

HEROQUEST

Collection Combat: les nouveaux Héros

Le Guerrier de l'Ombre



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 Guerrier de l'Ombre

Le Guerrier de l'Ombre



Vous êtes le Guerrier de l'Ombre, habile stratège. Vous maîtrisez parfaitement l'épée plate dans l'art du combat avec laquelle vous éliminez vos ennemis de manière effrayante et parfaite.

Attaque

Lancez 3 dés de combat

Défense

Lancez 2 dés de combat

Déplacement

Lancez 2 dés ordinaires

Corps 6 points

Esprit 4 points



HEROQUEST

Cartes des Incantations du Guerrier de l'Ombre



Cartes des Incantations du Guerrier de l'Ombre

Mimétisme



Le Guerrier de l'Ombre par mimétisme peut se confondre dans son environnement et devenir alors invisible. L'effet dure tant qu'il ne bouge pas. Tout Monstre ou personnage peut alors le traverser.

Cette carte est à défausser après usage.

Coût: un point d'Esprit

Golem de l'Ombre



Cette incantation permet de faire apparaître un Golem de L'Ombre qui combat avec le serviteur qui vient de l'invoquer.

Golem de l'Ombre: Att 4 / Déf 5
Déplacement 4 Corps 6 / Esprit 4

Cette carte est à défausser après usage.

Coût: 2 points d'Esprit

Serrure lumineuse



Le Guerrier de l'Ombre a le pouvoir de deviner le contenu d'une salle derrière une porte fermée (Monstres, meubles et trésors). Il peut aussi contrôler chaque Monstre dans la salle par la lumière qu'il vient de créer à travers la serrure pendant deux tours. Cette carte est à défausser après usage.

Coût: un point d'Esprit.

Etude de La Terre

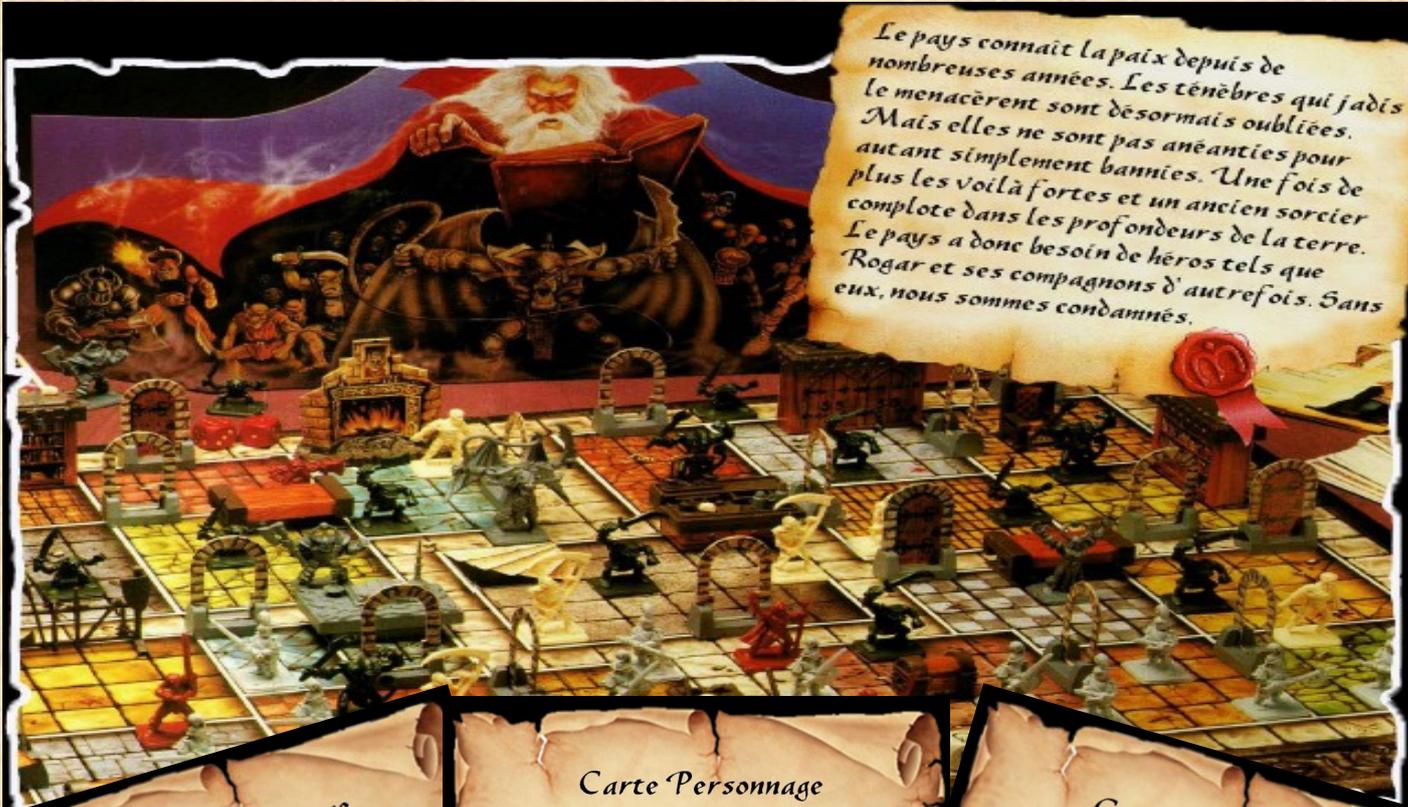


Cette incantation permet au Chevalier de créer une trappe dans un couloir ou dans une salle à un endroit où se situe un Monstre. Celui-ci alors disparaît dans le piège ainsi créé. Cette carte est à défausser après usage.

Coût: un point d'Esprit



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'inspiration des héros et leur protectrice. Il existe une magie qui vous rendra invulnérable aux coups de vos ennemis. Ce pouvoir ne peut être utilisé que lorsque vous êtes seule. Vous ne pouvez pas être blessée. Vous pouvez invoquer des esprits à votre service. Vous pouvez aussi invoquer des esprits à votre service.

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 action

Carte Personnage
Le Highlander

HIGHLANDERS

Vous êtes le Highlander, expert guerrier maniant l'arc et l'épée comme nul autre. Vous êtes particulièrement forts les montagnes et au creux de la forêt.

Vous êtes agile depuis longtemps, les experts optiques au combat.

Attaque
Lancez 3 dés de combat

Défense
Lancez 2 dés de combat

Déplacement
Lancez 2 dés ordinaires

Corps 8 points
Esprit 4 points

Capacité spéciale: voir action

Carte Personnage
Le Chevalier de Bretagne

Le Chevalier de Bretagne

Vous êtes le Chevalier de Bretagne, adepte de l'arc et de la lance. Vous êtes très fort et très rapide. Vous êtes très fort et très rapide. Vous êtes très fort et très rapide. Vous êtes très fort et très rapide.

Attaque
Lancez 2 dés de combat

Défense
Lancez 2 dés de combat

Déplacement
Lancez 2 dés de combat

Corps 6 points
Esprit 4 points



Collectionnez les nouvelles cartes Combat !

Des Héros plus forts, des Héros aux pouvoirs magiques !



L' aventure continue...

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