

RUSHQUEST

Cartes Piège

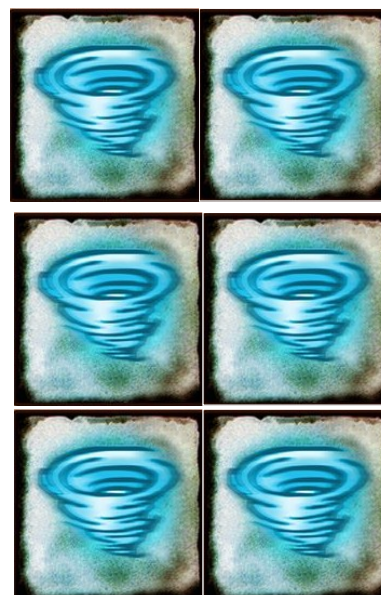
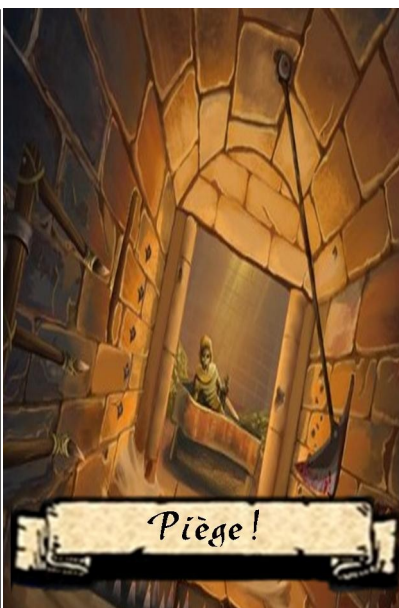
Piège!

Ouragan



Placez le jeton Ouragan dans la salle explorée. Lancez 2 dés rouges et déplacez l'Ouragan d'autant de cases vers le Héros le plus proche.

Un Héros traversé par le jeton Ouragan est assommé (couchez sa figurine) et ne peut plus s'activer durant le tour. Son corps est déplacé en même temps que le jeton Ouragan. L'ouragan disparaît à la fin du tour.

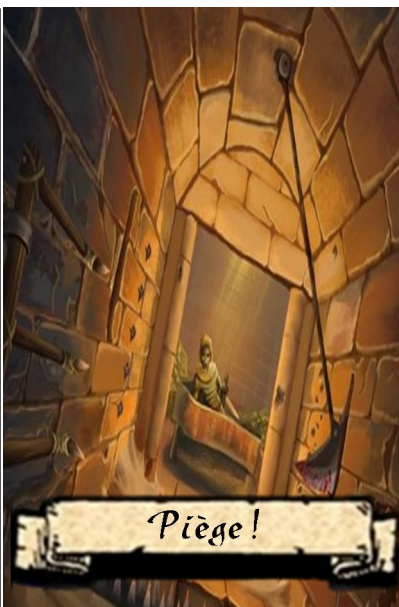


Ouragan

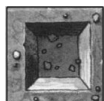


Placez le jeton Ouragan dans la salle explorée. Lancez 2 dés rouges et déplacez l'Ouragan d'autant de cases vers le Héros le plus proche.

Un Héros traversé par le jeton Ouragan est assommé (couchez sa figurine) et ne peut plus s'activer durant le tour. Son corps est déplacé en même temps que le jeton Ouragan. L'ouragan disparaît à la fin du tour.



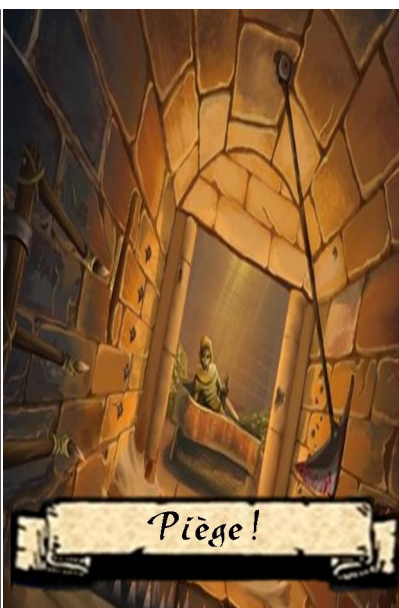
Oubliette



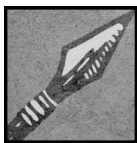
Dès qu'un Héros tire une carte Piège « Oubliette », lancez un dé de Combat. Sur un résultat Crâne, il tombe dedans et perd un point de Corps. Dans le cas contraire, il se déplace sur une case adjacente à l'oubliette.

Un Héros tombé dans une oubliette attaque et se défend avec un dé de Combat en moins. Il ne peut pas entreprendre de recherches.

Au prochain tour, il peut se déplacer normalement.




Piège à lance

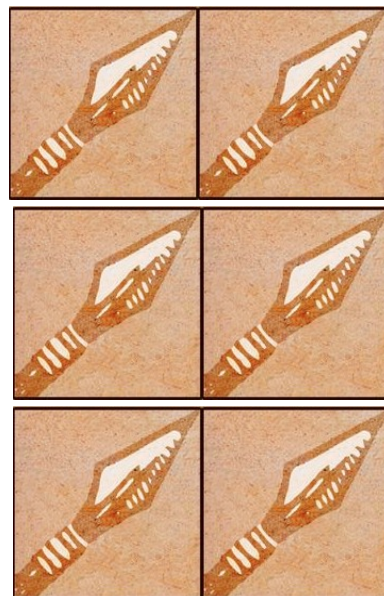
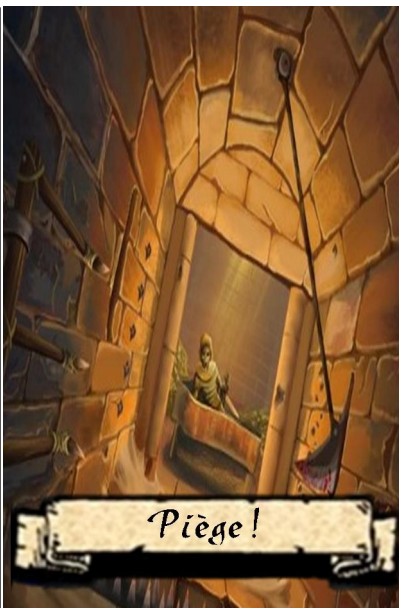


Lorsque un Héros explore, pour la première fois, la salle, Il détecte un piège à lance.

Si aucun monstre n'est dans sa ligne de vue, il peut tenter de désamorcer le piège. Sinon, lancez un dé.

Si le Héros obtient un , Il perd un point de Corps.

Une fois découvert et activé, le piège à lance ne fonctionne plus.




Piège à lance

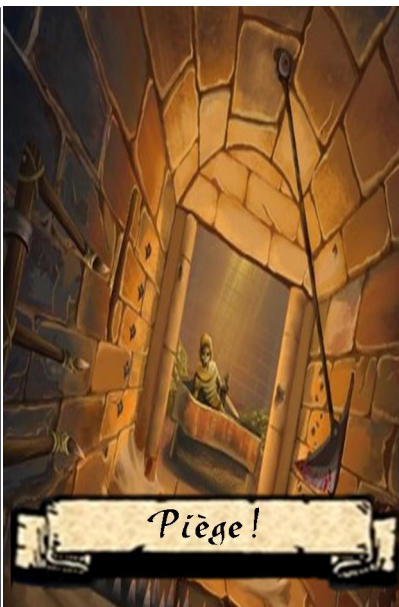


Lorsque un Héros explore, pour la première fois, la salle, Il détecte un piège à lance.

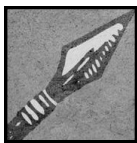
Si aucun monstre n'est dans sa ligne de vue, il peut tenter de désamorcer le piège. Sinon, lancez un dé.

Si le Héros obtient un , Il perd un point de Corps.

Une fois découvert et activé, le piège à lance ne fonctionne plus.




Piège à lance

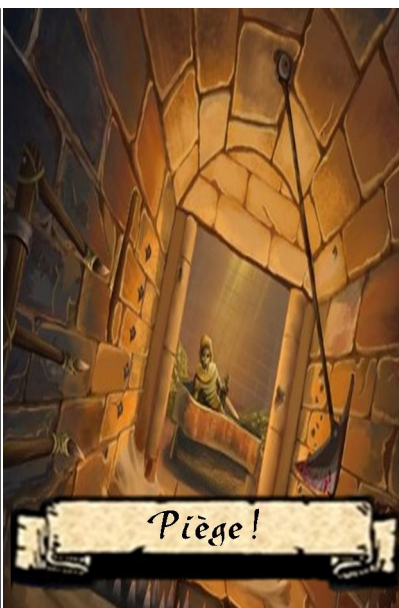


Lorsque un Héros explore, pour la première fois, la salle, Il détecte un piège à lance.

Si aucun monstre n'est dans sa ligne de vue, il peut tenter de désamorcer le piège. Sinon, lancez un dé.


Si le Héros obtient un , Il perd un point de Corps.

Une fois découvert et activé, le piège à lance ne fonctionne plus.

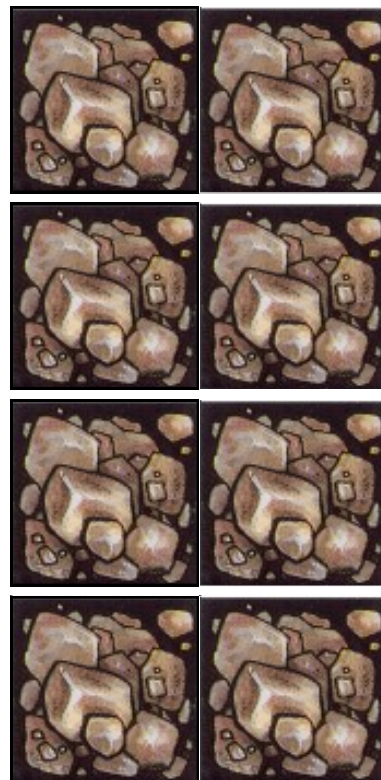
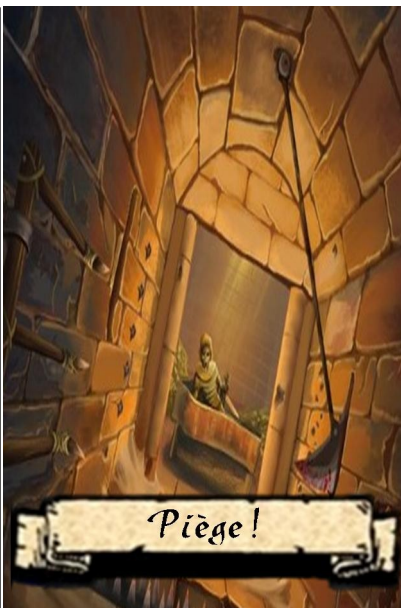


Eboulis de pierres



Le plafond vacille puis des blocs de pierres s'en détachent. Le Héros qui a pioché cette carte peut tenter de désamorcer le piège. Sinon, il doit lancer 3 dés de Combat. Pour chaque  obtenu sur le jet de dés, le plafond s'écroule sur sa tête et le malheureux perd un point de Corps. Il trouve ensuite refuge sur une case adjacente. S'il ne le peut pas, il périt.


Placez un jeton Eboulis sur la case ciblée du héros.



