

# REQUÊTE DU ROI SECRÈTE

## LE GOLEM R.Y LEVAÏ

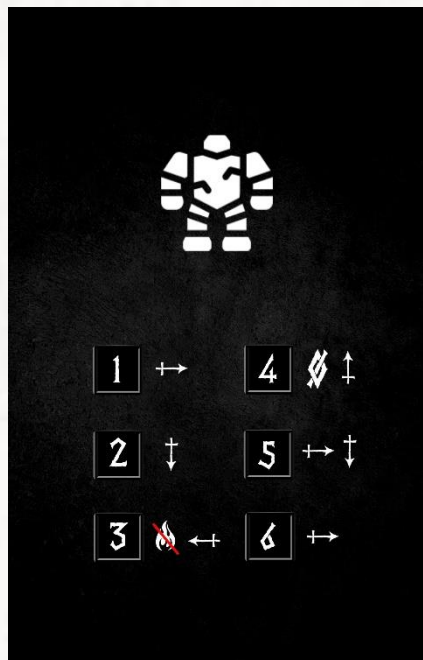
Un sorcier du royaume d'Helm a réveillé un vieux golem endormi. Il pensait que ses pouvoirs pouvaient le convaincre d'être à sa merci. Cependant, à peine le golem ressuscité il écrasa sont « maitre » d'une seule main.

Prenez garde Berserkers, un Golem immortel fait trembler les plus hautes montagnes du Royaume. Ne tentez rien contre lui et restez concentré sur vos missions.

Lors de la mise en place, positionnez un élément (meeple, cube ou autre) sur une carte Lieu au choix. Cet élément représente le Golem R.Y Levaï.

Avant de lancer vos 4 dés Actions, lancez un dé pour le Golem et référez-vous à sa carte actions.

- Vous ne pouvez pas repousser les Ténèbres d'un lieu où se trouve le Golem.
- Vous ne pouvez pas réaliser les actions Repousser et Attirer sur le Golem.



# REQUÊTE DU ROI SECRÈTE

## LE CAVALIER BLANC

Un artefact très puissant a été volé dans le monde des morts. Par qui et comment ? Mystère.

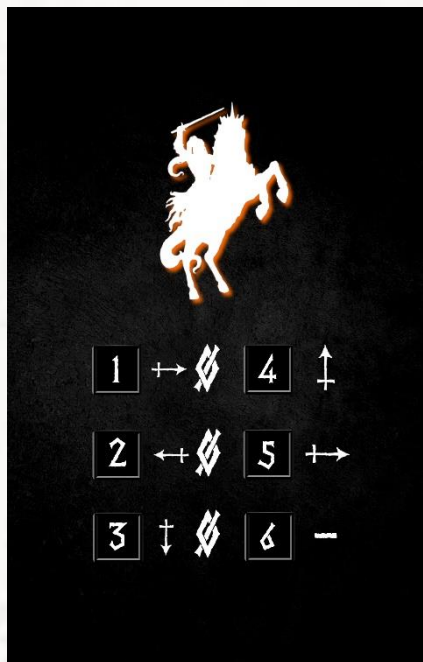
Le Cavalier Blanc est l'un des protecteurs des artefacts du passé. On raconte que ces objets sacrés régulent les flux et équilibrent les énergies entre les neuf mondes.

*Berserkers, trouvez cet artefact et rendez-le au Cavalier Blanc.*

Lors de la mise en place, positionnez un élément (meeple, cube ou autre) sur une carte Lieu au choix. Cet élément représente le Cavalier Blanc.

Avant de lancer vos 4 dés Actions, lancez un dé pour le Cavalier Blanc et référez-vous à sa carte actions.

- Lorsque vous devez piocher une carte « Aide aux Villageois », piochez-en deux, gardez-en une et placez la seconde sous le deck Aide aux Villageois.
- Pour remplir l'objectif de cette Requête du Roi, vous devez être en possession de la carte Aide aux villageois J et la donner au Cavalier Blanc. Pour cela, durant votre tour, l'un de vos Berserkers doit se trouver sur le même lieu que le Cavalier Blanc et vous devez défausser un dé avec une valeur 3 (exactement).



