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.

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

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.

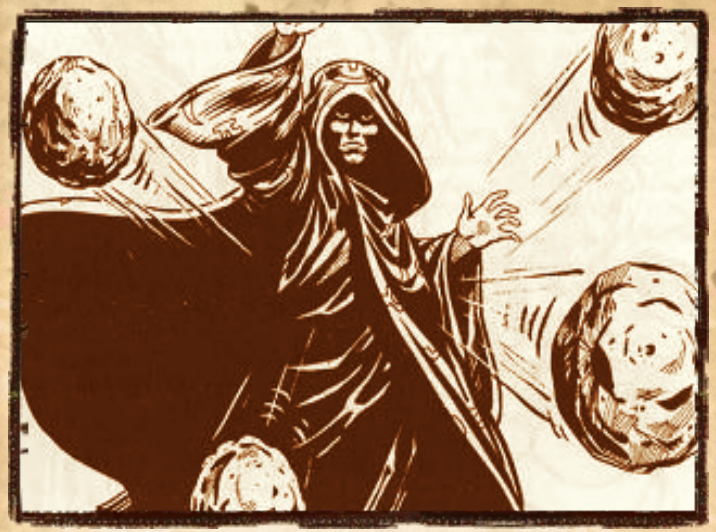
Capacité du chasseur

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.

Capacité du chasseur

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.

Capacité du chasseur

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

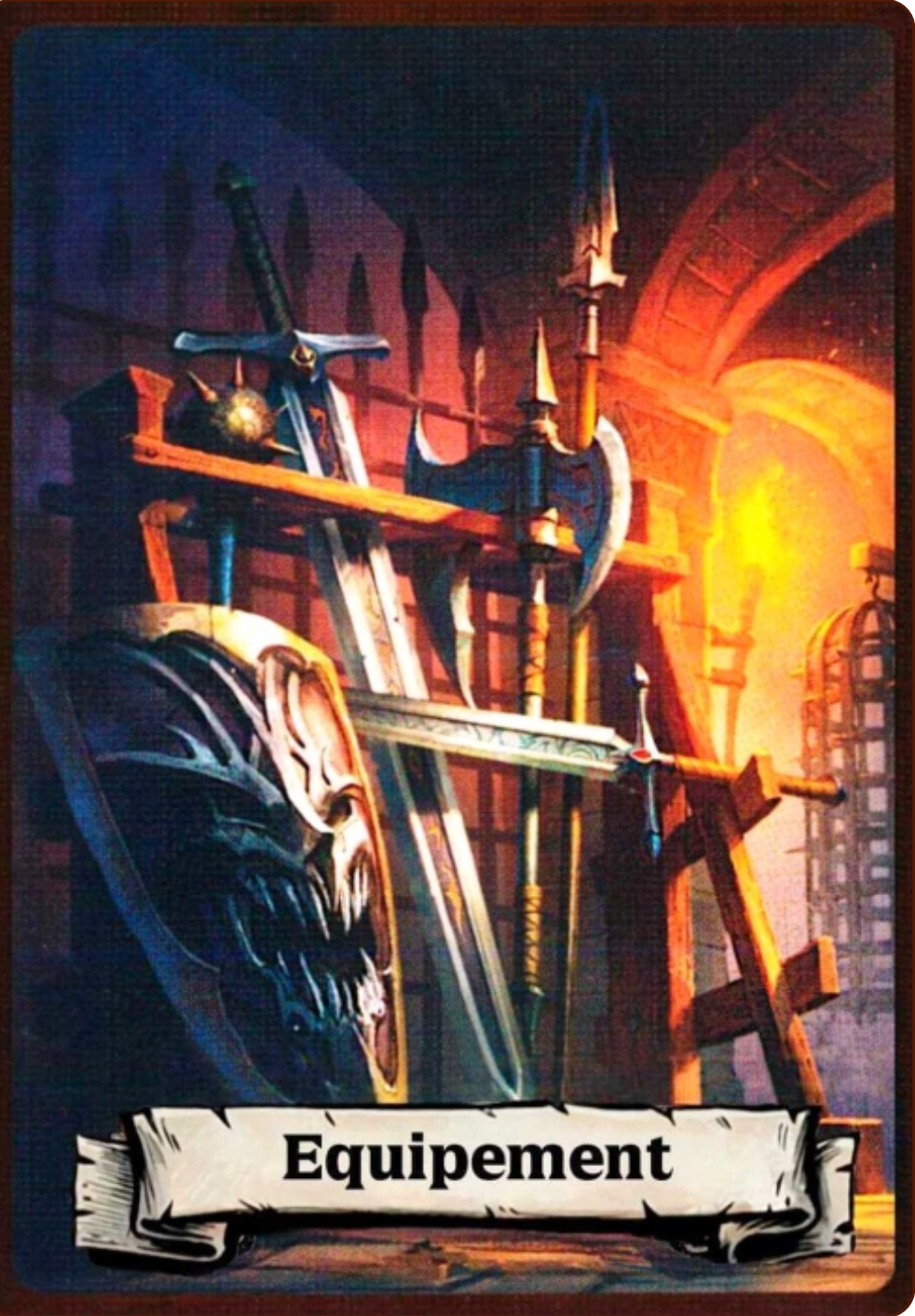
Si le chasseur a entamé sa traque avec un familier et que ce dernier est encore vivant, il lui ordonne d'effectuer une attaque spéciale sur un adversaire situé sur une case adjacente. Cette attaque inflige une blessure d'un point de vie à sa victime ainsi qu'une hémorragie. Si la victime n'est pas éliminée 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.