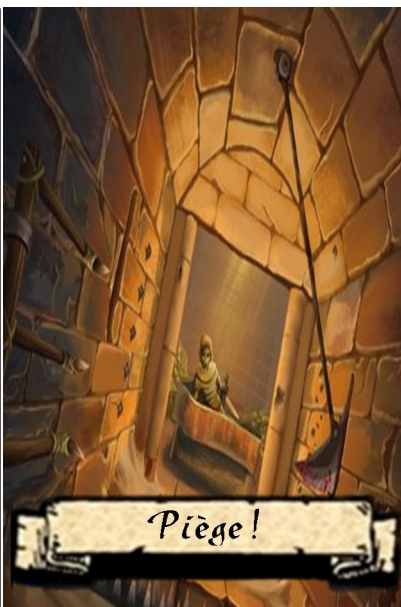
Eboulis de pierres



Le plafond vacille puis des blocs de pierres s'en détachent. Le Héros qui a pioché cette carte peut tenter de désamorcer le piège, sinon, le plafond s'écroule sur sa tête. il doit lancer 3 dés de Combat.

Pour chaque  obtenu sur le jet de dés, le malheureux perd un point de Corps. Il trouve ensuite refuge sur une case adjacente. S'il ne le peut pas, il périt.


Placez un jeton Eboulis sur la case ciblée du héros.



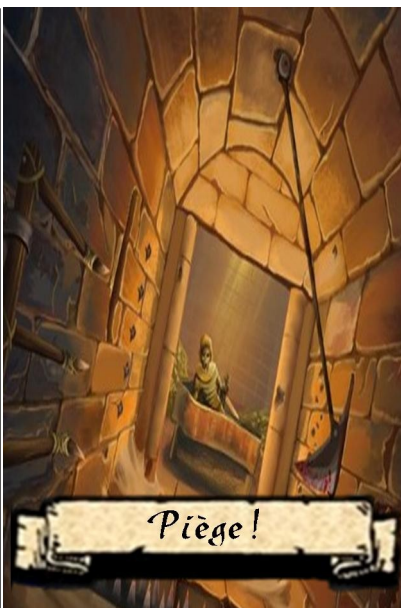
Eboulis de pierres



Le plafond vacille puis des blocs de pierres s'en détachent. Le Héros qui a pioché cette carte peut tenter de désamorcer le piège, sinon, le plafond s'écroule sur sa tête. il doit lancer 3 dés de Combat.

Pour chaque  obtenu sur le jet de dés, le malheureux perd un point de Corps. Il trouve ensuite refuge sur une case adjacente. S'il ne le peut pas, il périt.

Placez un jeton Eboulis sur la case ciblée du héros.

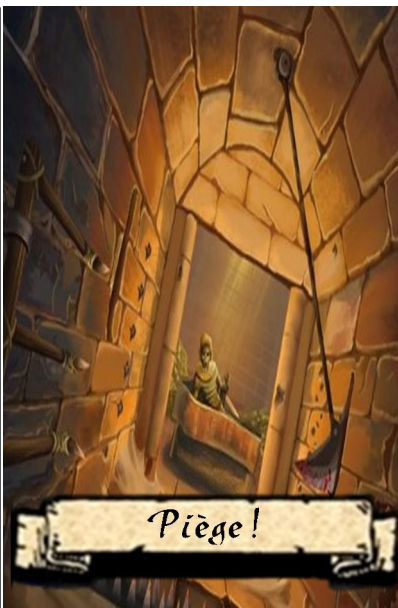


Monstre errant



Placez un Monstre errant sur une case qui est adjacente au Héros qui explore en premier la salle.

Le monstre s'active immédiatement.

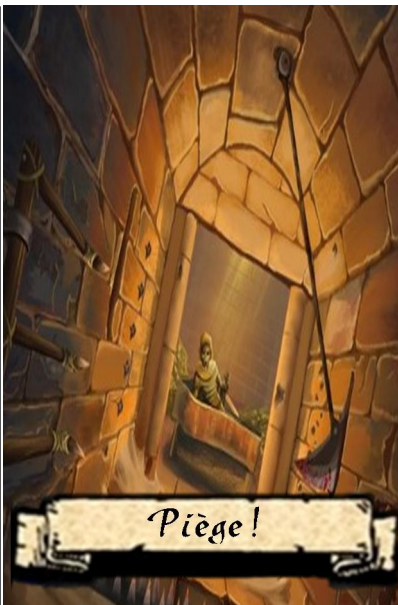


Monstre errant




Placez un Monstre errant sur une case qui est adjacente au Héros qui explore en premier la salle.

Le monstre s'active immédiatement.

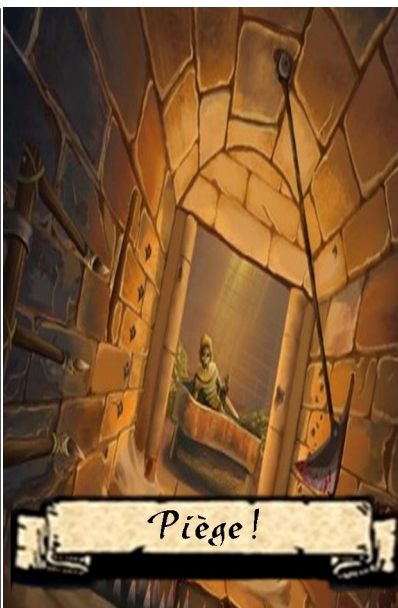


Eboulis de pierres



Le plafond vacille puis des blocs de pierres s'en détachent. Le Héros qui a pioché cette carte peut tenter de désamorcer le piège, sinon, le plafond s'écroule sur sa tête. Il doit lancer 3 dés de Combat. Pour chaque  obtenu sur le jet de dés, le malheureux perd un point de Corps. Il trouve ensuite refuge sur une case adjacente. S'il ne le peut pas, il périt.

Placez un jeton Eboulis sur la case ciblée du héros.



Lame mouvante



Une lourde lame se balance du plafond sur une zone de trois cases adjacentes.

Placez la lame sur la case du Héros en lançant 1 dé rouge. Si le résultat est pair, la lame se déplace

horizontalement, impair, verticalement.

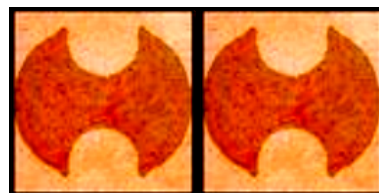
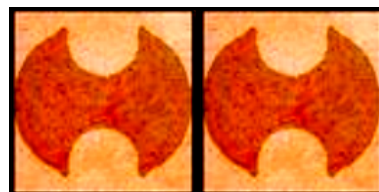
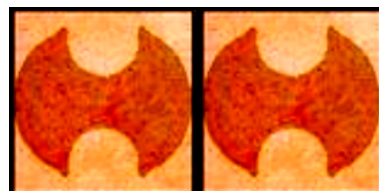
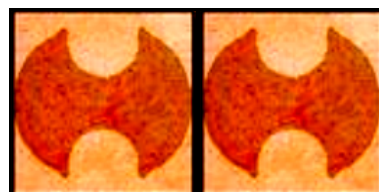
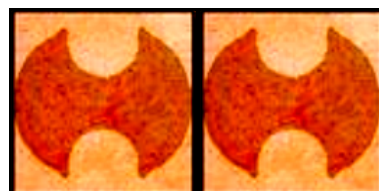
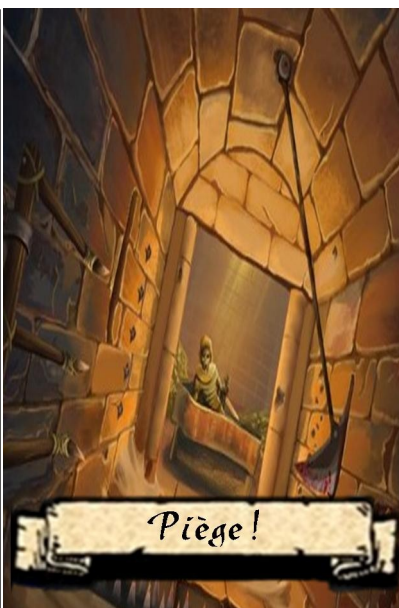
Le Héros peut tenter de désamorcer le piège. Encas d'échec, il doit lancer 2

dés de Combat. Pour chaque

obtenu sur le jet de dés,

il perd un point de Corps.

Tout Héros ou tout ennemi qui passe à travers le chemin de la lame, perd un point de Corps.



Lame mouvante



Une lourde lame se balance du plafond sur une zone de trois cases adjacentes.

Placez la lame sur la case du Héros en lançant 1 dé rouge. Si le résultat est pair, la lame se déplace

horizontalement, impair, verticalement.

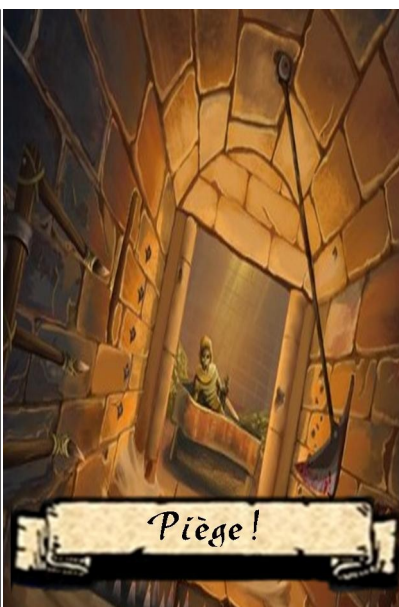
Le Héros peut tenter de désamorcer le piège. Encas d'échec, il doit lancer 2

dés de Combat. Pour chaque

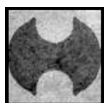
obtenu sur le jet de dés,

il perd un point de Corps.

Tout Héros ou tout ennemi qui passe à travers le chemin de la lame, perd un point de Corps.



Lame mouvante



Une lourde lame se balance du plafond sur une zone de trois cases adjacentes.

Placez la lame sur la case du Héros en lançant 1 dé rouge. Si le résultat est pair, la lame se déplace

horizontalement, impair, verticalement.

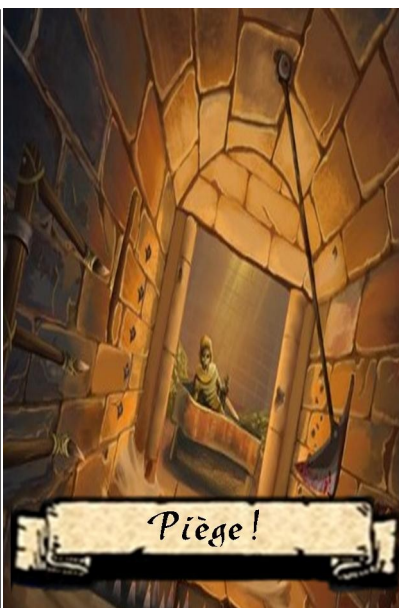
Le Héros peut tenter de désamorcer le piège. Encas d'échec, il doit lancer 2

dés de Combat. Pour chaque

obtenu sur le jet de dés,


il perd un point de Corps.

