



**Les Compagnons Chiens,  
les Zombies Dogs...  
Regles, nouvelles cartes et figurines...**

[www.heroquest-revival.com](http://www.heroquest-revival.com)



## Règles concernant les Chiens de compagnie

*Avant l'Apocalypse, on les appelait "animaux de compagnie". Quelques chiens se sont transformés; d'autres non, et comme nous, ont survécu. Les chiens de compagnie sont une aide formidable. Ils nous réchauffent, ils se battent à nos côtés et nous permettent d'atteindre des zones inaccessibles. Bien sûr, un compagnon doit être fort pour survivre et faire ce qu'on lui demande. Etre un chien de survivant n'est pas un job de Chihuahua.*

### Obtenir un chien compagnon

Les cartes Chiens de compagnie sont des cartes d'équipement. Un compagnon reconnaît le survivant qui a sa carte dans son inventaire comme son **maître**. Les cartes compagnons peuvent être échangées ou perdues de la même façon qu'une carte d'équipement classique. Si la carte est défaussée, la figurine du chien également. Il s'est enfui et s'est perdu.

Chaque survivant peut commencer la partie avec un, et un seul, chien de compagnie. Avant le début de la partie, choisissez un chien de compagnie et mettez-la dans votre inventaire. La carte n'a pas besoin d'être équipée en main pour être active. La figurine correspondant au chien est posée dans la même zone de départ que son maître. Pendant la partie, un survivant peut gagner ou échanger d'autres cartes de chien de compagnie avec les autres survivants à condition d'avoir les cartes du chien compagnon dans son inventaire. Vous pouvez ainsi mener une vraie meute !

Certaines missions permettent aux survivants de placer un chien de compagnie dans leur équipement ou de le récupérer lors d'un objectif. Dans ce cas, suivez les règles spéciales de mission.

### Caractéristiques générales du chien de compagnie

Un chien de compagnie :

- 1- est un survivant.
- 2- est vaincu et éliminé par la première blessure qu'il reçoit.
- 3- possède les talents **Discrétion** (ne fait pas de bruit), **Insaisissable**, et **3 zones de déplacement par mouvement**.
- 4- Donne +1 dé: Mêlée à son propriétaire tant qu'ils sont dans la même zone. Ce bonus est cumulable si le survivant possède plusieurs chiens dans son inventaire.
- 5- Peut bouger gratuitement avec son maître tant qu'ils restent ensemble dans la même zone. Dans ce cas, toutes les règles spéciales de déplacement valables pour le maître le sont aussi pour le chien.
- 6- Ne possède pas d'inventaire.



Les chiens de compagnie n'ont pas plusieurs actions. Un maître peut dépenser une de ses propres Actions pour donner des instructions à son ou ses chiens. Par action dépensée par son maître le chien peut :

- se déplacer (jusqu'à 3 zones)
- faire une attaque de mêlée (voir sur sa carte)
- faire du bruit
- entrer ou sortir d'une voiture. Un chien ne prend pas la place d'une personne dans une voiture, et évidemment ne peut pas la conduire !
- chercher. Un chien peut obtenir une seule carte d'équipement qu'il a trouvée (mais pas l'utiliser). Placer la carte d'équipement sous celle du chien de compagnie. Le chien peut donner gratuitement la carte d'équipement qu'il tient à son maître s'ils sont dans la même zone. Le chien peut aussi défausser gratuitement la carte d'équipement à n'importe quel moment.

### Les chiens de compagnie

**Bismuth le berger allemand**



**Lucien le blue Heeler**



**Moog le Bulldog américain**



#### Règle spéciale pour MOOG:

Moog ne possède pas Chercher mais il donne un bonus de +2 dés: Mêlée pour son maître, s'ils sont tous les deux dans la même zone.