Escopette

Arme à poudre noire - cette arme de tir procure 3 dés de combat à celui qui l'utilise. Elle ne peut être utilisée que sur une cible à distance et en ligne de vue du porteur. Ne peut pas être utilisée par le clerc, l'elfe, le paladin ou l'enchanteur.

Les armes à poudre noire sont des engins expérimentaux qui peuvent exploser à l'usage. Lorsque vous tirez avec cette arme, lancer un dé rouge : sur un 5 ou 6, elle explose et inflige un point de vie à son porteur. En outre, elles doivent être combinée avec une carte « Poudre noire et balles de plomb » pour pouvoir fonctionner.

700 pièces d'or

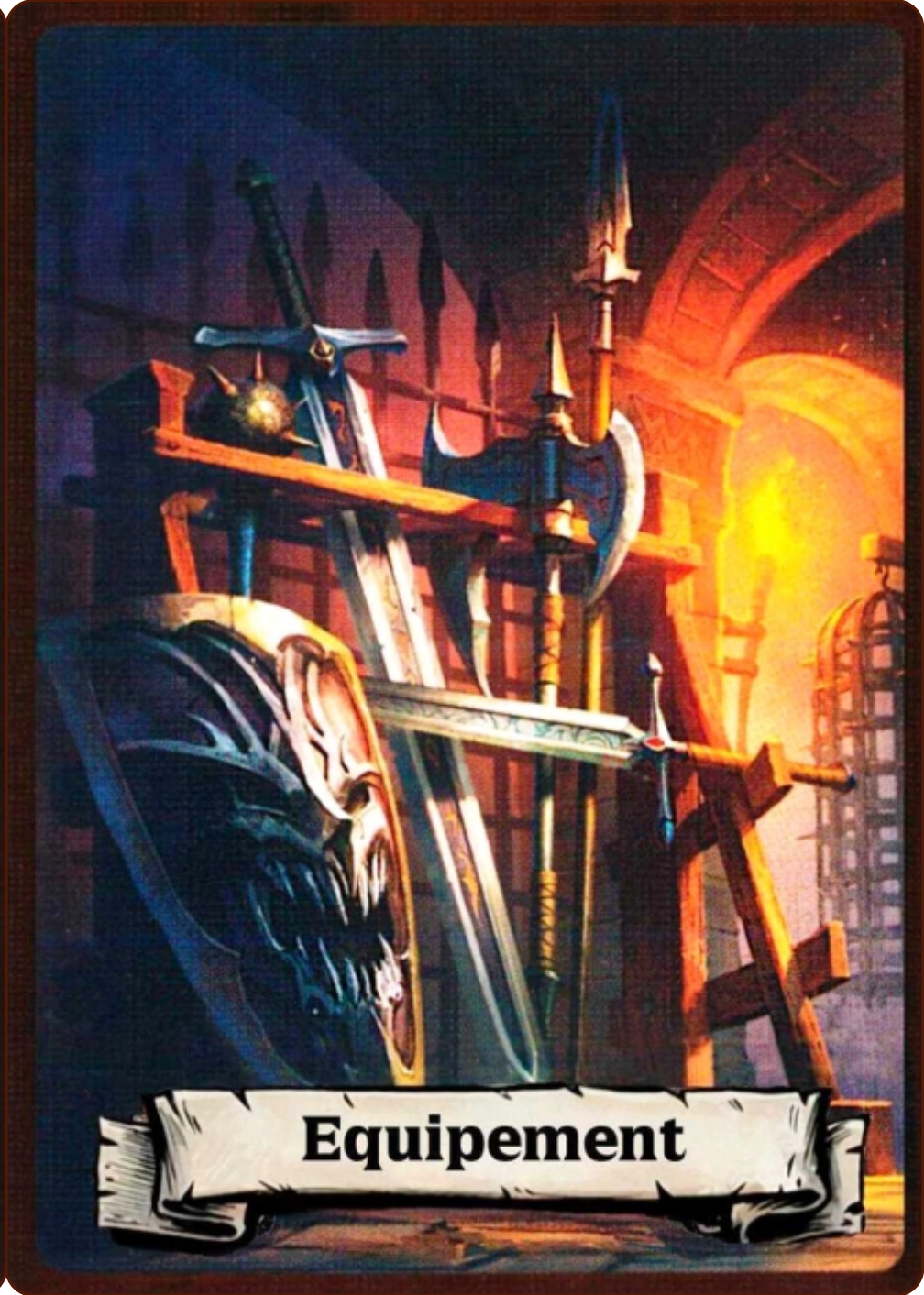


Tromblon

Arme à poudre noire - cette arme de tir procure 4 dés de combat à celui qui l'utilise. Elle ne peut être utilisée que sur une cible à distance et en ligne de vue du porteur. Ne peut pas être utilisée par le clerc, l'elfe, le paladin ou l'enchanteur.

Les armes à poudre noire sont des engins expérimentaux qui peuvent exploser à l'usage. Lorsque vous tirez avec cette arme, lancer un dé rouge : sur un 5 ou 6, elle explose et inflige un point de vie à son porteur. En outre, elles doivent être combinée avec une carte « Poudre noire et balles de plomb » pour pouvoir fonctionner.

