



# HeroQuest Combat Cards

Illustrated by Gerwin Broers  
Rules by Ron Shirtz

Copyrighted 2001

French Translation CegeTrad©2002

[cyrilleg01@aol.com](mailto:cyrilleg01@aol.com)

Website:

[CYRUNICORN](http://CYRUNICORN)

## Utiliser les Cartes de Combat HeroQuest

*Les Cartes de Combat sont jouées après avoir déclaré une attaque, mais AVANT que les dés ne soient lancés. Les Cartes de Combat utilisées sont ensuite défaussées.*

*Voici 2 suggestions pour l'utilisation des Cartes de Combat dans les aventures HeroQuest.*

*Tous les joueurs devront se mettre d'accord sur la méthode à utiliser:*

### **1. Tenter la Chance**

*Au début d'une partie, les joueurs Héros & Zargon mélangent leur Paquet de Cartes respectif (Cartes Héros & Cartes Chaos). Chaque joueur Héros dont le personnage est un "pur" combattant (tel que le Barbare & le Nain) peut piocher 2 Cartes de Combat dans sa pile. Le joueur Zargon pioche 4 Cartes dans sa pile.*

*A la fin du jeu, toutes les Cartes retournent dans leur Paquet d'origine, & tous les joueurs remélangeront & repiocheront les Cartes au début d'une nouvelle partie.*

### **2. Gagner de l'Expérience**

*Chaque Héros nouvellement créé (de niveau 1) commence avec 1 Carte de son choix. Zargon commence avec 2 Cartes de son choix. Ces Cartes appartiennent aux Joueurs de façon permanente de Quêtes en Quêtes. Lorsque le camp d'un Joueur a accumulé 3 victoires, il peut choisir 1 Carte de Combat supplémentaire. Ces victoires n'ont pas besoin d'être consécutives. Par exemple, un Joueur Barbare a participé à 2 Quêtes dans lesquelles les Héros ont vaincus Zargon. Si son groupe de Héros gagne la prochaine Quête, ce Joueur pourra alors choisir 1 autre Carte de Combat qu'il pourra utiliser dans les Quêtes futures. Si Zargon accumule 3 victoires, il peut prendre 2 nouvelles Cartes.*



### Rotonde



Un Héros maniant une Epée/Hache à 2 mains peut frapper tous les ennemis adjacents d'une seule Attaque. Lancez les dés de combat normaux de l'arme & appliquez le résultat à tous les ennemis vous étant adjacents.

### Parade & Riposte



Vous êtes capable de parer complètement une Attaque sans prendre de dommage, et de riposter immédiatement. L'adversaire se Défend contre votre Attaque avec 1 dé de combat en moins.

### Coup Puissant



Vous faites appel à toutes vos forces intérieures pour asséner une Attaque concentrée ! Après avoir lancé vos dés de combat, multipliez le score par 2, & appliquez le résultat final contre votre adversaire.

### Esquive & Chute



Vous évitez avec brio une Attaque adverse et ne subissez aucun dommage. Dans la lancée, vous déséquilibrez l'adversaire qui s'étale durement sur le sol. Cet adversaire perd son prochain tour.

### Tir Précis



Vous prenez le temps de viser un point vital de votre adversaire avec un projectile (flèche, couteau, ou autre). Après avoir lancé vos dés de combat, multipliez le score par 2, & appliquez le résultat final contre votre adversaire.

### Charge Héroïque



Votre adversaire tremble en entendant votre cri de guerre alors que vous le chargez ! Vous Attaquez avec 2 dés supplémentaires & votre adversaire se Défend avec 1 dé en moins.

### Rapidité



Votre route est bloquée par un ou plusieurs adversaires. Vous parvenez à vous faufiler entre eux sans dommage pour peu qu'il y ait au moins une case libre derrière eux

### Sacrifice Héroïque



Vous prenez le coup qui visait un autre membre de votre groupe ! Vous devez être adjacent à droite ou à gauche de votre compagnon pour entreprendre cette prouesse.

### Désarmement & Capture



Il vous faut un prisonnier pour obtenir des informations ! Si votre Jet d'Attaque est suffisant pour tuer un adversaire, celui-ci est désarmé & capturé au lieu d'être tué.

