

HEROQUEST

Collection Combat: les nouveaux Héros

Le Chevalier de Bretagne



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 !

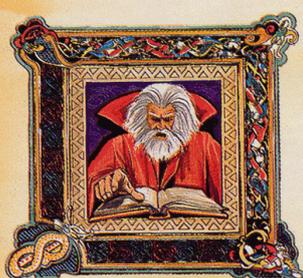
Morcar



Carte Personnage

Le Chevalier de Bretagne

Le Chevalier de Bretagne



Vous êtes le Chevalier de Bretagne, valeureux et fier sur votre fougueux destrier. Vous pouvez user d'incantations mystérieuses et anciennes, presque légendaires que vous avez apprises des anciennes landes du royaume d'Arthur. Ce pouvoir contraste avec votre force naturelle.

Attaque

Lancez 4 dés de combat

Défense

Lancez 3 dés de combat

Déplacement

Lancez 2 dés ordinaires

Corps 6 points

Esprit 4 points



HEROQUEST

Cartes des Incantations Du Chevalier de Bretagne



Cartes des Incantations

Du Chevalier de Bretagne

Congélation



Cette incantation provoque la congélation immédiate d'un Monstre ou d'un Héros qui, pendant un tour, ne peut plus se défendre, ni attaquer. La victime peut résister au sort si lors de son jet de dés de combat en défense, elle obtient un bouclier noir. Cette carte est à défausser après usage.

Coût: un point d'Esprit

Mur de glace



Cette incantation crée un mur de glace qui obstrue le passage à tout Monstre ou à tout personnage sur deux cases en longueur. Ce mur possède 5 points de corps. Il faut donc obtenir 5 crânes de suite en attaque contre lui pour pouvoir le détruire. Cette carte est à défausser après usage.

Coût: 2 point d'Esprit

Tempête de glace



Cette incantation permet au Chevalier de couvrir le sol de glace dans une salle ou dans un couloir pendant deux tour, limitant dès lors les déplacements à une case pour chaque ennemi en vue. Cette carte est à défausser après usage.

Tornado de neige



Cette incantation permet au Chevalier de créer une tornade de neige qui empêche tout mouvement et toute visibilité à tout ennemi ou à tout personnage qui se situe autour de lui durant deux tours. Cette carte est à défausser après usage.

Coût: un point d'Esprit