950 pièces d'or



Pistolet à silex

Arme à poudre noire - cette arme de tir procure 2 dés de combat à celui qui l'utilise. Elle ne peut être utilisée que sur une cible à distance et en ligne de vue du porteur. Ne peut pas être utilisée par le clerc, l'elfe ou le paladin.

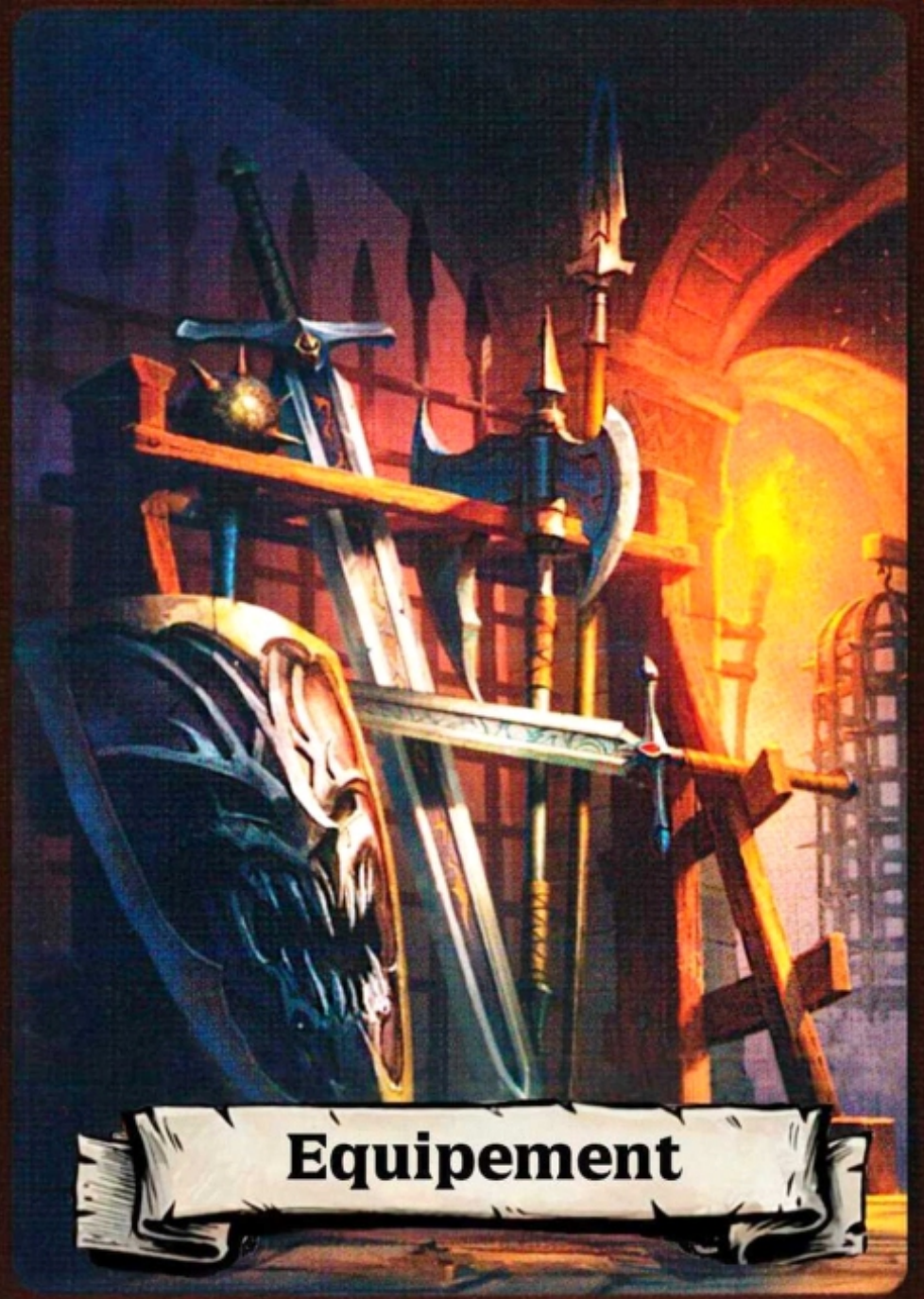
Les armes à poudre noire sont des engins expérimentaux qui peuvent exploser à l'usage. Lorsque vous tirez avec cette arme, lancer un dé rouge : sur un 5 ou 6, elle explose et inflige un point de vie à son porteur. En outre, elles doivent être combinée avec une carte « Poudre noire et balles de plomb » pour pouvoir fonctionner.

600 pièces d'or

Fronde

Arme - cette lanière de cuir procure 1 dés de combat à celui qui l'utilise. Elle ne peut être utilisée que sur une cible à distance et en ligne de vue du porteur. Elle dispose de 10 petites billes de fer au terme desquelles l'arme n'est plus utilisable qu'à lancer des cailloux qui n'infligent guère de dégâts qu'à des vitres.