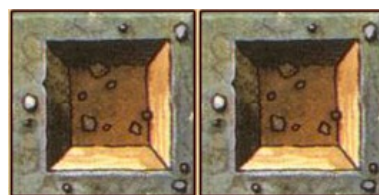
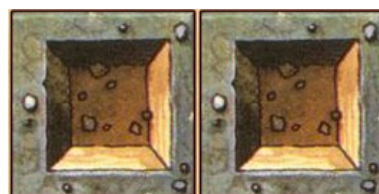
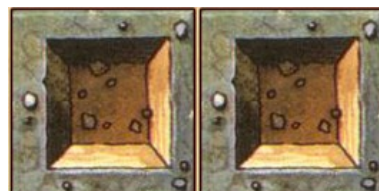
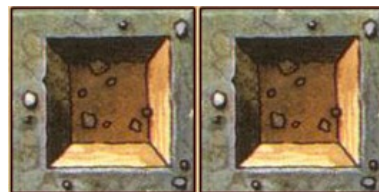
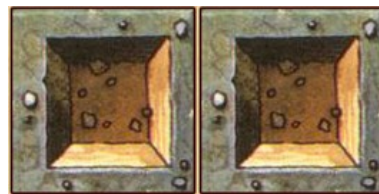
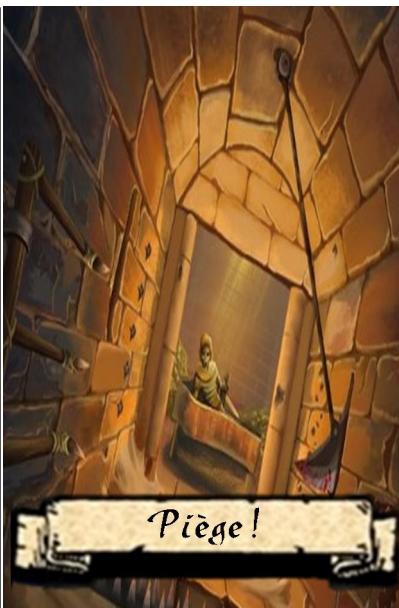
Tout Héros ou tout ennemi qui passe à travers le chemin de la lame, perd un point de Corps.



Eboulis de pierres




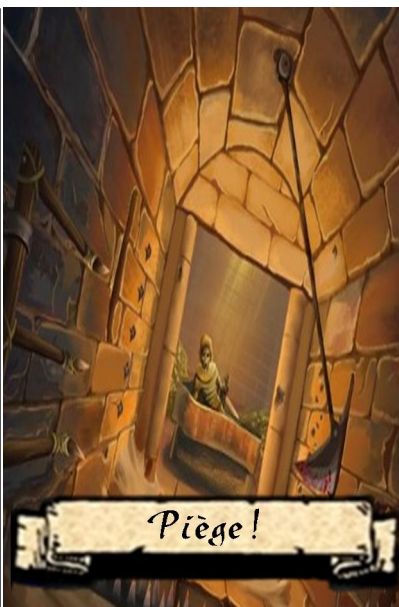
Le plafond vacille puis des blocs de pierres s'en détachent. Le Héros qui a pioché cette carte peut tenter de désamorcer le piège, sinon, le plafond s'écroule sur sa tête. il doit lancer 3 dés de Combat. Pour chaque  obtenu sur le jet de dés, le malheureux perd un point de Corps. Il trouve ensuite refuge sur une case adjacente. S'il ne le peut pas, il périt.
Placez un jeton Eboulis sur la case ciblée du héros.



Eboulis de pierres




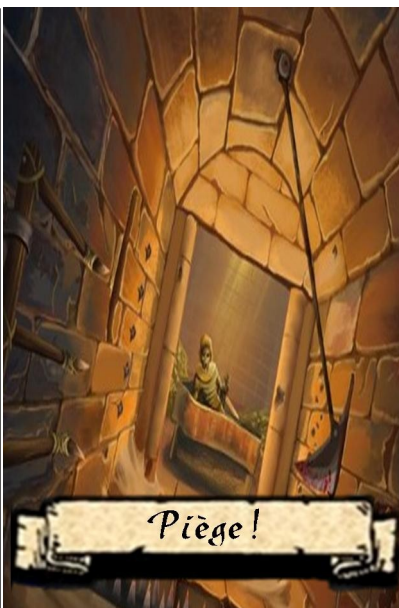
Le plafond vacille puis des blocs de pierres s'en détachent. Le Héros qui a pioché cette carte peut tenter de désamorcer le piège, sinon, le plafond s'écroule sur sa tête. il doit lancer 3 dés de Combat. Pour chaque  obtenu sur le jet de dés, le malheureux perd un point de Corps. Il trouve ensuite refuge sur une case adjacente. S'il ne le peut pas, il périt.
Placez un jeton Eboulis sur la case ciblée du héros.



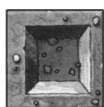
Eboulis de pierres



Le plafond vacille puis des blocs de pierres s'en détachent. Le Héros qui a pioché cette carte peut tenter de désamorcer le piège, sinon, le plafond s'écroule sur sa tête. il doit lancer 3 dés de Combat. Pour chaque  obtenu sur le jet de dés, le malheureux perd un point de Corps. Il trouve ensuite refuge sur une case adjacente. S'il ne le peut pas, il périt.
Placez un jeton Eboulis sur la case ciblée du héros.



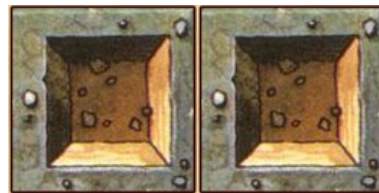
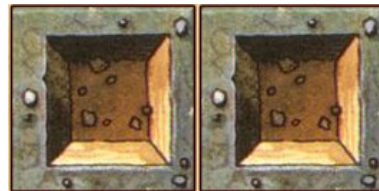
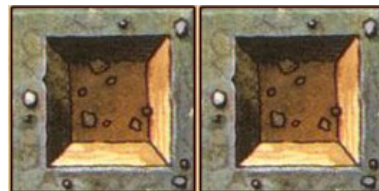
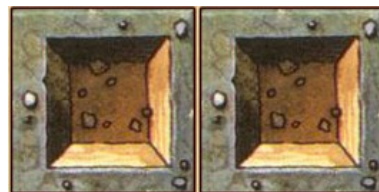
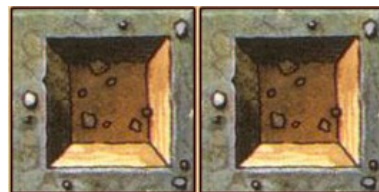
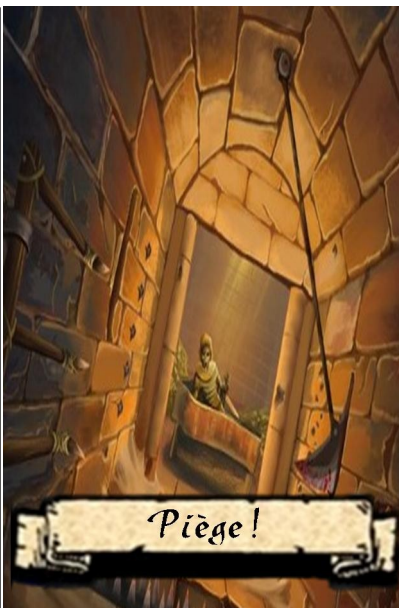
Oubliette



Dès qu'un Héros tire une carte Piège « Oubliette », lancez un dé de Combat. Sur un résultat Crâne, il tombe dedans et perd un point de Corps. Dans le cas contraire, il se déplace sur une case adjacente à l'oubliette.

Un Héros tombé dans une oubliette attaque et se défend avec un dé de Combat en moins. Il ne peut pas entreprendre de recherches.

Au prochain tour, il peut se déplacer normalement.



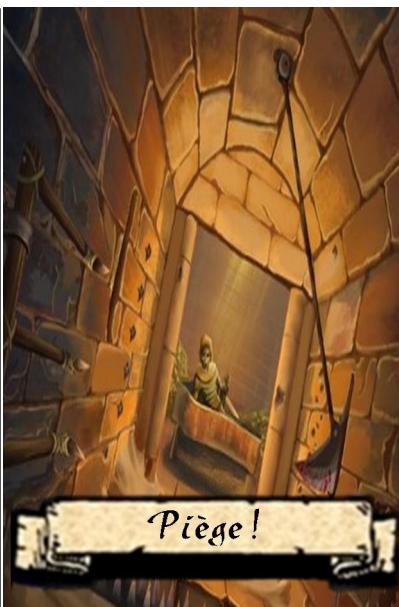
Oubliette



Dès qu'un Héros tire une carte Piège « Oubliette », lancez un dé de Combat. Sur un résultat Crâne, il tombe dedans et perd un point de Corps. Dans le cas contraire, il se déplace sur une case adjacente à l'oubliette.

Un Héros tombé dans une oubliette attaque et se défend avec un dé de Combat en moins. Il ne peut pas entreprendre de recherches.

Au prochain tour, il peut se déplacer normalement.



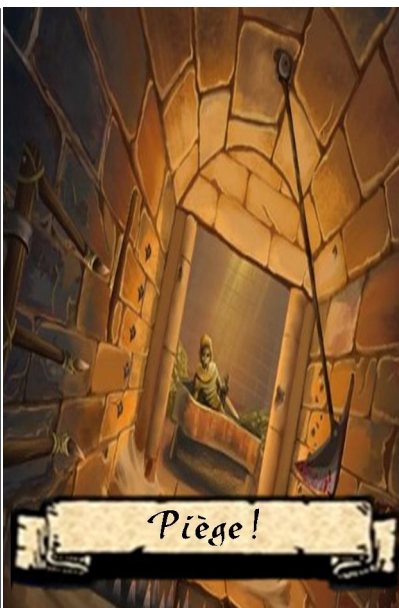
Oubliette



Dès qu'un Héros tire une carte Piège « Oubliette », lancez un dé de Combat. Sur un résultat Crâne, il tombe dedans et perd un point de Corps. Dans le cas contraire, il se déplace sur une case adjacente à l'oubliette.

Un Héros tombé dans une oubliette attaque et se défend avec un dé de Combat en moins. Il ne peut pas entreprendre de recherches.

Au prochain tour, il peut se déplacer normalement.



Oubliette



Dès qu'un Héros tire une carte Piège « Oubliette », lancez un dé de Combat. Sur un résultat Crâne, il tombe dedans et perd un point de Corps. Dans le cas contraire, il se déplace sur une case adjacente à l'oubliette.

Un Héros tombé dans une oubliette attaque et se défend avec un dé de Combat en moins. Il ne peut pas entreprendre de recherches.

Au prochain tour, il peut se déplacer normalement.



Oubliette



Dès qu'un Héros tire une carte Piège « Oubliette », lancez un dé de Combat. Sur un résultat Crâne, il tombe dedans et perd un point de Corps. Dans le cas contraire, il se déplace sur une case adjacente à l'oubliette.

Un Héros tombé dans une oubliette attaque et se défend avec un dé de Combat en moins. Il ne peut pas entreprendre de recherches.

Au prochain tour, il peut se déplacer normalement.



Oubliette



Dès qu'un Héros tire une carte Piège « Oubliette », lancez un dé de Combat. Sur un résultat Crâne, il tombe dedans et perd un point de Corps. Dans le cas contraire, il se déplace sur une case adjacente à l'oubliette.

Un Héros tombé dans une oubliette attaque et se défend avec un dé de Combat en moins. Il ne peut pas entreprendre de recherches.

Au prochain tour, il peut se déplacer normalement.



Aucun piège !

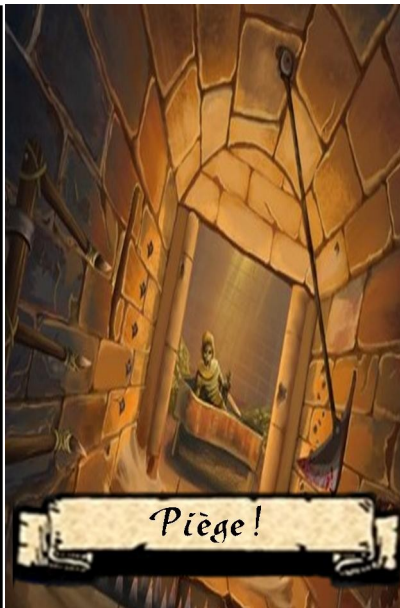


En entrant dans le lieu, vous ressentez une certaine appréhension et vos mains deviennent moites.