# REQUÊTE DU ROI SECRÈTE

## UNE VIEILLE DETTE

Vous avez une vieille dette à régler avec un peuple voisin. Revenir de votre périple sans cet or engendrera des problèmes sur le long terme. Vous devez absolument réussir vos missions avec les poches pleines !

*Berserkers, revenez victorieux avec 10 pièces d'or !*

- Terminez la partie avec 10 pièces d'or.



# SECRET QUEST OF THE KING

## THE GOLEM R.Y. LEVAI

A sorcerer from the Kingdom of Helm has awakened an ancient slumbering golem. He believed his powers would be enough to bend it to his will. However, as soon as the golem was resurrected, it crushed its "master" with a single hand.

Beware, Berserkers: an immortal golem shakes the highest mountains of the Kingdom. Do not attempt anything against it and stay focused on your missions.

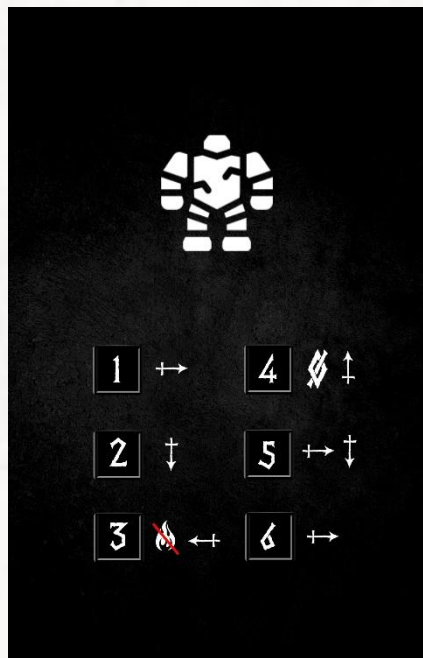
Setup:

Place a token (meeple, cube, or other) on a Location card of your choice. This token represents the Golem R.Y. Levai.

Before rolling your 4 Action dice, roll one die for the Golem and refer to its action card.

- You cannot dispel Darkness from a location where the Golem is present.
- You cannot use the actions Repel or Attract on the Golem.

Un sorcier du royaume d'Helm a réveillé un vieux golem endormi. Il pensait que ses pouvoirs pouvaient le convaincre d'être



# SECRET QUEST OF THE KING

## THE WHITE RIDER

A powerful artifact has been stolen from the realm of the dead. By whom and how? A mystery. The White Rider is one of the guardians of the artifacts of the past. These sacred objects are said to regulate the flows and balance the energies among the nine worlds.

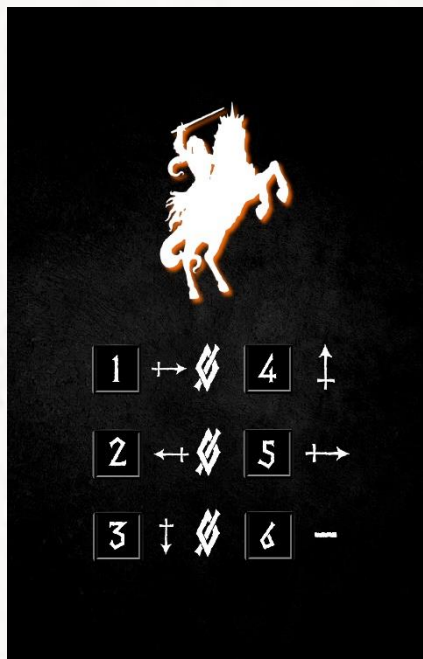
*Berserkers, find this artifact and return it to the White Rider.*

Setup:

Place a token (meeple, cube, or other) on a Location card of your choice. This token represents the White Rider.

Before rolling your 4 Action dice, roll one die for the White Rider and refer to its action card.

- When you draw a "Villager Aid" card, draw two instead, keep one, and place the other under the Villager Aid deck.
- To complete this King's Quest, you must have the Villager Aid card J and deliver it to the White Rider. To do so, during your turn, one of your Berserkers must be at the same location as the White Rider, and you must discard a die with a value of exactly 3.



# SECRET QUEST OF THE KING

## AN OLD DEBT

You owe an old debt to a neighboring people. Returning from your journey without this gold will create long-term problems. You must succeed in your missions with your pockets full!

*Berserkers, return victorious with 10 gold coins!*

- Objective: Finish the game with 10 gold coins.