### Jeu de jambes



Vos mouvements rapides vous rendent difficile à toucher.  
Vous pouvez lancer 2 Dés de Défense supplémentaires jusqu'à la fin du tour.

### Cri de ralliement



Vos cris de rassemblement inspirent la victoire à vos compagnons!  
Dès maintenant & jusqu'à la fin du tour chaque Héros peut lancer 1 Dé d'Attaque & 1 Dé de Défense supplémentaires.

### Charisme



Prenant inspiration de vous, 1 Homme d'Armes récupère instantanément d'une blessure qui sinon l'aurait tué.  
Jouez cette carte pour ignorer 1 blessure qui aurait tué 1 Homme d'Armes à votre solde.

### Feinte



Un mouvement soudain & inattendu vous donne 1 avantage!  
Vous pouvez relancer 1 Jet de Dés :  
Attaque, Défense  
Ou Déplacement.

### Chance



La fortune vous sourit!  
Vous pouvez employer cette carte pour annuler automatiquement l'effet d'une carte de combat jouée par Morcar/Zargon.

### Fureur Berserk



Entrant dans une fureur guerrière vous vous lancez dans le tas!  
Dès maintenant & jusqu'à la fin du tour vous pouvez échanger des Dés de Défense pour 1 nombre de Dés d'Attaque équivalent. Ces Dés peuvent être dirigés à votre guise parmi toutes créatures adjacentes.

### Audition Aiguë



Écoutant parfaitement à la porte, vous êtes capable de discerner précisément combien de monstres se trouvent derrière.  
Zargon doit vous dire combien & quel type de monstre occupent cette salle. Vous ne pouvez user de cette capacité que si vous êtes adjacent à 1 porte fermée.

### Réserves Cachées





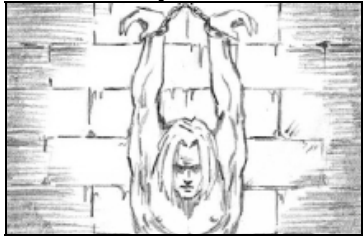



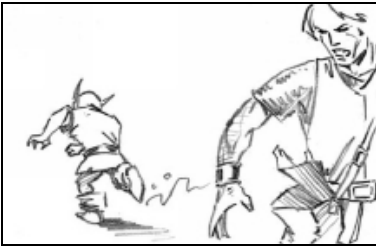
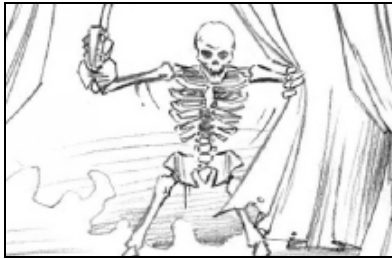

Puissant dans vos ressources cachées, vous ignorez les blessures qui tueraient un homme normal. Jouez cette carte pour immédiatement guérir 2 Points de Corps perdus.

### Vigilance



Votre perception est exceptionnelle. Vous pouvez utiliser cette carte pour ignorer automatiquement 1 Piège, 1 Embuscade, 1 Carte Monstre Errant, ou 1 Carte Piège.