A votre grand soulagement, il ne se passe rien !

Vous ne détectez aucun piège dans la salle ou dans le couloir où vous êtes.

La chance est avec vous !



Aucun piège !

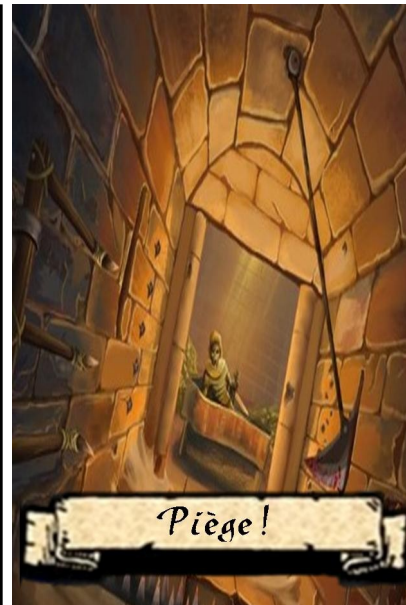


En entrant dans le lieu, vous ressentez une certaine appréhension et vos mains deviennent moites.

A votre grand soulagement, il ne se passe rien !

Vous ne détectez aucun piège dans la salle ou dans le couloir où vous êtes.

La chance est avec vous !



Aucun piège !

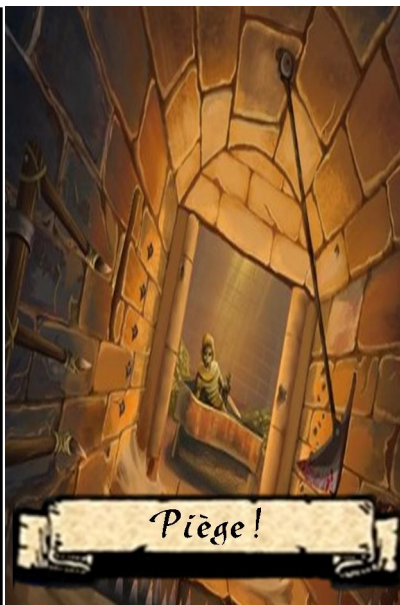


En entrant dans le lieu, vous ressentez une certaine appréhension et vos mains deviennent moites.

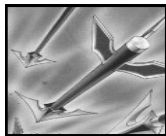
A votre grand soulagement, il ne se passe rien !

Vous ne détectez aucun piège dans la salle ou dans le couloir où vous êtes.

La chance est avec vous !



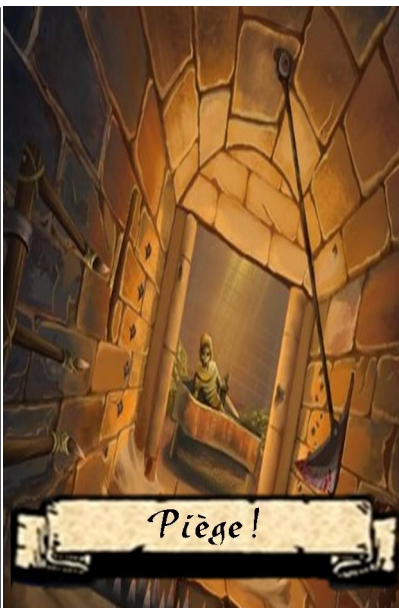
Piège à flèches



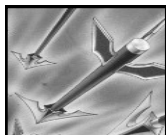
Lorsque un Héros explore, pour la première fois, la salle ou entre dans un couloir, il détecte un piège à flèches.

Si aucun monstre n'est dans sa ligne de vue, il peut tenter de désamorcer le piège. Sinon, lancez 2 dés de Combat : Pour chaque Crâne obtenu sur le jet de dés, le Héros perd un point de Corps.

Une fois découvert et activé, le piège à flèches ne fonctionne plus.



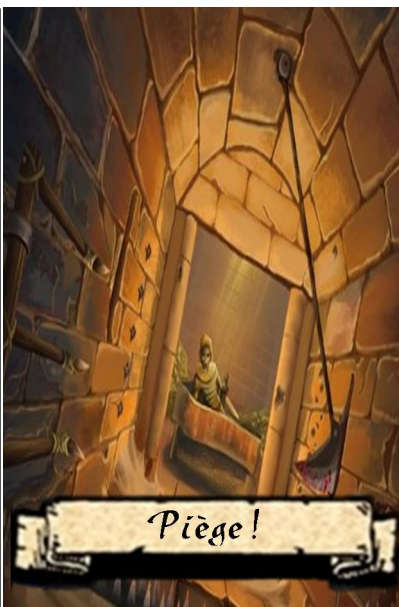
Piège à flèches



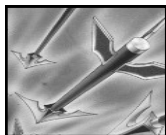
Lorsque un Héros explore, pour la première fois, la salle ou entre dans un couloir, il détecte un piège à flèches.

Si aucun monstre n'est dans sa ligne de vue, il peut tenter de désamorcer le piège. Sinon, lancez 2 dés de Combat : Pour chaque Crâne obtenu sur le jet de dés, le Héros perd un point de Corps.

Une fois découvert et activé, le piège à flèches ne fonctionne plus.



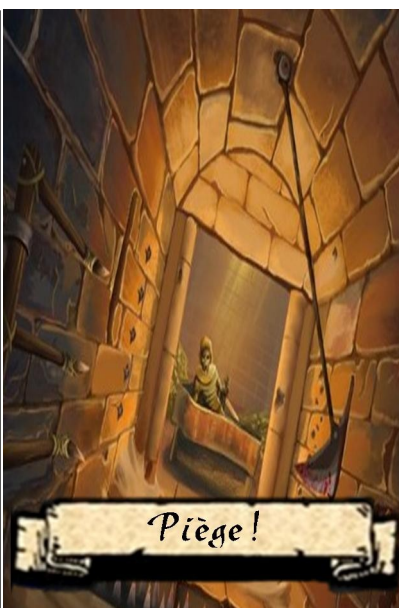
Piège à flèches



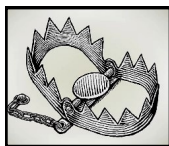
Lorsque un Héros explore, pour la première fois, la salle ou entre dans un couloir, il détecte un piège à flèches.

Si aucun monstre n'est dans sa ligne de vue, il peut tenter de désamorcer le piège. Sinon, lancez 2 dés de Combat : Pour chaque Crâne obtenu sur le jet de dés, le Héros perd un point de Corps.


Une fois découvert et activé, le piège à flèches ne fonctionne plus.



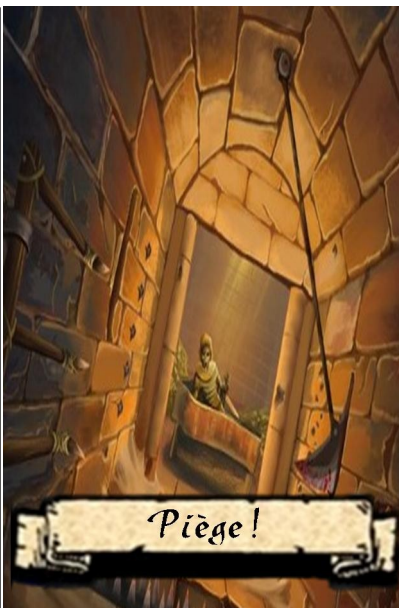
Piège à loup



Lorsque un Héros explore, pour la première fois, la salle ou le couloir, il détecte un piège à loup.

Si aucun monstre n'est en ligne de vue, un Héros peut tenter de désamorcer le piège. Sinon, lancez 2 dés de Combat : pour chaque  obtenu sur le jet de dés, le Héros perd un point de Corps.


Une fois découvert et activé, le piège à loup ne fonctionne plus.



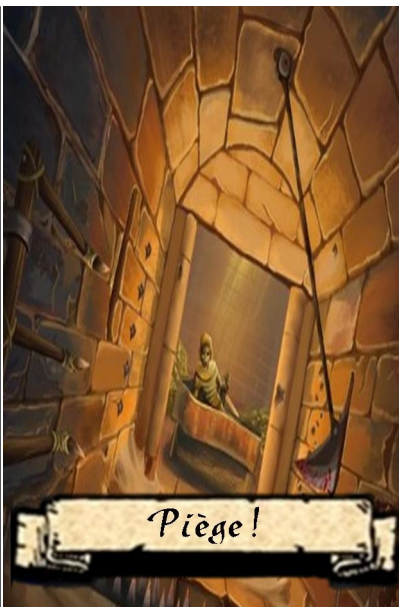
Piège à loup



Lorsque un Héros explore, pour la première fois, la salle ou le couloir, il détecte un piège à loup.

Si aucun monstre n'est en ligne de vue, un Héros peut tenter de désamorcer le piège. Sinon, lancez 2 dés de Combat : pour chaque  obtenu sur le jet de dés, le Héros perd un point de Corps.


Une fois découvert et activé, le piège à loup ne fonctionne plus.



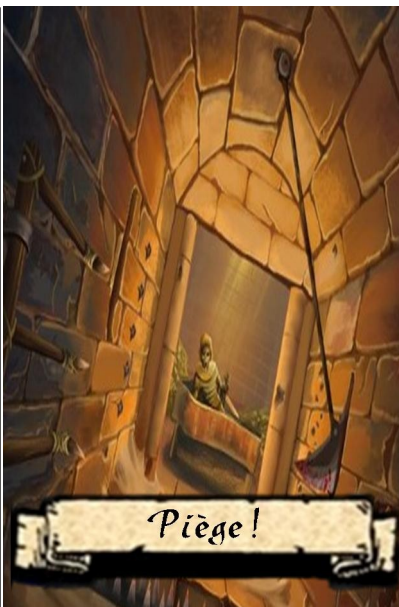
Piège à loup



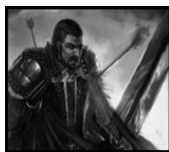
Lorsque un Héros explore, pour la première fois, la salle ou le couloir, il détecte un piège à loup.

Si aucun monstre n'est en ligne de vue, un Héros peut tenter de désamorcer le piège. Sinon, lancez 2 dés de Combat : pour chaque  obtenu sur le jet de dés, le Héros perd un point de Corps.

Une fois découvert et activé, le piège à loup ne fonctionne plus.



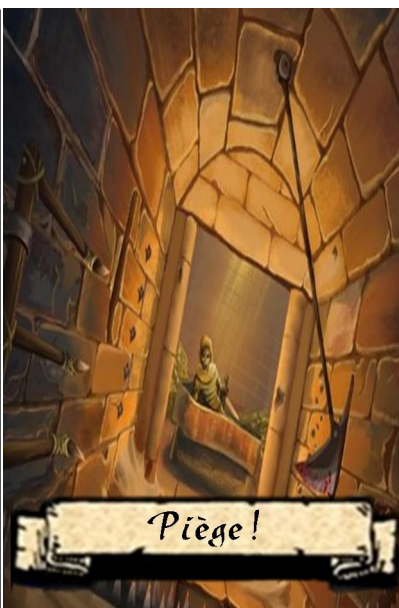
Carreau d'arbalète



Une ficelle craque... Aussitôt, un carreau d'arbalète surgit du mur et vient se planter dans votre épaule.

Vous perdez un points de Corps, du coup !

Ce piège ne peut être désamorcé.



Alarme !



Plusieurs clochettes retentissent. Vous avez déclenché une alarme ! Prenez un jeton Stress.

2 ennemis ne devraient pas tarder à arriver.

Placez 2 Monstres à chaque issue de la salle ou du couloir où vous vous trouvez.

