse de wyrms

Arme - Cette épée enchantée assoiffée de sang de Dragon pousse son porteur à affronter ces bêtes monstrueuses et lui accorde une vitesse surnaturelle. Elle procure un bonus de 3 dés de combat à Félix Jaeger et il est le seul à pouvoir la manier efficacement.

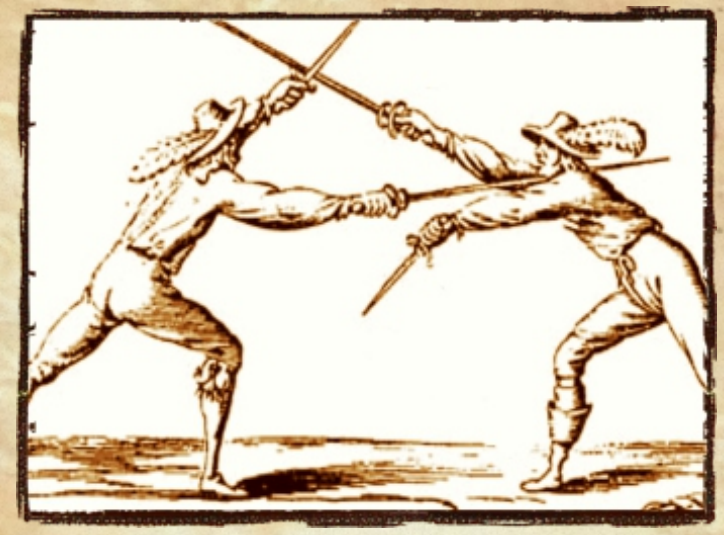
Vitesse surnaturelle

Lorsque Félix utilise la capacité de son épée enchantée, soit il ajoute 12 au résultat de son lancer de dés pour se déplacer, soit il attaque deux fois le même adversaire, soit il relance tous ses dés de défense manqués. Cette capacité est défaussée après son utilisation.

Parade

Félix Jaeger est un bretteur hors-pair qui utilise son épée enchantée à la fois pour combattre et se défendre. Une fois par combat, il peut relancer un dé de défense manqué. Cette carte est une capacité permanente et n'est jamais défaussée. Conservez la tout le long de la quête.

Botte secrète



Félix Jaeger utilise une technique particulière qu'il a mis des années à peaufiner pour tuer ses ennemis. Une fois par combat, il peut relancer un dé de combat manqué. Cette carte est une capacité permanente et n'est jamais défaussée. Conservez la tout le long de la quête.

Furie berserk

Si le barbare parvient à tuer son ennemi le plus proche du 1er coup, il peut passer au suivant si ce dernier se trouve sur une case adjacente au 1er et réitérer une fois de plus sur une 3ème victime si le 2nd est également tué du 1er coup, dans les mêmes conditions. S'il n'est pas sur une case adjacente mais à moins de 3 cases du barbare, ce dernier peut se déplacer pour engager le 2nd ennemi mais il ne pourra pas combattre un 3ème adversaire. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par quête.

Ambidextrie

Le barbare effectue deux attaques avec deux armes au choix. Cette capacité lui permet d'utiliser deux armes qui, en temps normal, doivent être manipulées à deux mains. Cette compétence ne peut être utilisée qu'une seule fois par quête.

Contre-offensive

Jouez cette capacité après qu'un ennemi ait pris le barbare pour cible pendant son tour ! S'il n'est pas tué ou rendu incapable de se battre, le barbare combat immédiatement après. Il doit cibler l'adversaire qui vient de l'engager et ce, même si l'ennemi n'a pas terminer son tour. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par quête.