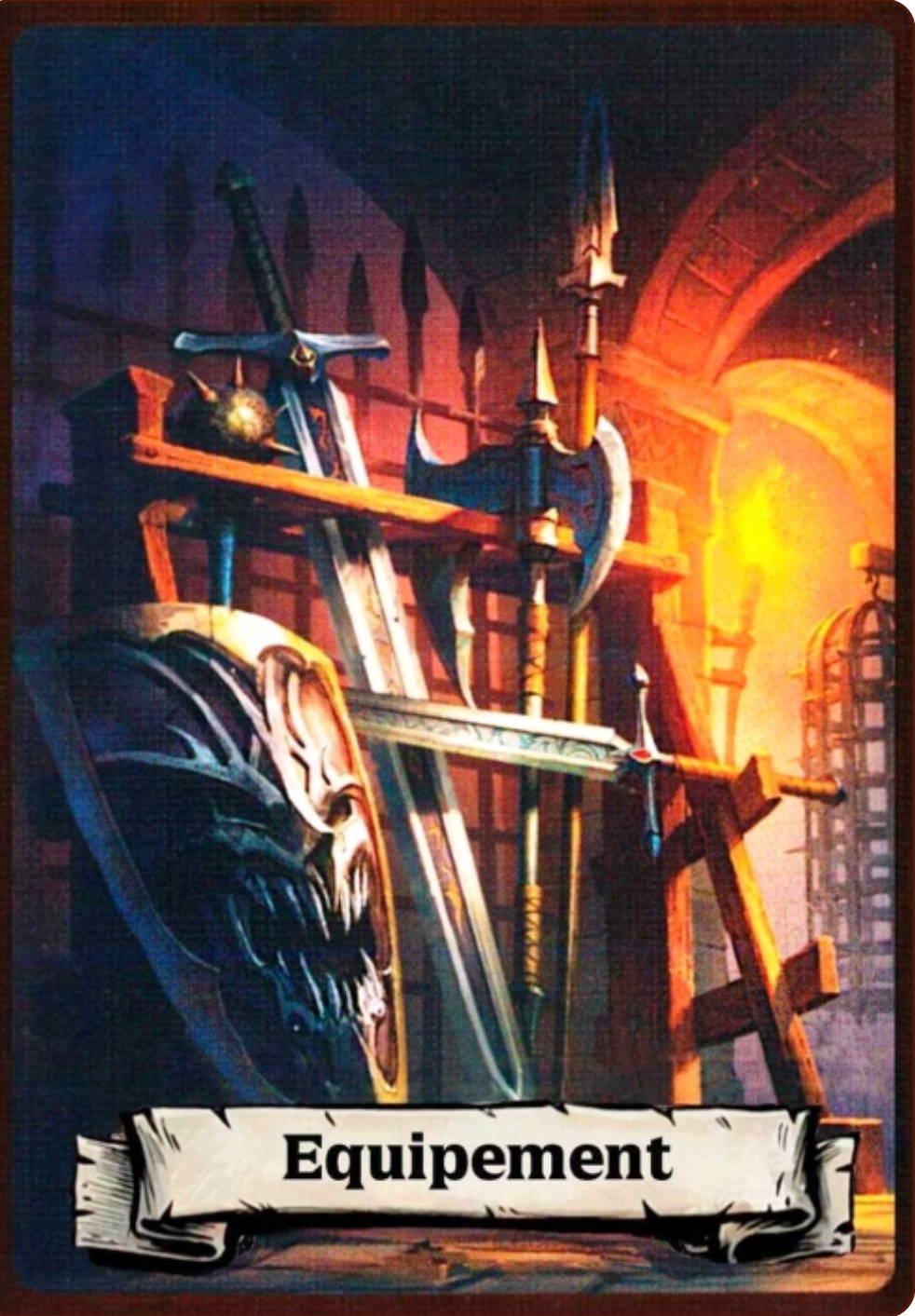
50 pièces d'or



Javeline

Arme - cette petite lance procure à son utilisateur 2 dés de combat. Elle peut être utilisée en combat rapproché ou jetée sur un ennemi à distance et en ligne de vue du lanceur. L'arme peut être récupérée. Pour ce faire, le lanceur doit se placer sur la case où se trouvait l'ennemi abattu, puis il jette un dé rouge : l'arme est intacte sur un chiffre paire, mais elle est brisée et inutilisable sur un chiffre impaire.