# Cartes Compagnons Chiens

**BISMUTH**  
BERGER ALLEMAND  
3 ZONES PAR MOUVEMENT/INSAISSABLE/  
FOUILLE/DONNE AU MAITRE: + 1 D6 EN MELEE

0	2	3+	1
---	---	----	---

**LUCIEN**  
LE BOUVIER AUSTRALIEN  
3 ZONES PAR MOUVEMENT/INSAISSABLE/  
FOUILLE/DONNE AU MAITRE: + 1 D6 EN MELEE

0	3	4+	1
---	---	----	---

**MOOG**  
LE BOULEDOGUE AMERICAIN  
3 ZONES PAR MOUVEMENT/INSAISSABLE/  
FOUILLE/DONNE AU MAITRE: + 2 D6 EN MELEE

0	1	3+	2
---	---	----	---

**RAZOR**  
LE LOUP  
3 ZONES PAR MOUVEMENT/INSAISSABLE/  
FOUILLE/DONNE AU MAITRE: + 3 D6 EN MELEE

0	3	4+	1
---	---	----	---

**MARTENS**  
BERGER ALLEMAND  
3 ZONES PAR MOUVEMENT/INSAISSABLE/  
FOUILLE/DONNE AU MAITRE: + 1 D6 EN MELEE

0	2	3+	1
---	---	----	---

**GASPARD**  
LE BOULEDOGUE AMERICAIN  
3 ZONES PAR MOUVEMENT/INSAISSABLE/  
FOUILLE/DONNE AU MAITRE: + 2 D6 EN MELEE

0	1	3+	2
---	---	----	---

**CHERRY**  
LE BOUVIER AUSTRALIEN  
3 ZONES PAR MOUVEMENT/INSAISSABLE/  
FOUILLE/DONNE AU MAITRE: + 1 D6 EN MELEE

0	3	4+	1
---	---	----	---

**FALCON**  
LE LOUP GRIS  
3 ZONES PAR MOUVEMENT/INSAISSABLE/  
FOUILLE/DONNE AU MAITRE: + 3 D6 EN MELEE

0	2	4+	1
---	---	----	---

**KIT DE PREMIERS SOINS**

LE SURVIVANT PEUT ENLEVER UNE BLESSURE A UN SURVIVANT DANS LA MEME ZONE OU SE SOIGNER LUI-MEME AU PRIX D'UNE ACTION.

DEFAUSSEZ LA CARTE APRES UTILISATION

**KIT DE PREMIERS SOINS**

LE SURVIVANT PEUT ENLEVER UNE BLESSURE A UN SURVIVANT DANS LA MEME ZONE OU SE SOIGNER LUI-MEME AU PRIX D'UNE ACTION.

DEFAUSSEZ LA CARTE APRES UTILISATION

**KIT DE PREMIERS SOINS**

LE SURVIVANT PEUT ENLEVER UNE BLESSURE A UN SURVIVANT DANS LA MEME ZONE OU SE SOIGNER LUI-MEME AU PRIX D'UNE ACTION.

DEFAUSSEZ LA CARTE APRES UTILISATION

**KIT DE PREMIERS SOINS**

LE SURVIVANT PEUT ENLEVER UNE BLESSURE A UN SURVIVANT DANS LA MEME ZONE OU SE SOIGNER LUI-MEME AU PRIX D'UNE ACTION.

DEFAUSSEZ LA CARTE APRES UTILISATION

**PISTOLET A INJECTION**

« +3 ACTIONS DE MELEE GRATUITES »	100 ml
« +2 ACTIONS DE DEPLACEMENT GRATUITES »	25 ml
« +1 ACTION GRATUITE »	10 ml
« REGENERATION »	5 ml

DEFAUSSEZ LE PISTOLET A INJECTION: JUSQU'A LA FIN DU TOUR, GAGNEZ LA COMPETENCE DE VOTRE NIVEAU DE DANGER OU INFERIEUR.

**PISTOLET A INJECTION**

« +3 ACTIONS DE MELEE GRATUITES »	100 ml
« +2 ACTIONS DE DEPLACEMENT GRATUITES »	25 ml
« +1 ACTION GRATUITE »	10 ml
« REGENERATION »	5 ml

DEFAUSSEZ LE PISTOLET A INJECTION: JUSQU'A LA FIN DU TOUR, GAGNEZ LA COMPETENCE DE VOTRE NIVEAU DE DANGER OU INFERIEUR.

**PISTOLET A INJECTION**

« +3 ACTIONS DE MELEE GRATUITES »	100 ml
« +2 ACTIONS DE DEPLACEMENT GRATUITES »	25 ml
« +1 ACTION GRATUITE »	10 ml
« REGENERATION »	5 ml

DEFAUSSEZ LE PISTOLET A INJECTION: JUSQU'A LA FIN DU TOUR, GAGNEZ LA COMPETENCE DE VOTRE NIVEAU DE DANGER OU INFERIEUR.