<p style="text-align: center;"><b>Ruée en Masse</b></p>  <p>2 Monstres ou plus adjacents à un Héros peuvent combiner leurs Jets d'Attaque en une seule Attaque de grande envergure.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Harcèlement</b></p>  <p>Une tactique favorite des Gobelins ! N'importe quel Gobelins peut se Déplacer à plein régime, Attaquer 1 Héros, et repartir à plein régime. Le Héros ne peut se Défendre contre cette Attaque.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Capture !</b></p>  <p>Le Maître du Chaos veut 1 Héros pour prisonnier ! 2 Monstres ou plus adjacents à 1 Héros peuvent combiner leurs Jets d'Attaque. Si leur total dépasse le Jet de Défense du Héros d'au moins 2 points, ce Héros est désarmé &amp; capturé !</p>
<p style="text-align: center;"><b>Etreinte Mortelle</b></p>  <p>N'importe quel Monstre adjacent à 1 Héros après avoir été tué tombera sur ce Héros et s'accrochera à lui. Le Héros concerné perd son prochain tour pour se défaire du corps.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Retour à la Vie</b></p>  <p>Alors que vous pensiez vous être débarrassé définitivement de votre adversaire, il se relève et vous Attaque ! Cet adversaire se retrouve à 1 Point de Corps et combattra jusqu'à la mort.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Frénésie d'un Blessé</b></p>  <p>L'Attaque d'1 Héros n'a fait que rendre 1 Monstre furieux en le blessant ! 1 Monstre Attaqué par 1 Héros ne subit aucun dommage &amp; Contre-Attaque immédiatement dans le tour du Héros avec 2 dés d'Attaque supplémentaires. Le Héros se Défend normalement.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Geste Vif !</b></p>  <p>1 Gobelins peut se Déplacer à plein régime vers 1 Héros, lui voler 1 type d'objet, &amp; repartir à plein régime. Lancez 1d6 pour connaître le type d'objet volé : 1-2 = Une de ses Potions 3-4 = Toutes ses Gemmes 5-6 = Tout son Or</p>	<p style="text-align: center;"><b>Embuscade !</b></p>  <p>Un Monstre apparaît subitement de nulle part pour Attaquer 1 Héros ! Ce Héros ne peut pas se Défendre contre la première Attaque du Monstre embusqué.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Crâne Dur</b></p>  <p>Une Attaque réussie d'1 Héros contre 1 Monstre échoue à cause de la nature robuste du Monstre.</p>

### Couverture



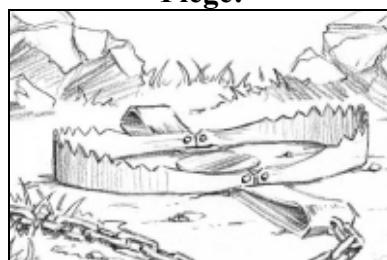
Votre connaissance intime du donjon vous permet de vous glisser dans les moindres recoins & fissures pour éviter les projectiles. Tous les projectiles lancés par les Héros Durant ce tour ratent automatiquement leur cible.

### Couverture



Votre connaissance intime du donjon vous permet de vous glisser dans les moindres recoins & fissures pour éviter les projectiles. Tous les projectiles lancés par les Héros Durant ce tour ratent automatiquement leur cible.

### Piège!



Vos sbires ont tendu 1 Piège & l'un des Héros tombe dedans!  
Lancez 1 Dé de Combat, si le résultat est 1 Crâne, 1 Héros ou Homme d'Armes de votre choix perd automatiquement 1 Point de Corps.

### Sombre Présage



Les puissances du Chaos conspirent à perturber vos adversaires!  
Vous pouvez employer cette carte pour annuler automatiquement l'effet d'une carte de combat jouée par 1 Héros.

### Sombre Présage



Les puissances du Chaos conspirent à perturber vos adversaires!  
Vous pouvez employer cette carte pour annuler automatiquement l'effet d'une carte de combat jouée par 1 Héros.

### Gobelin Arbalétrier



1 de vos Gobelins est armé d'1 Arbalète & peut tirer chaque tour avec 3 Dés d'Attaque.  
L'Arbalète est de qualité tellement médiocre qu'elle ne peut être ni utilisée ni vendue par les Héros.

### Coup de Queue!



En plus de leur Attaque normale, vos Fimirs utilisent leur queue comme une masse.  
Chaque Fimir que vous contrôlez obtient, durant ce tour, 1 Attaque supplémentaire de 2 Dés de Combat .

### Sombre Gloire



Les puissances du mal émanent des Mort-Vivants sous votre contrôle !  
Dès maintenant & jusqu'à la fin du tour, tous vos Mort-Vivants se Défendent avec les Crânes au lieu des Boucliers Noirs.

### Peur Accablante



1 de vos sbires libère un cri percent qui terrorise tous ceux qui l'entendent! Choisissez 1 Monstre. Jusqu'à la fin du tour, pour Attaquer ce Monstre, 1 Héros doit obtenir 1 résultat inférieur ou égal à ses Points d'Esprit sur 1d6 **ou** être le bénéficiaire d'1 Sort Courage.