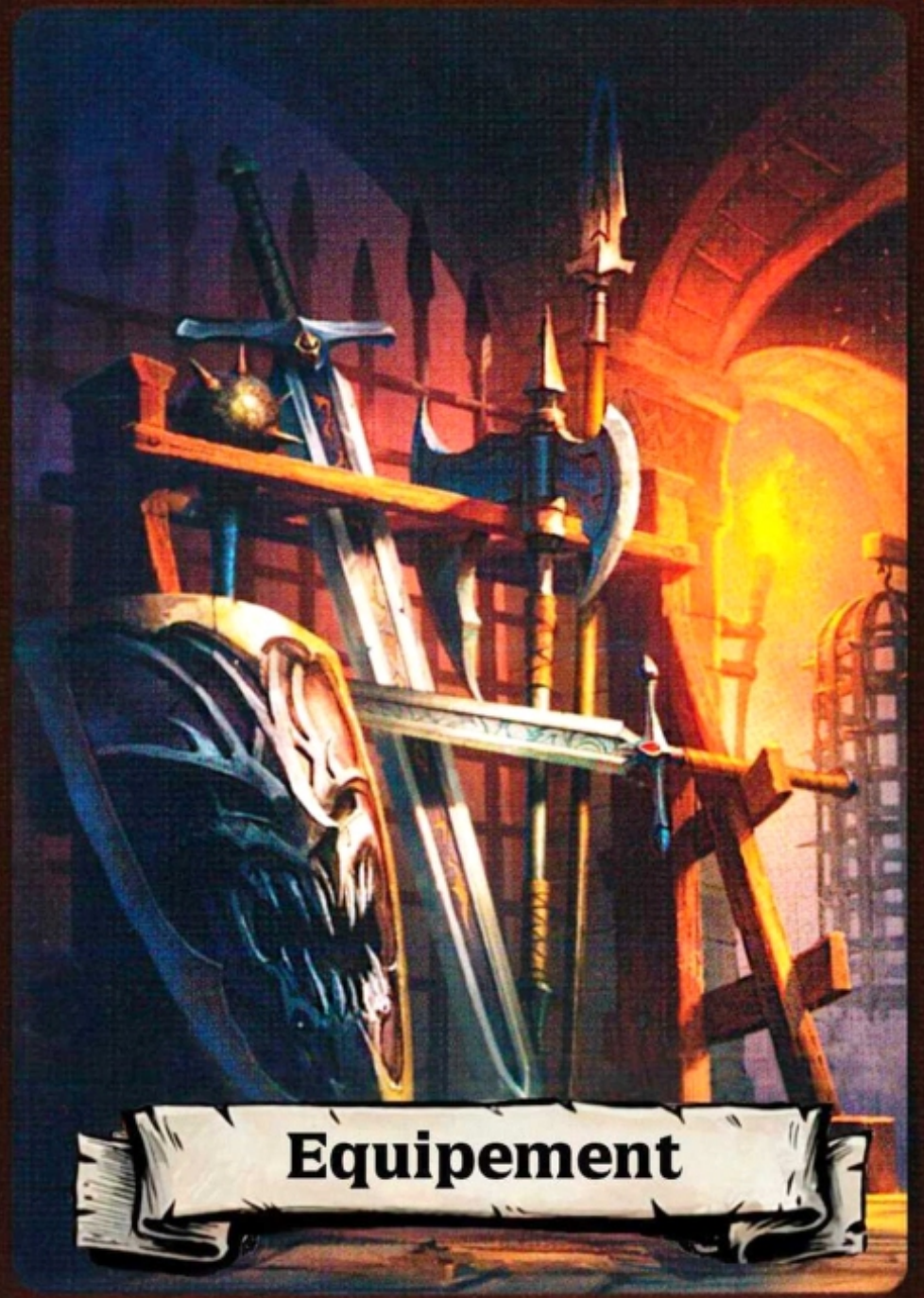
250 pièces d'or



Lance

Arme - cette arme procure à son utilisateur 2 dés de combat. Elle permet de combattre en diagonale et peut être jetée sur un ennemi à distance et dans la ligne de vue du lanceur. Le poids de la lance donne 1 dé de combat supplémentaire à distance. Elle peut être récupérée et pour ce faire, le lanceur doit se placer sur la case où se trouvait l'ennemi abattu, puis jetez un dé rouge : l'arme est intacte sur un chiffre paire, mais elle est brisée et inutilisable sur un chiffre impaire.

