

HeroQuest

* Cartes Potion *



Conçues & Illustrées par Ron Shirtz

Copyrighted 2002 (protégées par le droit d'auteur)

Traduites par Cyrunicorn 2003

Ces cartes sont réservées à usage privé uniquement.

Elles ne peuvent pas être vendues, postées, converties, ou autrement distribuées sans la permission expresse des auteurs.

Volume I

Seule la description des potions est incluse, (c'est-à-dire sans Dos de Carte). Je suggère d'acheter des protège-carte en plastic, d'y glisser vos Cartes Trésor HeroQuest, & d'insérer ensuite 1 Carte Potion sur 1 Trésor original HQ. Pour l'équilibre du Jeu, je recommande de ne pas mettre plus de 1-2 de ces Potions dans le Paquet de Cartes Trésor par Quête.

Option de Cyrunicorn : Plutôt que d'acheter des protège-carte, il vous suffit de désigner au début de chaque Quête quelle(s) Carte(s) Trésor sera remplacée par une Carte Potion !

Copyright 2002 par [Ron Shirtz](#), 2003 par [Cyrunicorn](#).

Errata pour les Cartes Potion de Ron Shirtz

Clarifications & corrections pour l'utilisation de ces Cartes Potion optionnelles dans HeroQuest

Potion de Mystère (Potion de Chance)

Seul Zargon devrait connaître tous les résultats possibles de cette Potion--Ceci renforcerait le suspense pour le Héros qui se demandera alors ce qu'il pourrait bien lui arriver!

Eau Bénite (Fiole d'Eau Bénite)

L'Eau Bénite ne devrait pas affecter TOUTES les Créatures du Chaos (encore moins les Démons). Elle ne fonctionnera que contre les Zombis, Squelettes, & Momies. (Merci à Scorpion pour cette suggestion)

Potion de Déguisement

Scorpion écrit:

"...Devrait probablement empêcher le Héros de Jeter des Sorts, Chercher des Trésors, Attaquer, Chercher des Portes Secrètes, Chercher ou Désarmer des Pièges--N'importe quelles Actions que seul 1 Héros peut entreprendre. Ou bien cette Potion serait vraiment trop puissante. 1 Enchanteur pourrait jeter Sorts après Sorts contre 1 Gargouille sans même être vu."

Ron Shirtz répond:

"Bien vu. J'aurais dû ajouter que Jeter 1 Sort ferait perdre le bénéfice du Déguisement, (Je pensais que le terme "Attaquer n'importe quel Monstre" sur la Carte couvrirait cela). Pour ce qui est de Fouiller les Salles & autres, Je recommanderais à Zargon de faire vivre au Joueur Déguisé des moments difficiles: "Qu'est-ce tu fous là? le Boss va te faire la peau si tu touches à ses affaires! Pourquoi t'es pas à ton poste ! Hé, toi là! T'es de corvée d'chiottes!" Cela devrait générer quelques bons moments!

J'apprécie tous vos commentaires--Bon Jeu!:)

Ron

Table des Effets de Potion Aléatoire

Lancez 2d6. Tous ces effets durent seulement le temps d'1 Aventure.

- 2** Mana supplémentaire. 1 Jeteur de Sort peut jeter des Sorts Illimités. Les Dés d'Attaque d'1 Guerrier sont doublés.
- 3** Santé Accrue. Tous vos Points de Vie sont doublés.
- 4** Vos mouvements sont accélérés-Vous pouvez faire 2 Tours au lieu d'1.
- 5** Vous devenez 2 fois plus grand que votre Taille normale! Vos Déplacements sont réduits de moitié en raison de l'environnement étroit du Donjon. Vous doublez le montant des Dés de Dommages en Combat.
- 6** Vous rétrécissez à la moitié de votre Taille! Vos Dés d'Attaque sont réduits de moitié (arrondis vers le bas), mais vos Dés de Défense sont doublés (arrondis vers le haut) car vous devenez plus agile.
- 7** Oups! Vous changez de sexe! Toutes vos Capacités resteront les mêmes.
- 8** La couleur de votre Peau change en rayures arc-en-ciel qui luisent dans l'obscurité! Vous attirez 1 Monstre Errant à chaque Tour!
- 9** Vous vous transformez en 1 autre Créature! Jetez 1d6 sur la Table des Créatures. Toutes vos Capacités resteront les mêmes.
- 10** 1 seconde Tête vous pousse! Doublez vos Points d'Esprit. Vous pouvez Attaquer 1 Monstre de chaque côté de vous en même temps si vous avez 1 seconde Arme.
- 11** Vous avez maintenant une haleine de menthe rafraîchissante qui cause automatiquement 1 Point de Dégât à n'importe quels Monstres Mort-Vivants Adjacents.
- 12.** Vous avez 1 Sixième Sens pour les Pièges--Vous évitez tous les Pièges que vous rencontrez.

Table des Créatures

- 1 Gobelin
- 2 Orc
- 3 Squelette
- 4 Chevalier du Chaos
- 5 Gargoyle
- 6 Zombi (Pouah! Vous puez!)

Potion d'Eau Bénite



Peut être Jetée sur 1 Cible jusqu'à 4 Cases de Distance. Cause 4 Dés de Combat de Dommages à 1 Créature Mort-Vivante (Squelette, Zombi, ou Momie).

Potion d'Attaque Éclair



Le Héros obtient 2 Attaques à chaque Tour jusqu'à ce que tous les Adversaires en ligne de vue soient vaincus.

Potion de Déguisement



1 fois par Aventure, le Héros peut prendre l'apparence de n'importe quel Monstre. Il ne sera Attaqué par aucun Monstre ou Sort. Le Déguisement disparaît dès que le Héros Attaque 1 Monstre ou Lance 1 Sort.

Potion d'Invisibilité



Pour 1 Round de Combat, le Héros ne peut pas être Attaqué, ni ciblé par Magie. Vous ne pouvez pas jeter de Sort, mais pouvez Attaquer normalement. Votre Adversaire n'obtient aucun Dé pour sa Défense!

Potion de Mana



N'importe quel Personnage Jeteur de Sort peut jeter 1 Sort supplémentaire de son choix.

Potion de Révélation



Pour 1 Tour, n'importe quel Héros peut mentalement "Voir" le contenu de n'importe quelle Salle Adjacente. Si ce n'est pas 1 Personnage Jeteur de Sort, le Héros perd 1 Point d'Esprit dû à la tension nerveuse pour le reste de l'Aventure.

Potion de Chance ? (Potion Mystère)



Voir la Table des Effets de Potion Aléatoire

Poudre de Flash



Quand elle est jetée par terre, 2 produits chimiques réagissent violemment pour produire 1 Flash Aveuglant! Aveugle tous les Adversaires pour 1 Round (Tour ?). Ils ne peuvent pas se Déplacer, ni jeter de Sorts, ni Attaquer. Peut seulement être employée comme un moyen de Fuite--pas pour Attaquer.

Feu Grégeois



Peut être jeté sur 1 Cible jusqu'à 4 Cases de Distance. Cause 5 Dés de Combat de Dégâts pendant 1d6 Tours.