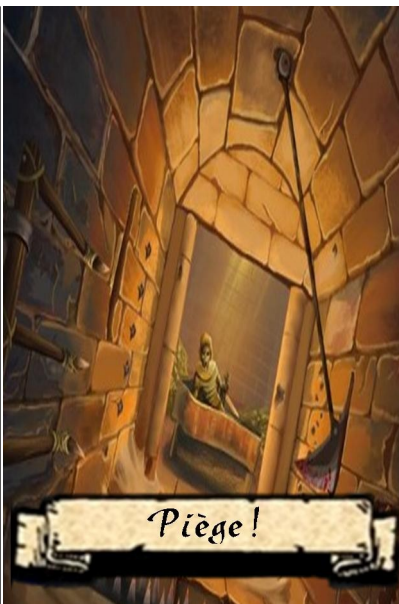
Lancez un dé rouge :

1-3 : Guerriers du Chaos

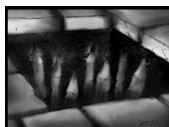
4-5 : Orcs

6 : Momies

Ce piège ne peut être désamorcé.



Pieux



La dalle sur laquelle vous posez le pied se brise. Vous chutez dans une fosse peu profonde mais remplie de pieux.

Posez un jeton fosse à pieux sous votre figurine, celui-ci restera durant toute la partie.

Lancez un dé de Combat :

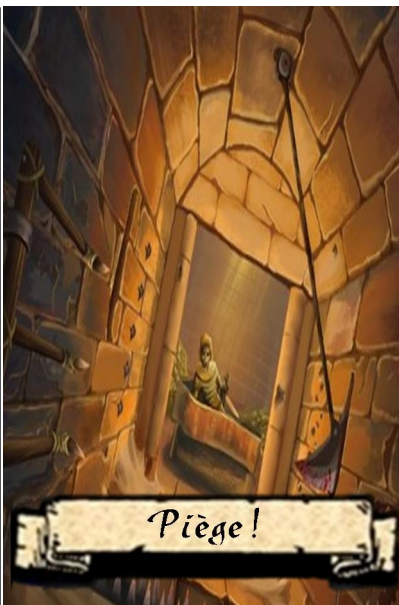
☠ : Vous perdez 2 points de Corps

Tout autre résultat, fait perdre au

Héros, un point de Corps

et une Potion qui se brise


sous l'impact.



Nuée de rats

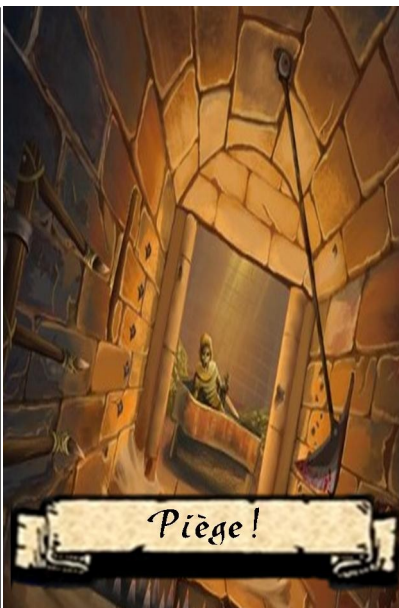


Si vous êtes entré dans la salle, une nuée de rats surgit soudainement d'une percée d'un mur et attaque toutes les créatures présentes.

Lancez 2 dés de Combat : chaque  obtenu, fait perdre à un Héros, un Point de Corps.

La nuée de rats, ensuite, s'échappe par le couloir et disparaît.

Ce piège ne peut être désamorcé.



Trousse d'apothicaire



La trousse d'apothicaire vous permet de restaurer la santé d'un héros placé sur une case contiguë. Au lieu d'attaquer, lancez jusqu'à trois dés de combat. La cible gagne un point de corps pour chaque crâne obtenu. Néanmoins, si vous obtenez un bouclier noir, le stock de trousse d'apothicaire est épuisé. Dans ce cas, la trousse est alors perdue.

Prix: 370 pièces d'or


Ne peut être utilisé par le barbare



Nuée de rats

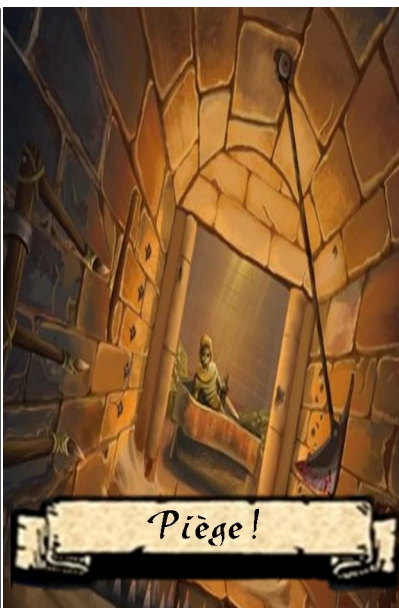


Si vous êtes entré dans la salle, une nuée de rats surgit soudainement d'une percée d'un mur et attaque toutes les créatures présentes.

Lancez 2 dés de Combat : chaque  obtenu, fait perdre à un Héros, un Point de Corps.

La nuée de rats, ensuite, s'échappe par le couloir et disparaît.

Ce piège ne peut être désamorcé.




Lance empoisonnée

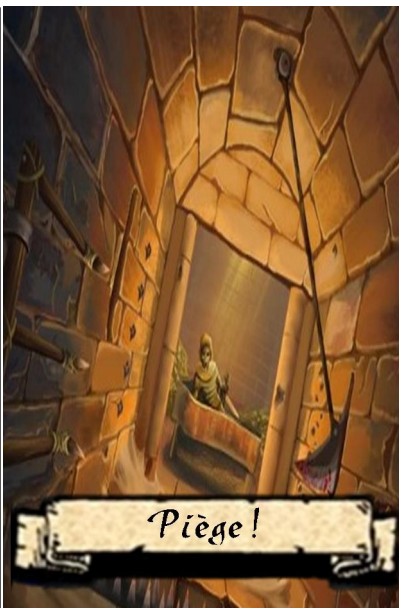


Lorsqu'un Héros explore, pour la première fois, la salle, Il détecte un piège à lance empoisonné.

Si aucun monstre n'est dans sa ligne de vue, il peut tenter de désamorcer le piège. Sinon, lancez un dé.

Si le Héros obtient un , Il tire une carte Condition sanitaire « Empoisonné ».

Une fois découvert et activé, le piège à lance ne fonctionne plus.




Lance empoisonnée

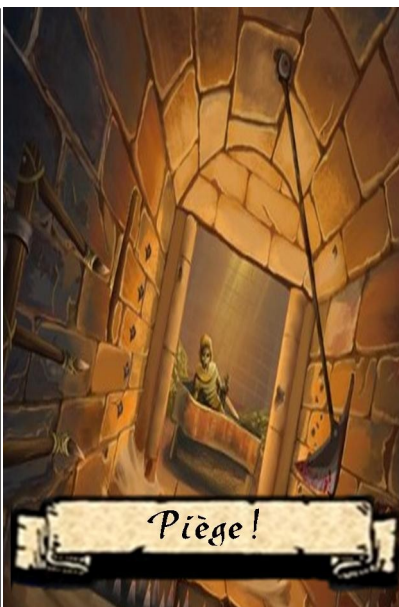


Lorsqu'un Héros explore, pour la première fois, la salle, Il détecte un piège à lance empoisonné.

Si aucun monstre n'est dans sa ligne de vue, il peut tenter de désamorcer le piège. Sinon, lancez un dé.

Si le Héros obtient un , Il tire une carte Condition sanitaire « Empoisonné ».

Une fois découvert et activé, le piège à lance ne fonctionne plus.




Lance empoisonnée

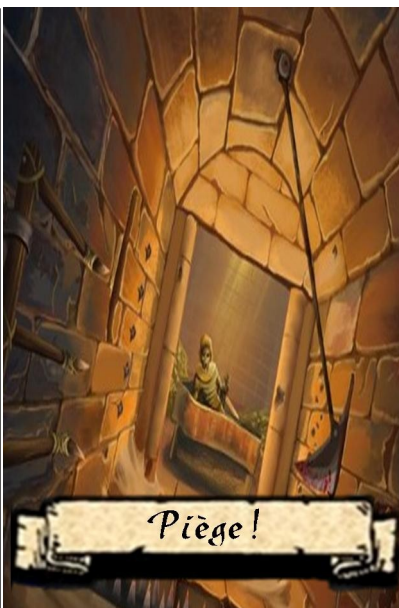


Lorsqu'un Héros explore, pour la première fois, la salle, Il détecte un piège à lance empoisonné.

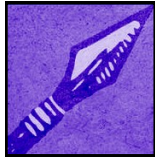
Si aucun monstre n'est dans sa ligne de vue, il peut tenter de désamorcer le piège. Sinon, lancez un dé.

Si le Héros obtient un , Il tire une carte Condition sanitaire « Empoisonné ».

Une fois découvert et activé, le piège à lance ne fonctionne plus.



Lance Narcotique

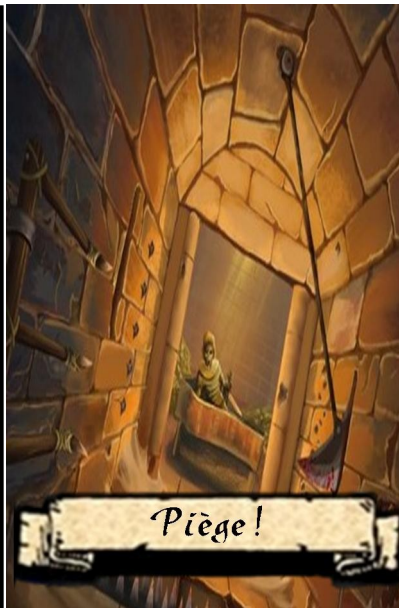


Lorsqu'un Héros explore, pour la première fois, la salle,
Il détecte un piège à lance.

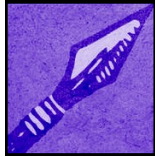
Si aucun monstre n'est dans sa ligne de vue, il peut tenter de désamorcer le piège. Sinon, lancez un dé.

Si le Héros obtient un ☠️,
Il tire une carte Condition sanitaire «Somnolent».

Une fois découvert et activé,
le piège à lance ne fonctionne plus.



Lance Narcotique

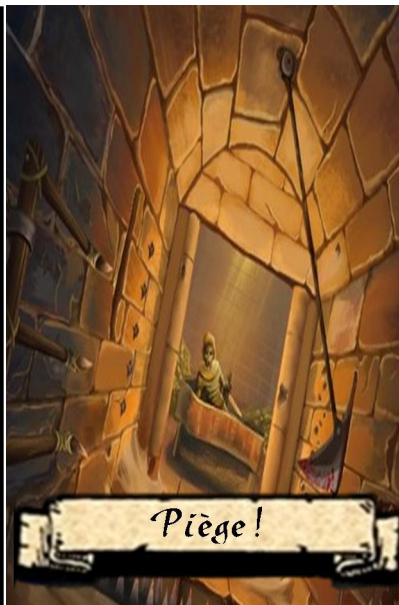


Lorsqu'un Héros explore, pour la première fois, la salle,
Il détecte un piège à lance.

Si aucun monstre n'est dans sa ligne de vue, il peut tenter de désamorcer le piège. Sinon, lancez un dé.

Si le Héros obtient un ☠️,
Il tire une carte Condition sanitaire «Somnolent».

Une fois découvert et activé,
le piège à lance ne fonctionne plus.



