

# HEROQUEST

*Collection Combat: les nouveaux Héros*

*La Main Divine*





Oyez, joueuses et joueurs d'Heroquest !

Cette nouvelle collection de livrets créées  
par [www.heroquest-revival.com](http://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 Divine

### La Main Divine



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

#### Attaque

*Lancez 1 dé de combat*

#### Défense

*Lancez 1 dé de combat*

#### Déplacement

*Lancez 2 dés ordinaires*

*Corps 4 points*

*Esprit 6 points*



*Capacités spéciales: voir les cartes Sortilèges de la Main Divine*





# Cartes des Sortilèges De la Main Divine





# Cartes des Sortilèges

## De la Main Divine

### *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

## De la Main Divine

### *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 Désolation*



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.





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 complote 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'ennemi est à portée de votre puissance. Il craint vos sorts et votre magie. Il craint de vous affronter. Ce pouvoir ne peut être utilisé que lorsque vous êtes seule. Vous ne pouvez pas être accompagnée par d'autres héros. Vous êtes une sorcière puissante et votre magie est votre arme.

**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

**HIGHLANDER**

Vous êtes le Highlander, expert au combat, mais faible au combat. Vous êtes le pouvoir. L'ennemi est à portée de votre épée et de votre arc. Vous êtes un héros puissant et votre épée est votre arme.


**Attaque**  
Lancez 3 dés de combat

**Défense**  
Lancez 3 dés de combat

**Déplacement**  
Lancez 2 dés ordinaires

Corps 6 points  
Esprit 4 points

Capacité spéciale: voir action



Carte Personnage  
Le Chevalier de Bretagne

**Le Chevalier de Bretagne**

Vous êtes le Chevalier de Bretagne, expert au combat, mais faible au combat. Vous êtes le pouvoir. L'ennemi est à portée de votre épée et de votre arc. Vous êtes un héros puissant et votre épée est votre arme.

**Attaque**  
Lancez 2 dés de combat

**Défense**  
Lancez 2 dés de combat

**Déplacement**  
Lancez 2 dés ordinaires

Corps 6 points  
Esprit 4 points

Capacité spéciale: voir action



**HEROQUEST**

**HEROQUEST**

**HEROQUEST**

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

**HEROQUEST**

L'aventure continue...

Ce présent livret a été réalisé par : [www.heroquest-revival.com](http://www.heroquest-revival.com)