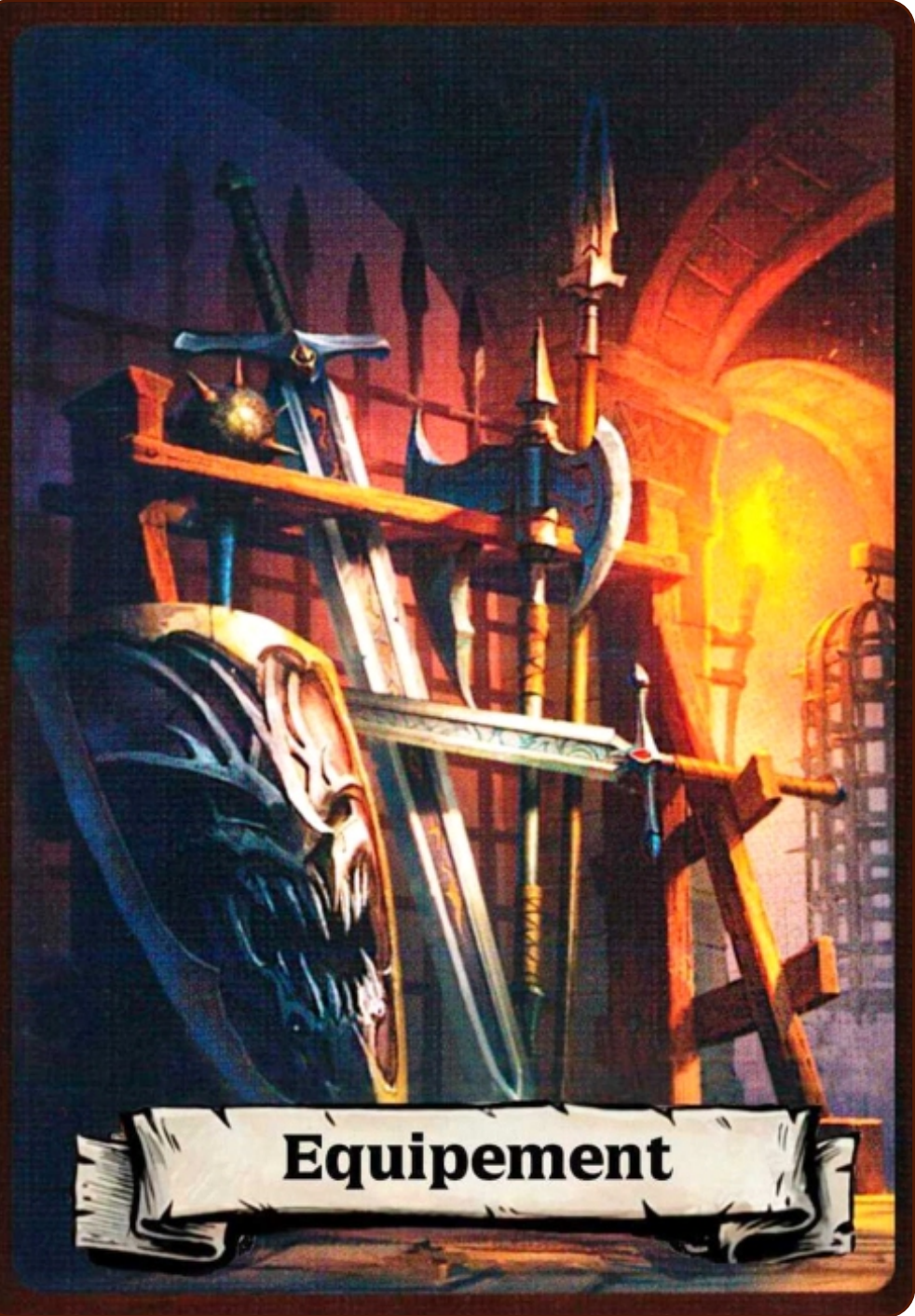
400 pièces d'or



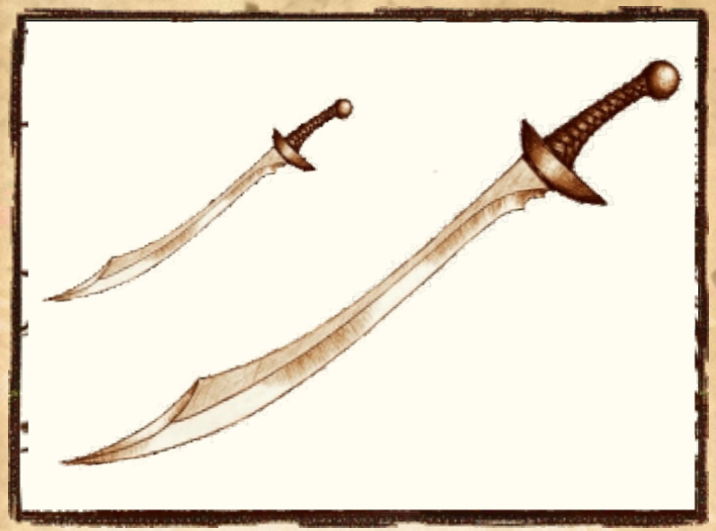
Bardiche

Arme - cette arme procure à celui qui la manie 4 dés de combat. La taille de son manche permet de combattre en diagonale. Ne peut pas être utilisée avec un bouclier. Ne peut pas être utilisée par l'enchanteur.