**PISTOLET A INJECTION**

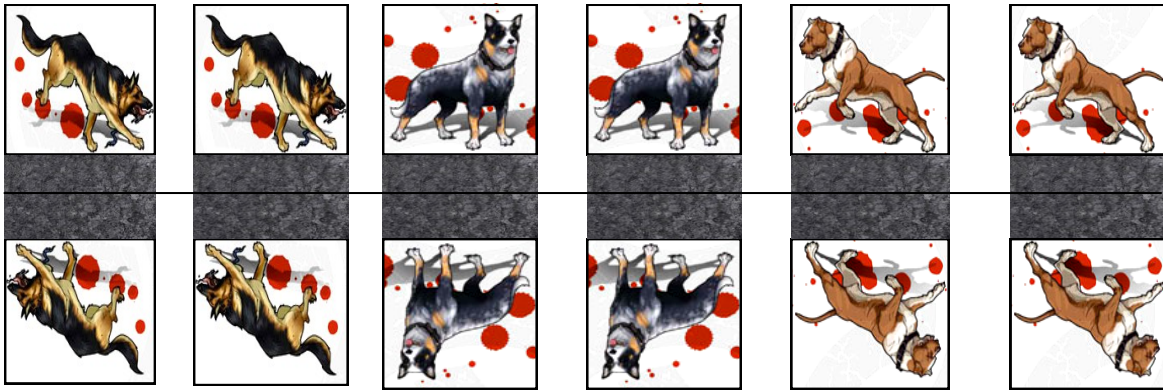
« +3 ACTIONS DE MELEE GRATUITES »	100 ml
« +2 ACTIONS DE DEPLACEMENT GRATUITES »	25 ml
« +1 ACTION GRATUITE »	10 ml
« REGENERATION »	5 ml

DEFAUSSEZ LE PISTOLET A INJECTION: JUSQU'A LA FIN DU TOUR, GAGNEZ LA COMPETENCE DE VOTRE NIVEAU DE DANGER OU INFERIEUR.

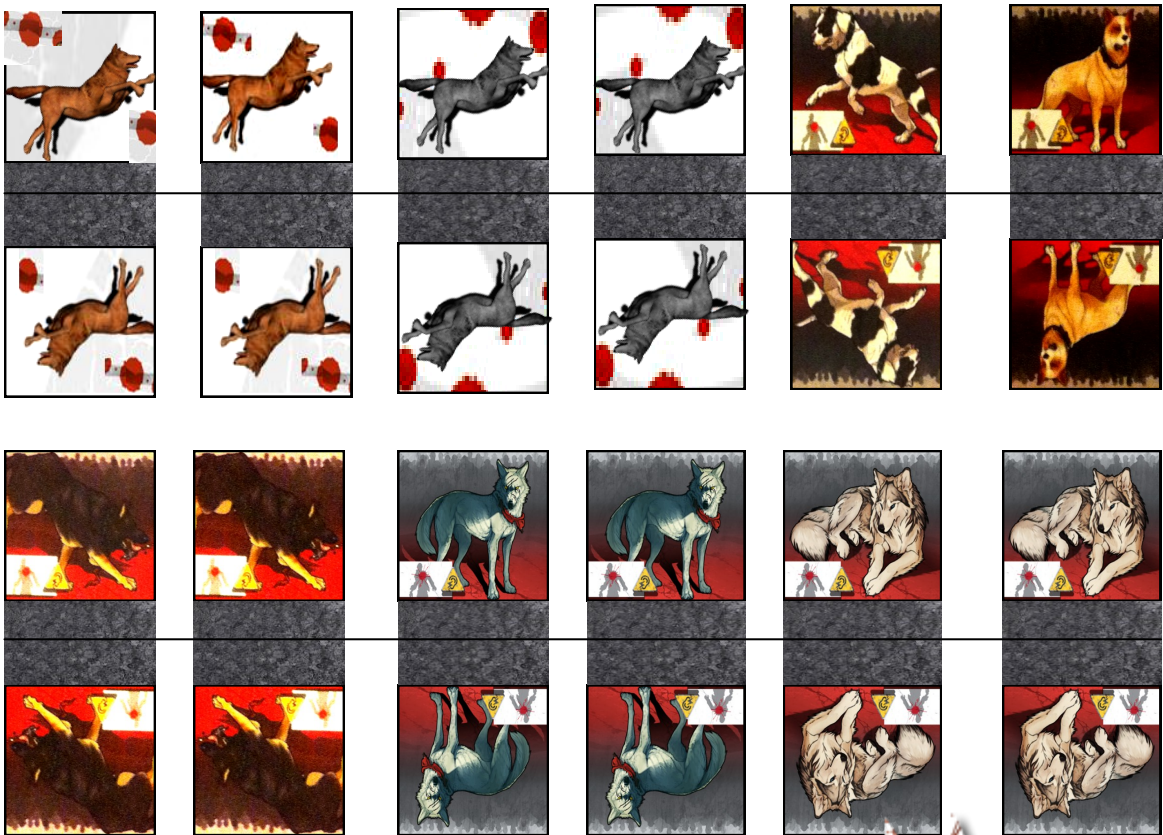
Cartes Survie

www.heroquest-revival.com





## Les figurines Compagnons Chiens



www.herobquest-revival.com