Lance Narcotique

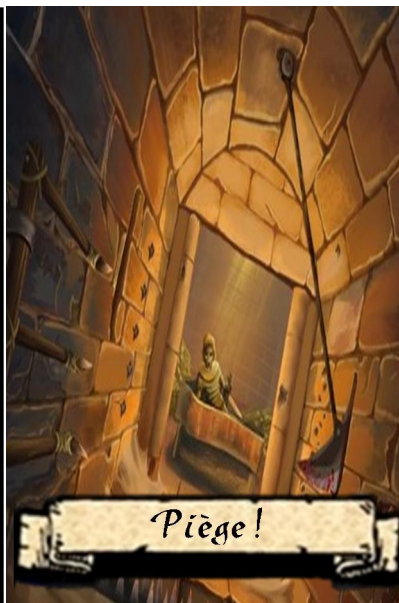


Lorsqu'un Héros explore, pour la première fois, la salle,
Il détecte un piège à lance.

Si aucun monstre n'est dans sa ligne de vue, il peut tenter de désamorcer le piège. Sinon, lancez un dé.

Si le Héros obtient un ☠️,
Il tire une carte Condition sanitaire «Somnolent».

Une fois découvert et activé,
le piège à lance ne fonctionne plus.



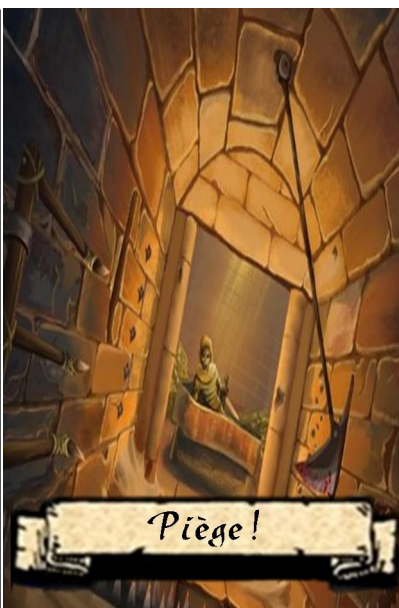
Poutre



Lorsqu'un Héros explore, pour la première fois, la salle, une poutre du plafond lui tombe sur la tête.

Le Héros tire une carte
Condition sanitaire « Assommé ».

Ce piège ne peut pas être désamorcé.



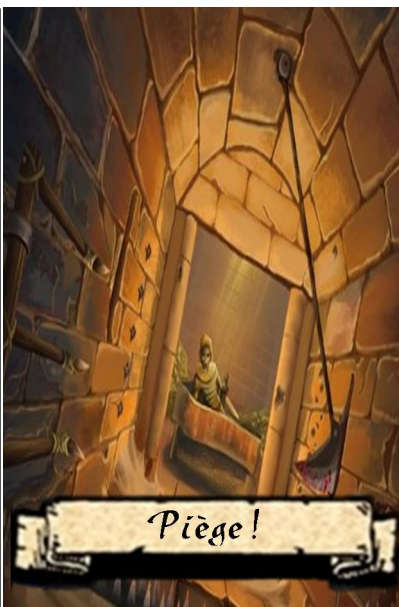
Poutre



Lorsqu'un Héros explore, pour la première fois, la salle, une poutre du plafond lui tombe sur la tête.

Le Héros tire une carte
Condition sanitaire « Assommé ».

Ce piège ne peut pas être désamorcé.



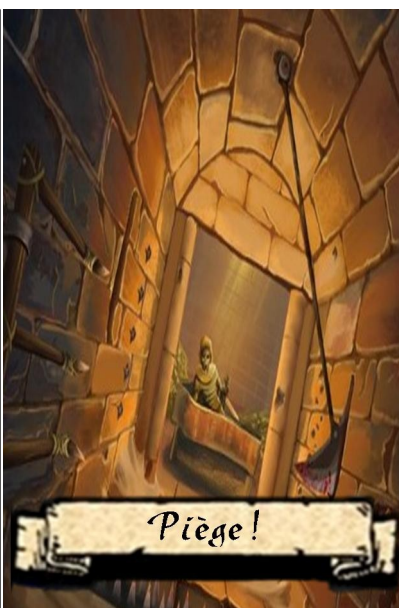
Poutre



Lorsqu'un Héros explore, pour la première fois, la salle, une poutre du plafond lui tombe sur la tête.

Le Héros tire une carte
Condition sanitaire « Assommé ».

Ce piège ne peut pas être désamorcé.



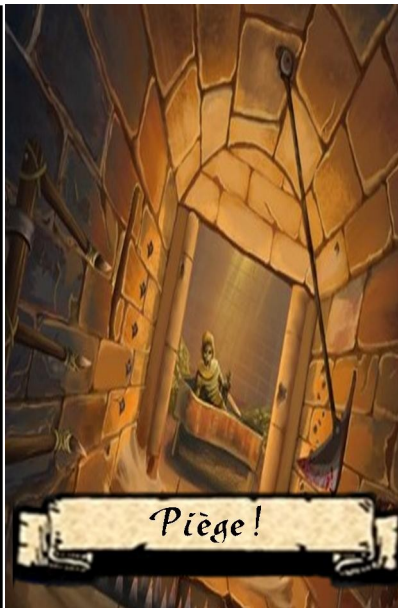
Auriez - vous pris froid ?



A force de trainer dans les couloirs et dans les salles de ce sinistre donjon, rempli de courants d'air et de fumerolles méphitiques, vous ne vous sentez pas bien du tout.

Le Héros tire une carte
Condition sanitaire « Maladie ».

Ce piège ne peut pas être désamorcé, car ce n'est pas réellement un piège mais la conséquence d'une vie de saltimbanque...



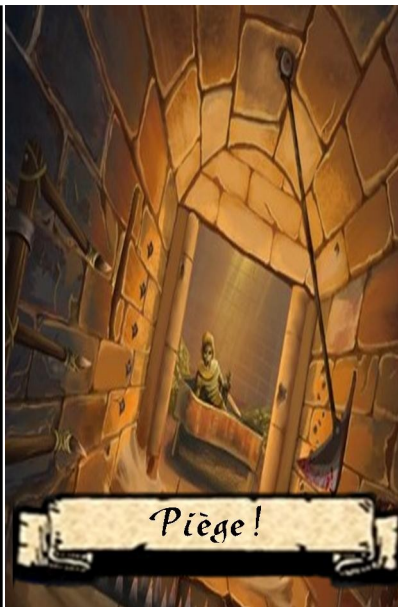
Auriez - vous pris froid ?



A force de trainer dans les couloirs et dans les salles de ce sinistre donjon, rempli de courants d'air et de fumerolles méphitiques, vous ne vous sentez pas bien du tout.

Le Héros tire une carte
Condition sanitaire « Maladie ».

Ce piège ne peut pas être désamorcé, car ce n'est pas réellement un piège mais la conséquence d'une vie de saltimbanque...



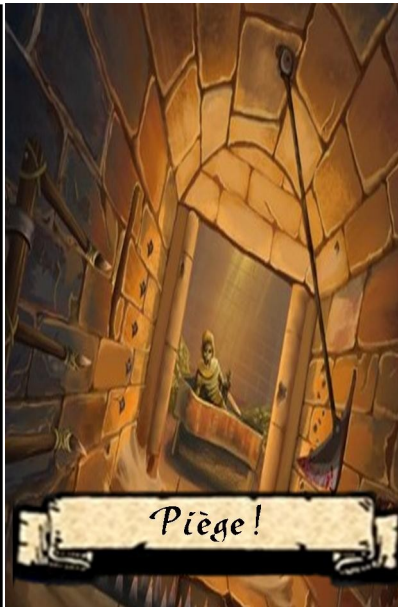
Auriez - vous pris froid ?



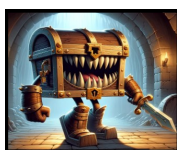
A force de trainer dans les couloirs et dans les salles de ce sinistre donjon, rempli de courants d'air et de fumerolles méphitiques, vous ne vous sentez pas bien du tout.

Le Héros tire une carte
Condition sanitaire « Maladie ».

Ce piège ne peut pas être désamorcé, car ce n'est pas réellement un piège mais la conséquence d'une vie de saltimbanque...



Mimic!

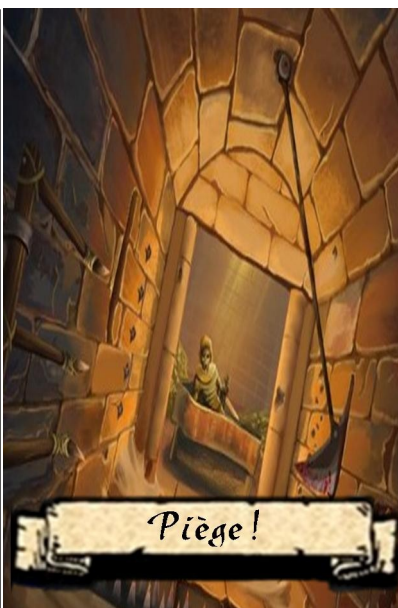


Déplacement	Attaque	Défense	PDC	Esprit
6	3	4	2	2

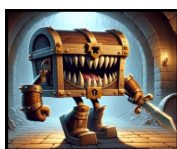
Lorsqu'un Héros entre dans la salle, placez un coffre dans celle-ci, où vous le souhaitez.

Ce coffre est un Mimic et se comporte comme un Monstre.

Si vous parvenez à le tuez, tirez une carte Trésor ou une carte Equipement.



Mimic!

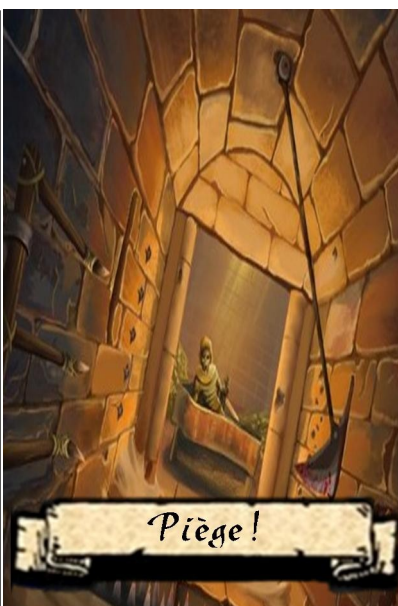


Déplacement	Attaque	Défense	PDC	Esprit
6	3	4	2	2

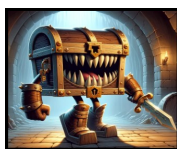
Lorsqu'un Héros entre dans la salle, placez un coffre dans celle-ci, où vous le souhaitez.

Ce coffre est un Mimic et se comporte comme un Monstre.

Si vous parvenez à le tuez, tirez une carte Trésor ou une carte Equipement.



Mimic!

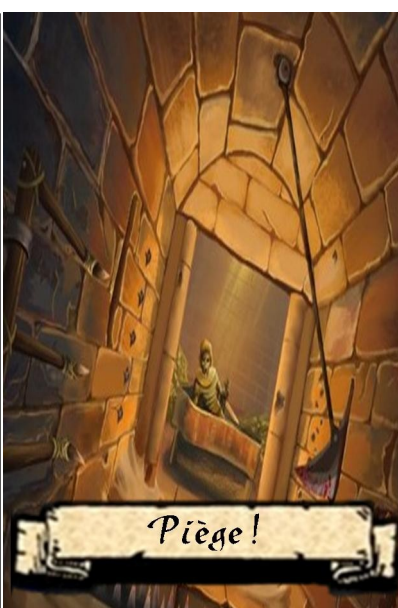


Déplacement	Attaque	Défense	PDC	Esprit
6	3	4	2	2

Lorsqu'un Héros entre dans la salle, placez un coffre dans celle-ci, où vous le souhaitez.