500 pièces d'or

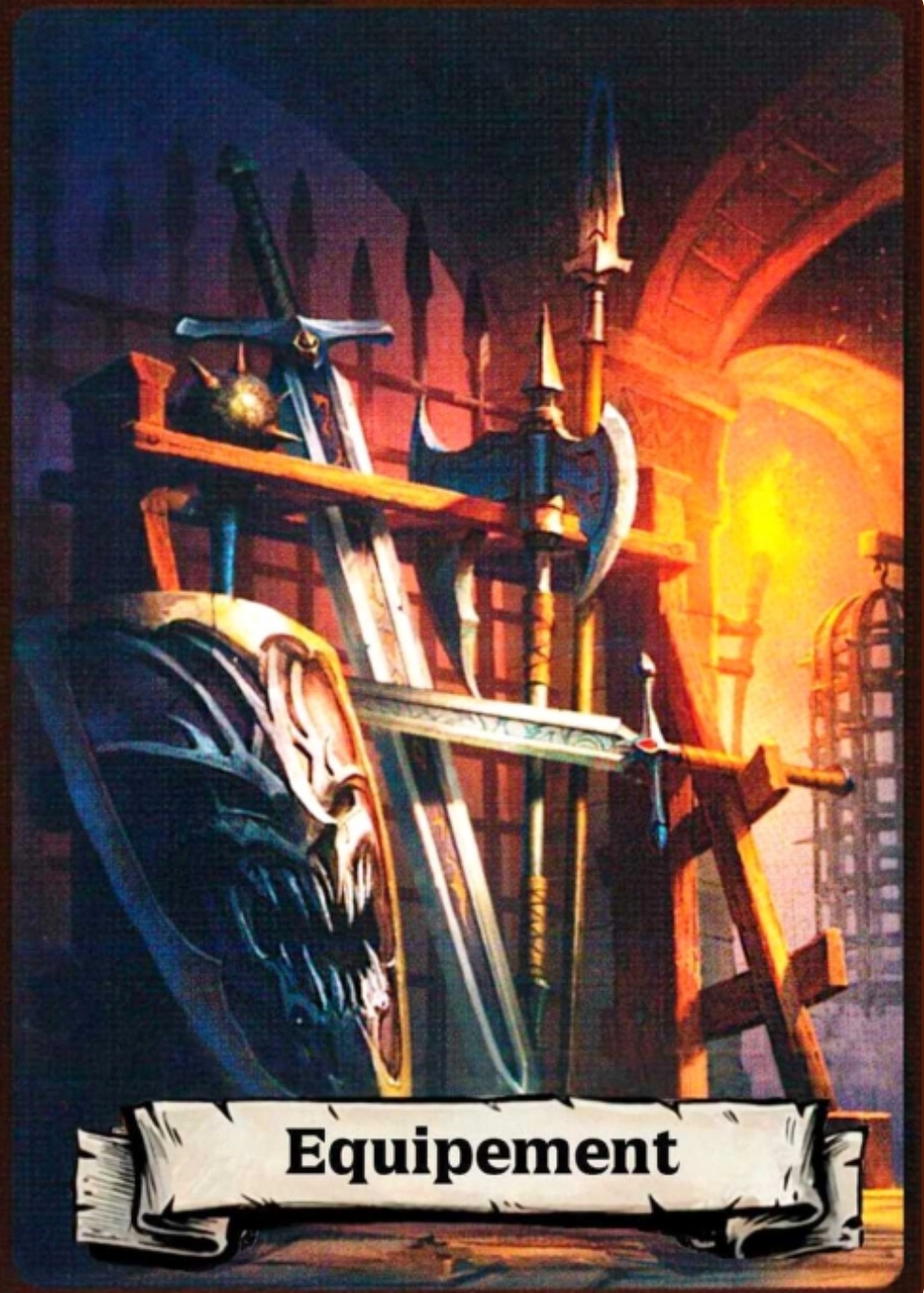


Cimeterre



Arme - cette lourde épée procure 3 dés de combat à son porteur. Malgré son poids, elle peut être maniée en combinaison avec un bouclier. Ne peut pas être utilisée par l'enchanteur.

