

HEROQUEST

Collection Combat: les nouveaux Héros

L'Incantatrice



Oyez, joueuses et joueurs d'Heroquest !

Cette nouvelle collection de livrets créées
par www.heroquest-revival.com
vous permettra d'incarner de nouveaux héros
qui, je l'espère, vous combleront

Certains ont des pouvoirs magiques et utilisent des
cartes, servez-vous en avec parcimonie,
dans les couloirs et dans les salles lugubres
du donjon d'Heroquest qui n'est pas de tout repos!

Cette série développe de nouveaux concepts,
en particulier, l'usage des points d'Esprit qui
était un peu oublié jusque là.

Il en y en aura d'autres...

En tout cas, c'est le début d'une nouvelle ère,
pleine de fureur et de bruit,
bon jeu à tous !

Et tentez de survivre !

Morcar



Carte Personnage

L'incantatrice

Incantatrice



Vous êtes l'Incantatrice, experte dans l'art de la magie mais faible au combat. Vous avez le pouvoir d'invoquer des Esprits qui vous permettent d'éviter tout combat en étant invisible aux yeux de vos ennemis. Ce pouvoir ne peut être utilisé que lorsque plus de trois ennemis vous attaquent. Vous réapparaîsez lorsque tous les ennemis sont vaincus. Vos capacités spirituelles vous permettent de lancer des Sortilèges.

Attaque

Lancez 1 dé de combat

Défense

Lancez 2 dés de combat

Déplacement

Lancez 2 dés ordinaires

Corps 3 points

Esprit 7 points



Capacités spéciales: voir au verso



HEROQUEST

Capacités spéciales



Vos Capacités de magie doivent être activées avant chaque action de combat. Si vous actionnez votre pouvoir d'invisibilité, vous ne pouvez pas lancer de sorts, ni vous déplacer.

Dans le cas contraire, un jet de 2 dés 6 détermine le pouvoir du sortilège désigné sur la cible. Si le résultat des dés est:

- 2: votre ennemi n' a rien
 - 3: votre ennemi n' a rien
 - 4: votre ennemi est pétrifié comme une statue
 - 5: votre ennemi s'endort
 - 6: votre ennemi disparaît
 - 7: votre ennemi se transforme en orc
 - 8: votre ennemi prend feu et meurt au bout de trois tours
 - 9: votre ennemi gèle sur place et ne peut combattre
 - 10: votre ennemi devient votre servant et combat avec vous durant un tour
 - 11: votre ennemi devient votre double, votre jumelle, possède vos pouvoirs et combat avec vous durant un tour
 - 12: votre ennemi se transforme en coffre à pièces d'or.
- Jetez un dé 6 à la fin des combats et multipliez le résultat par 100 pour connaître le nombre de PO gagnées.



Le pays connaît la paix depuis de nombreuses années. Les ténèbres qui jadis le menacèrent sont désormais oubliées. Mais elles ne sont pas anéanties pour autant simplement bannies. Une fois de plus les voilà fortes et un ancien sorcier comploté dans les profondeurs de la terre. Le pays a donc besoin de héros tels que Rogar et ses compagnons d'autrefois. Sans eux, nous sommes condamnés.



Carte Personnage
L'Incantatrice

Incantatrice

Vous êtes l'Incantatrice, experte dans l'art de la magie, mais faible au combat. Vous êtes le pouvoir. L'ennemi qui se présente à vous ne peut que se rendre compte de votre puissance. Ce pouvoir ne peut être utilisé que lorsque vous êtes seule. Vous pouvez invoquer les esprits qui vous servent. Vous pouvez également invoquer les esprits qui vous servent.

Attaque
Lancez 1 dé de combat

Défense
Lancez 2 dés de combat

Déplacement
Lancez 2 dés ordinaires

Corps 3 points
Esprit 7 points

Capacité spéciale: voir au verso

Carte Personnage
Le Highlander

HIGHLANDERS

Vous êtes le Highlander, expert en combat rapproché. Vous êtes le plus fort dans les montagnes et au centre de la terre.

Vous êtes aussi expert dans l'usage des armes spéciales au combat.

Attaque
Lancez 3 dés de combat

Défense
Lancez 3 dés de combat

Déplacement
Lancez 2 dés ordinaires

Corps 8 points
Esprit 4 points

Carte Personnage
Le Chevalier de Bretagne

Le Chevalier de Bretagne

Vous êtes le Chevalier de Bretagne, adepte de l'art de la guerre. Vous êtes le plus fort dans les montagnes et au centre de la terre. Vous êtes aussi expert dans l'usage des armes spéciales au combat.

Attaque
Lancez 2 dés de combat

Défense
Lancez 2 dés de combat

Déplacement
Lancez 2 dés ordinaires

Corps 6 points
Esprit 4 points

HEROQUEST

HEROQUEST

HEROQUEST

Collectionnez les nouvelles cartes Combat !

Des Héros plus forts, des Héros aux pouvoirs magiques !

HEROQUEST

L'aventure continue...

Ce présent livret a été réalisé par : www.heroquest-revival.com