Ce coffre est un Mimic et se comporte comme un Monstre.

Si vous parvenez à le tuez, tirez une carte Trésor ou une carte Equipement.



Chute!

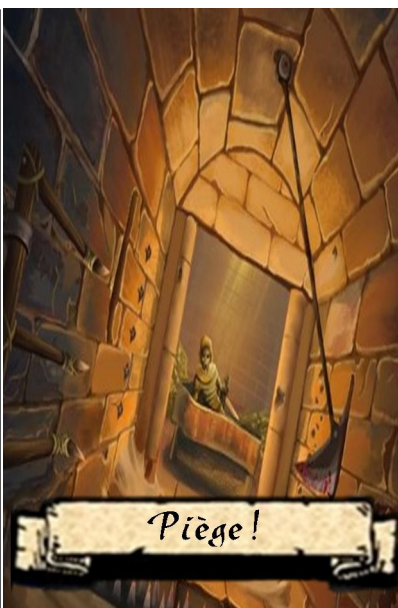


Alors que vous marchez, vous sentez quelque chose qui vous agrippe la cheville, vous perdez l'équilibre et vous chuter lourdement. Perdez un point de Corps.

Pourtant, vous ne constatez rien de suspect. Bizarre, seriez-vous maladroit ?

Dans votre chute, l'une de vos potions s'est brisée, défaussez une carte Potion de votre inventaire.

Ce piège ne peut être désamorçé.



Chute!

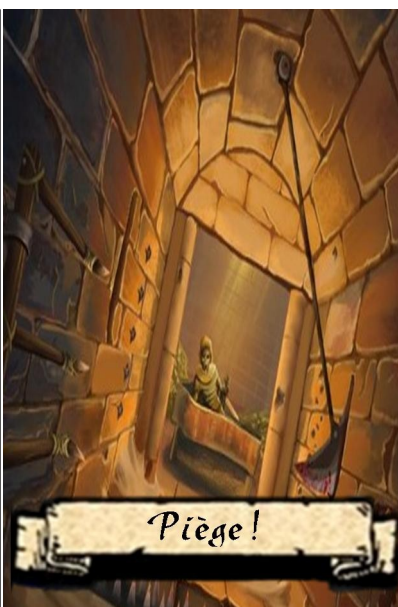


Alors que vous marchez, vous sentez quelque chose qui vous agrippe la cheville, vous perdez l'équilibre et vous chuter lourdement. Perdez un point de Corps.

Pourtant, vous ne constatez rien de suspect. Bizarre, seriez-vous maladroit ?

Dans votre chute, l'une de vos potions s'est brisée, défaussez une carte Potion de votre inventaire.

Ce piège ne peut être désamorçé.



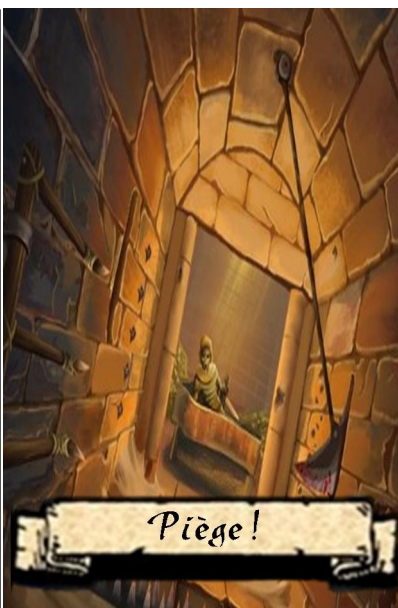
Explosion!



Vous marchez sur une dalle descellée et un dé clic funeste parvient à vos oreilles. Il est trop tard pour réagir. Le sol explose !

Tous les personnages et créatures présentes dans la salle ou dans le couloir, jusqu'à 8 cases de votre figurine, représentant le point d'impact, subissent une attaque de 4 dés de Combat (Au point d'impact : 5 dés). Chaque crâne obtenu sur le jet, fait perdre un point de Corps.

Le mobilier dans la pièce est détruit et l'action de fouille n'est alors plus possible.

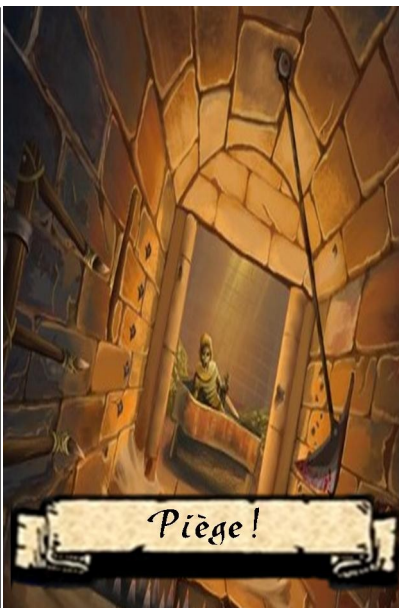


Téléportation



Vous marchez sur une dalle qui, soudain, s'enfonce légèrement dans le sol. Un halo de lumière vous entoure et vous disparaîsez mystérieusement devant les regards médusés de vos compagnons.

Placez votre figurine sur l'emplacement de l'escalier ou de la porte de départ.



Gaz!



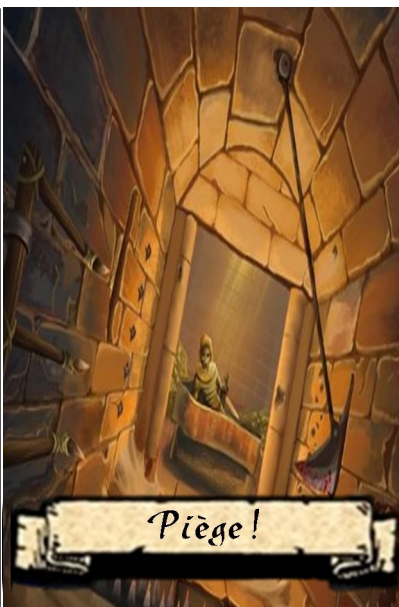
Un gaz s'échappe des murs et se répand dans toute la salle (ou dans le couloir). Toutes les figurines, toutes créatures, perdent un point de Corps, sauf les morts-vivants et la Gargouille qui ne sont pas affectés.

Chaque Héros lance un dé rouge :

1 Utilisez immédiatement une Potion de soin ou de guérison, sinon perdez 2 points de Corps, en plus.

2-6 Chaque Héros tire une carte Condition sanitaire.

Ce piège ne peut pas être désamorcé.




Eboulis de pierres

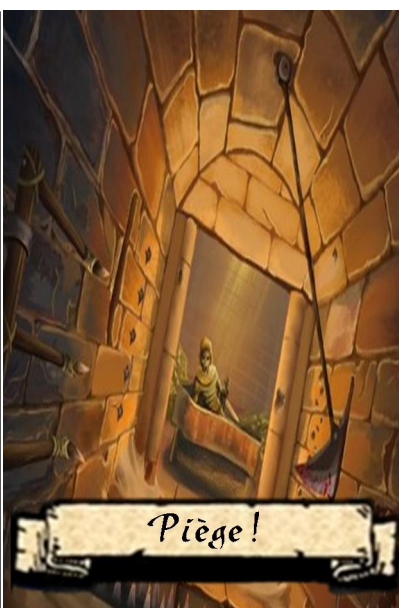


Le plafond vacille puis des blocs de pierres s'en détachent. Le Héros qui a pioché cette carte peut tenter de désamorcer le piège, sinon, le plafond s'écroule sur sa tête.

il doit lancer 3 dés de Combat.

Pour chaque  obtenu sur le jet de dés, le malheureux perd un point de Corps. Il trouve ensuite refuge sur une case adjacente. S'il ne le peut pas, il périt.

Placez un jeton Eboulis sur la case ciblée du héros.



Glyphe anti-magie

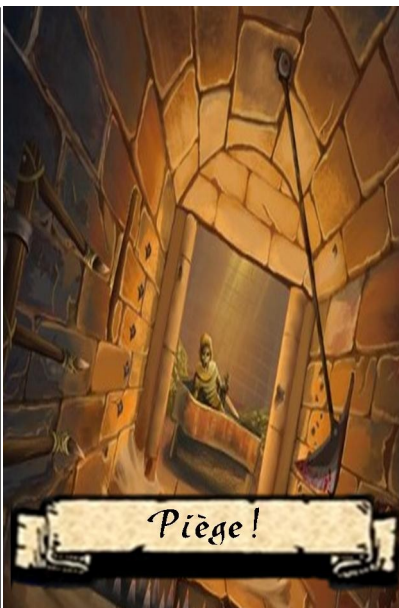


Le magicien est-il malade ?...

Lancez un dé de combat :

si le résultat est :

- crâne : pendant deux tours, aucun Héros ne peut lancer de sorts.
- bouclier Blanc : aucun sort ne pourra vous cibler durant deux tours, conservez cette carte.
- bouclier Noir : le prochain sort lancé par le Héros peut être lancé deux fois, successivement sur 2 cibles différentes ou sur la même cible.



Piège!

Effondrement

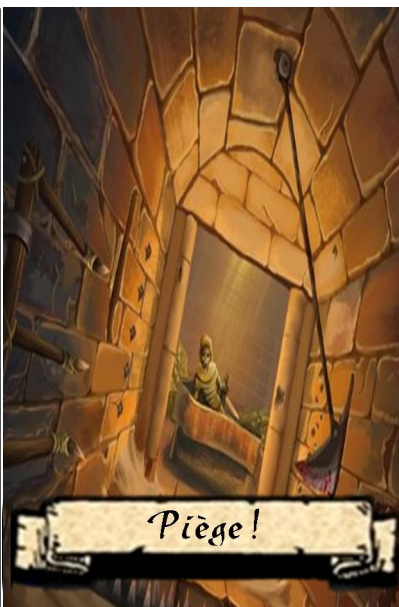


Crash, une partie du mur à côté de vous, s'effondre...

Lancez un dé de combat : si le résultat est un Crâne, le mur s'effondre sur vous, passez votre prochain tour et perdez un point de Corps.

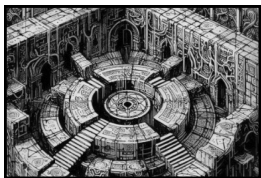
Bouclier Blanc : vous perdez un point de Corps, placez une Momie près de votre figurine.

Bouclier noir : ouf, vous en réchappez !



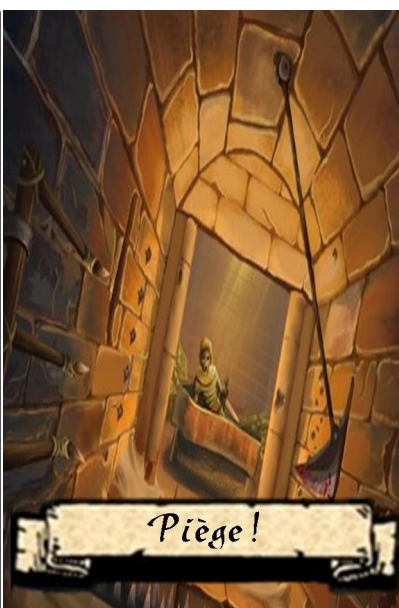
Piège!

Labyrinthe



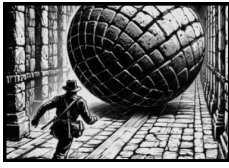
Le Héros qui pioche cette carte est frappé par la malédiction du Roi Gobelin.

Lancez un dé rouge, le résultat est le nombre de tours, divisé par 2, que vous passez pour sortir du labyrinthe.