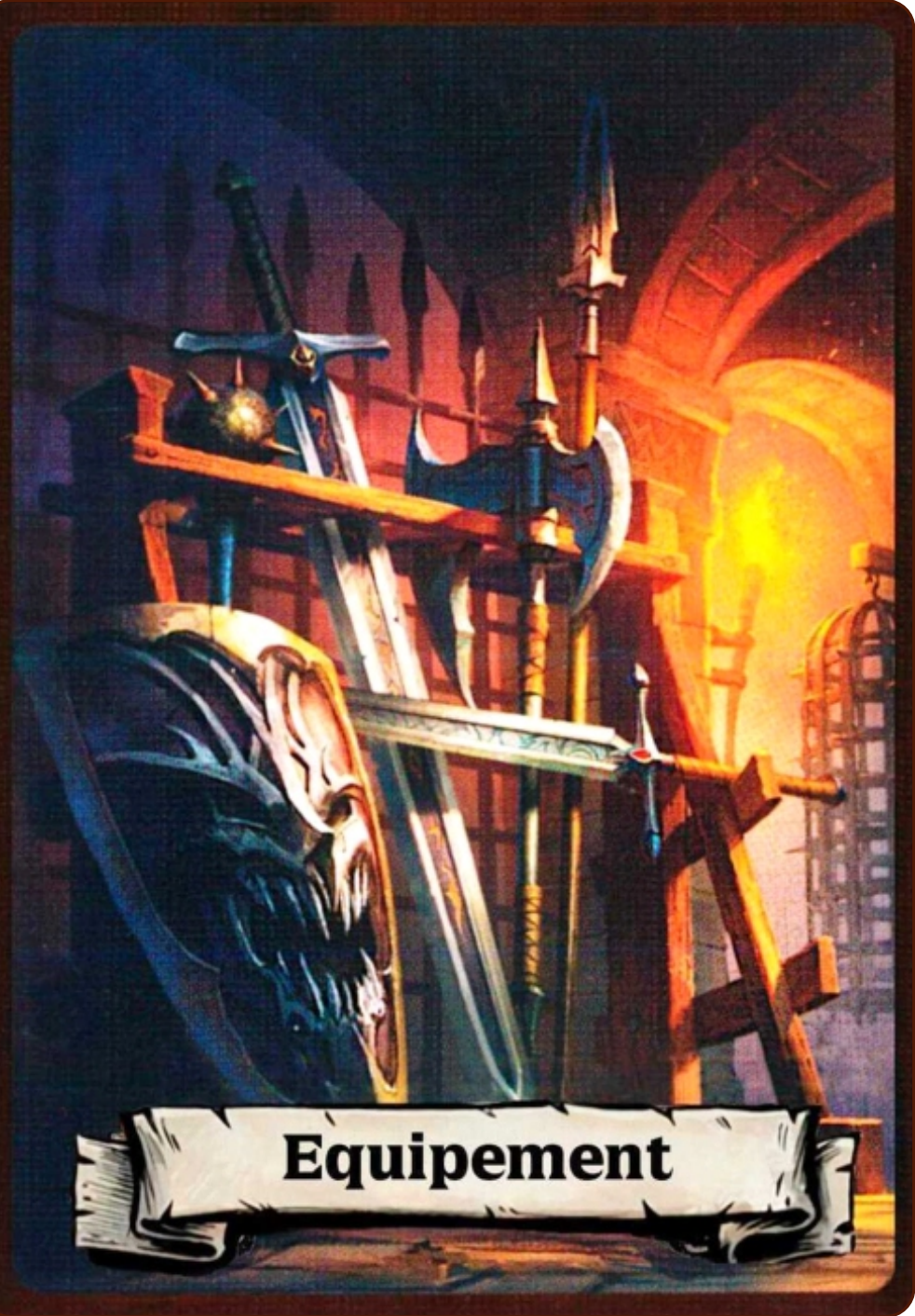
350 pièces d'or



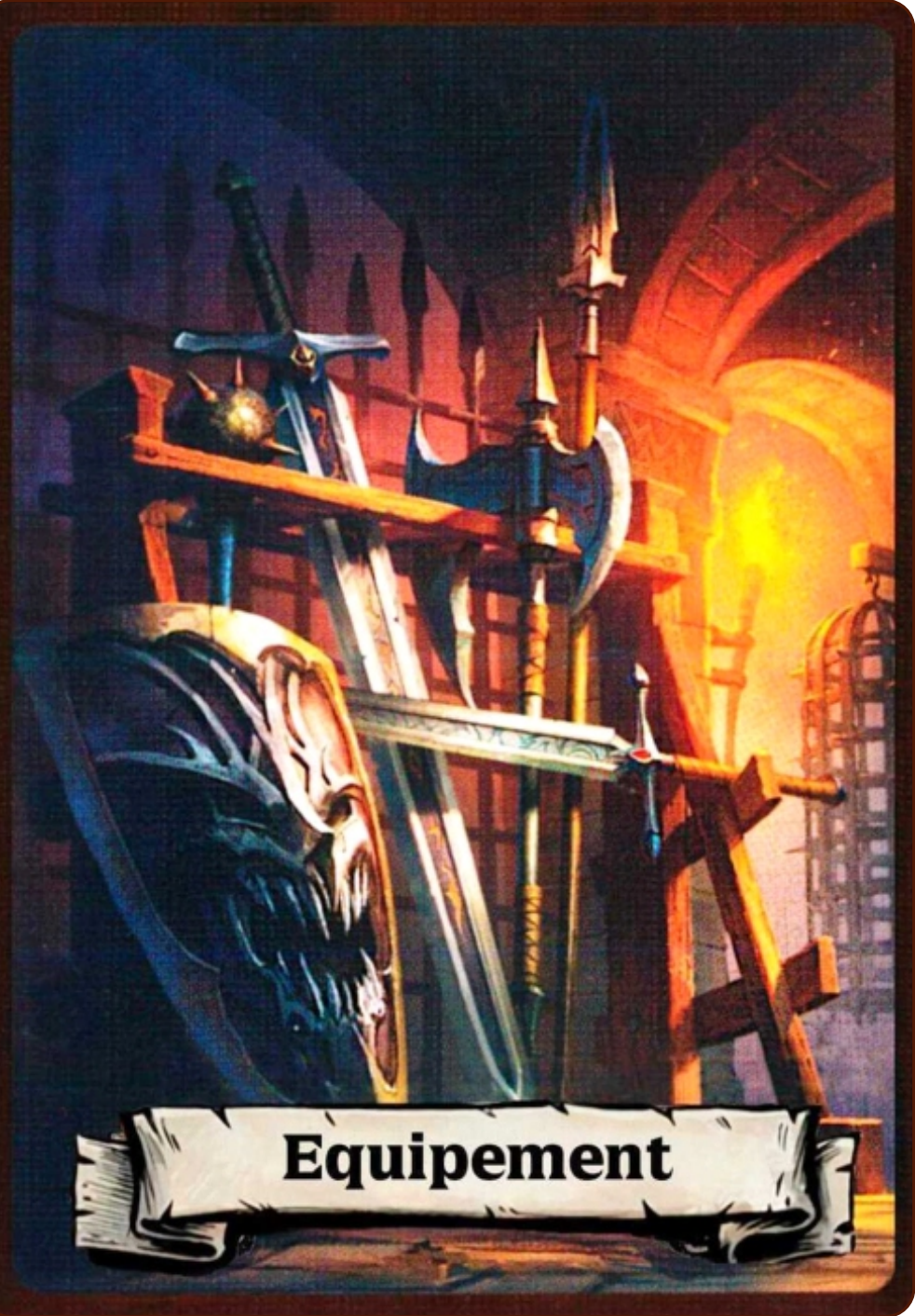
Claymore

Arme - cette très lourde épée procure 4 dés de combat et permet de combattre en diagonale. Ne peut pas être utilisée avec un bouclier. Elle ne peut être utilisée que par le barbare, le paladin ou le tueur de trolls.

550 pièces d'or



Poudre noire & balles de fer

Munitions - la poudre noire est une nouvelle invention pour le jeune Empire mais qui coûte cher à produire. De ce fait, elle est plutôt rare et son utilisation est très limitée. Avec ce kit, vous avez de quoi effectuer 5 tirs avec une arme à poudre noire.

200 pièces d'or