

Collection Combat: les nouveaux Héros



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 La Main Oivine





Vous êtes la Main Oivine. Par le toucher, vous donnez la Vie comme la Mort. Votre Sceptre peut lancer de terribles sortilèges mais, revers de votre foi dans l'Ame Céleste, vous êtes bien faible en combat Au Corps à Corps.

Attaque

Lancez 1 dé de combat

Véfense

Lancez I de de combat

Déplacement

Lancez 2 dés ordinaires

Corps 4 points

Esprit 6 points



Capacités spéciales: voir les cartes Sortilèges de la Main Oivine





Cartes des Sortilèges Oela Main Oivine



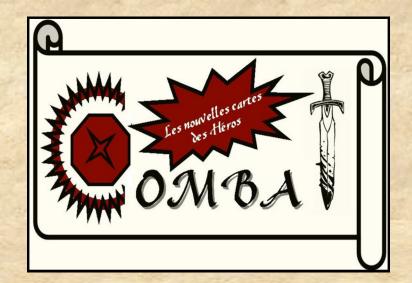












Cartes des Sortilèges Oe la Main Oivine

Toucher Mortel



Ce Sortilège provoque la mort immédiate de tout être humain ou Monstre si la Main Divine touche sa victime. Celle-ci 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.

Toucher de Vie



La Main Divine peut ressusciter un mort, simplement en le touchant.

Tout Héros peut donc revivre une fois en restant à ses côtés.

Cette carte est à défausser après usage.

Coût: 1 point d'Esprit

Sceptre de Puissance



Si la Main Divine utilise son Sceptre, celui-ci se met à briller, augmentant ainsi son Attaque et sa Défense. La Main Divine possède alors en Attaque 6 et en Défense 5 pendant deux tours. Cette carte est à défausser après usage.

Coût: 1 point d'Esprit

Sceptre de Colère



Si la Main Divine utilise son Sceptre, celui-ci se met à briller, tuant un dé 6 d'ennemis se trouvant autour d'elle. Cette carte est à défausser après usage.

Coût: 1 point d'Esprit





Cartes des Sortilèges Oe la Main Oivine

Toucher Mortel



Ce Sortilège provoque la mort immédiate de tout être humain ou Monstre si la Main Divine touche sa victime. 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.

Toucher de Vie



La Main Divine peut ressusciter un mort, simplement en le touchant.
Tout Héros peut donc revivre une fois en restant à ses côtés.
Cette carte est à défausser après usage.

Coût: 1 point d'Esprit

Sceptre de Oésolation



Si la Main Divine utilise son Sceptre, celui-ci se met à briller, diminuant toutes les attaques des Monstres situés autour d'elle, de deux dés de Combat Cette carte est à défausser après usage.

Sceptre de Certitude



Si la Main Divine utilise son Sceptre, celui-ci se met à briller, dévoilant et neutralisant tous les pièges situés à 10 cases autour d'elle, même à travers les murs. Cette carte est à défausser après usage.







Collectionnez les nouvelles cartes Combat! Oes Héros plus forts, des Héros aux pouvoirs magiques!



L'aventure continue...

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