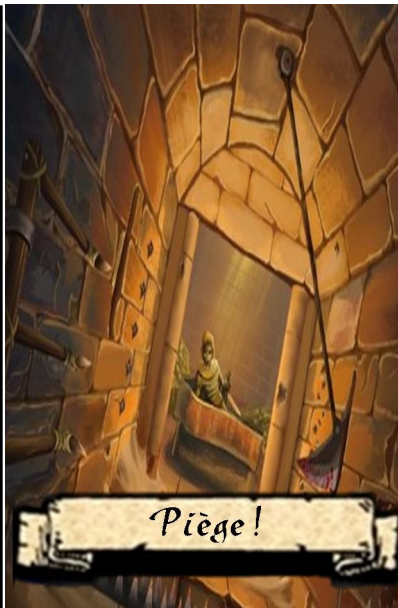


Piège!

Sphère roulante



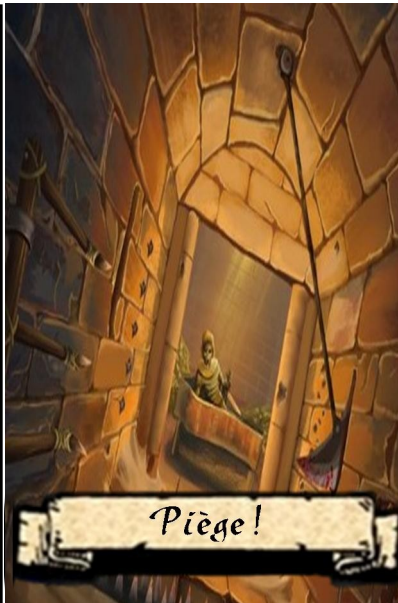
Une boule tombe du plafond !
Placez un Jeton Boule roulante près de votre figurine et lancez un dé de combat : Crâne - la boule se déplace et vous passe dessus et vous pousse en ligne droite jusqu'au premier mur ainsi que tous les Héros et monstres adjacents à vous. Tous perdent un point de Corps. Bouclier Blanc : elle vous frappe et vous perdez un point de Corps. Bouclier Noir : la boule reste sur place.



Bûche pointue



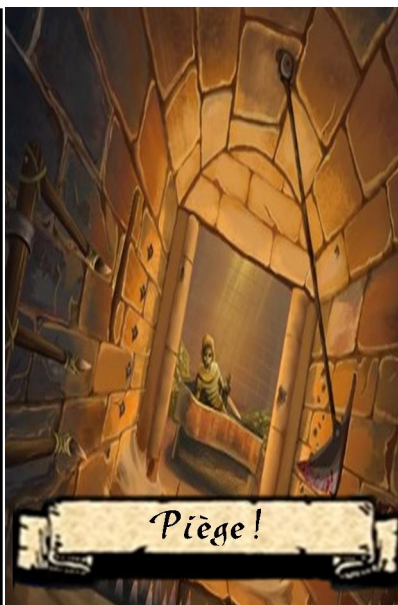
Soudain, une bûche couverte de pointes tombe sur vous...
Lancez un dé de combat :
Crâne : La bûche vous frappe directement, et vous perdez 1 point de Corps, tirez une carte Condition sanitaire Assommé
Bouclier Blanc : Vous reculez et esquivez, déplacez-vous d'une case si vous le pouvez, sinon, la bûche vous atteint.
Bouclier noir : la bûche se balance au plafond, reliée à des chaînes...



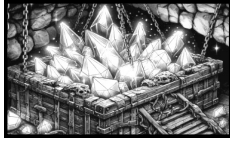
Flèche



Une flèche sort d'un mur et vous atteint directement au genou...
Lancez un dé de combat :
- Crâne : vous perdez un point de Corps et vous vous déplacez avec un seul dé rouge pendant les 4 prochains tours.
- Bouclier blanc ou noir : Ouf ! Vous réussissez à l'esquiver.



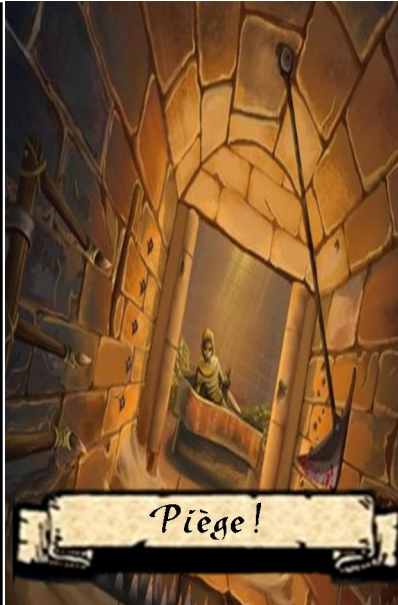
Change-pierre



Vous découvrez des cristaux verts qui vibrent d'énergie maléfique...

Lancez un dé de combat :

- Crâne : Vous vous sentez très faible, vous perdez un point de Corps.
- Bouclier Blanc : ils vous attirent et vous en touchez un, vous vous brûlez la main et vous perdez un point de Corps.
- Bouclier Noir : pendant que vous êtes concentré sur le change-pierre, 2 Squelettes surgissent et vous attaquent immédiatement, placez-les près de votre figurine.



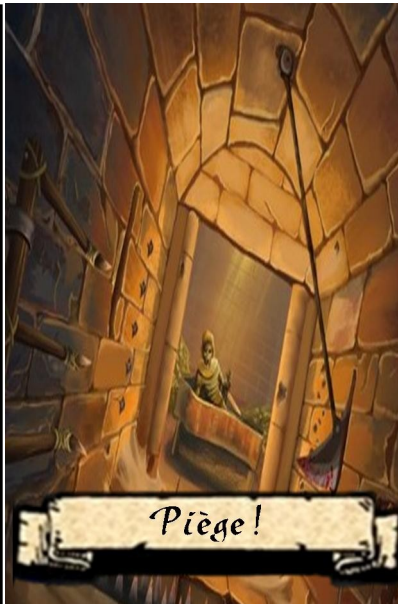
Brûlure chimique



Soudain, une projection d'acide par un mécanisme tubulaire que vous n'aviez pas vu, surgit d'un mur et atteint le Héros distrait.

Celui-ci perd 3 points de Corps.

Le mécanisme disparaît mystérieusement.



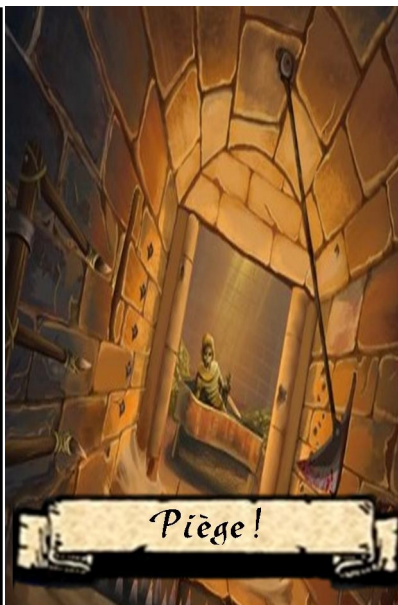
L'établi alchimique



Vous n'en croyez pas vos yeux ! Devant vous se dresse un établi alchimique rempli de potions de toutes les couleurs. Vous avancez vers lui mais ce n'est qu'une illusion, votre esprit fatigué vous a trompé...

Vous vous apercevez alors que vous avez perdu une potion...

Défaussez une carte Potion.



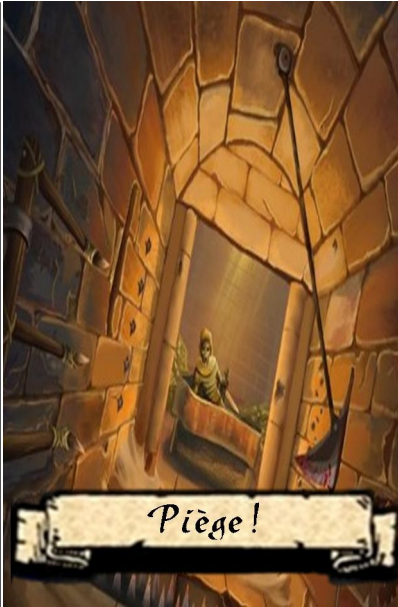
Hallucination



Alors que vous vous déplacez de la manière la plus silencieuse possible, Vous apercevez un groupe d'Orcs et de Gobelins, belliqueux, à quelques pas de vous, Il brandissent leurs armes en votre direction.

Vous vous concentrez et tendez vos muscles pour vous préparer à attaquer. Hélas, ce n'était qu'une illusion, votre cerveau fatigué a cru apercevoir des ennemis, mais il n'y a rien !

Piochez une carte
Condition sanitaire « Stress »



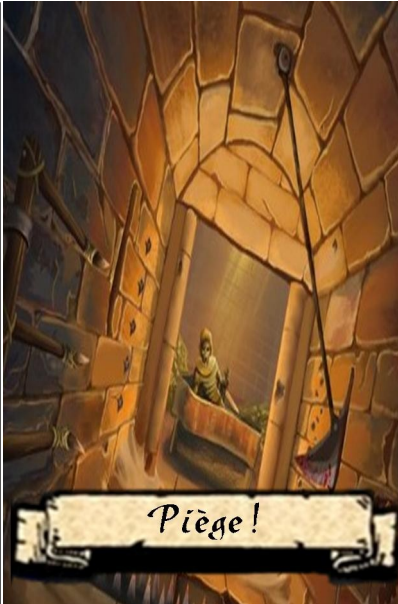
Hallucination



Alors que vous vous déplacez de la manière la plus silencieuse possible, Vous apercevez un groupe d'Orcs et de Gobelins, belliqueux, à quelques pas de vous, Il brandissent leurs armes en votre direction.

Vous vous concentrez et tendez vos muscles pour vous préparer à attaquer. Hélas, ce n'était qu'une illusion, votre cerveau fatigué a cru apercevoir des ennemis, mais il n'y a rien !

Piochez une carte
Condition sanitaire « Stress »



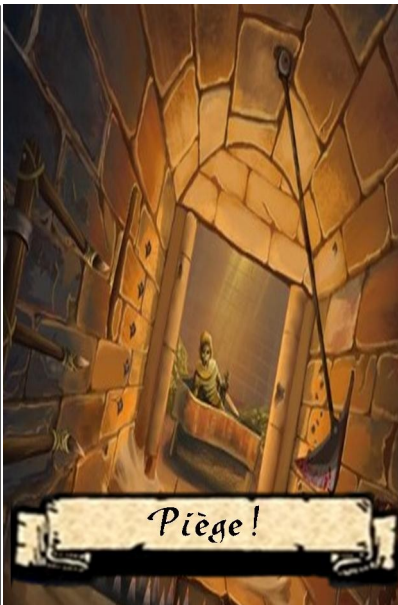
L' établi alchimique



Vous n'en croyez pas vos yeux !
Devant vous se dresse un établi alchimique rempli de potions de toutes les couleurs. Vous avancez vers lui mais ce n'est qu'une illusion, votre esprit fatigué vous a trompé...

Vous vous apercevez alors que vous avez perdu une potion...

Défaussez une carte Potion.



Cartes Piège *pour*



Ces cartes ont été réalisées par

<https://heroquest-revival.com>

Copyright 2024. Tous droits réservés.

**Ce matériel est à usage privé, il ne peut pas être vendu,
copié, posté ou distribué sans l'accord de son auteur.**

Heroquest © est une marque déposée de la société Milton Bradley et Games Workshop.,

rachetée en 2020 par Hasbro/ Avalon Hill