

RUSHQUEST



Potion

Potion de Bataille



Si vous avez un jet de dés d'attaque vraiment "faible", vous pouvez boire cette potion rouge sang. Il vous permet de relancer deux dés supplémentaires d'attaque.



Coût: 200 PO



Potion de Guérison



Buvez ce liquide brun et mousseux pour restaurer 1 point corporel perdu et 1 point d'Esprit perdu. C'est rafraîchissant après une rude bataille !



Coût: 200 PO



Potion de Dexterité



Ce liquide pétillant ajoute 5 cases de mouvement à votre prochain jet de dé ou garantit 1 saut de fosse réussi. Vous ne pouvez en utiliser qu'un par tour.



Coût: 100 PO



Potion de Rajunissement



Tout héros qui boit ce liquide jaune vif récupère jusqu'à 6 points de Corps perdus. Lancez un dé rouge pour voir combien de Points de Corps le Héros récupère. Cette potion ne peut pas donner au Héros plus que son nombre de points corporels de départ.



Coût: 500 PO



Antidote au poison



Ce breuvage bouillonnant a un mauvais goût, mais soigne jusqu'à 6 points de corps de dégâts causés par des aiguilles empoisonnées ou des fléchettes empoisonnées uniquement.



Coût: 300 PO



Potion de Rage



Un Héros peut boire cette concoction rouge pourpre. Il lui accorde 2 attaques par tour tant qu'il y a des monstres en vue. Dès qu'il n'y a plus de monstres dans la ligne de mire du héros, les effets de cette potion s'estompent.



Coût: 400 PO



Potion de Combat



Un Héros qui boit cette boisson fondante lui octroie le lancement de deux 2 dés de combat supplémentaires en défense. Dès qu'il n'y a plus de monstres dans la ligne de mire du Héros, les effets de cette potion s'estompent.



Coût: 300 PO



Potion de Force glaciale



Ce mélange orange bouillonnant donne au héros une force surhumaine pendant un tour. Après avoir bu cette potion, sa prochaine attaque cause deux fois plus de points de dégâts corporels que ceux obtenus avec les dés de combat.



Coût: 200 PO



Potion de Désarmement



Cette potion peut être utilisée par un héros pour désarmer automatiquement un piège. Les pièges à monstres errants, les glissades de glace, la glace glissante ou tout autre piège qui ne peut pas être recherché ne sont pas affectés.



Coût: 200 PO



Potion de Fureur



Cette potion verte nauséabonde permet à un Héros de lancer 1 dé d'attaque supplémentaire lorsqu'il attaque des Orcs, des Gobelins et des Fimirs. Dès qu'il n'y a plus de monstres en vue, les effets de cette potion s'estompent.



Coût: 400 PO



Potion d'endurance



Lorsqu'un Héros boit cette concoction brune, il peut ajouter 1 dé à tous ses jets de mouvement. Cet effet dure jusqu'à ce que le Héros subisse au moins 1 point de dégâts corporels.



Coût: 300 PO



Potion de Rappel



Un elfe ou un magicien/enchanteur qui boit ce mélange verdâtre récupère un sort qui a été lancé plus tôt au cours de la quête en cours. Choisissez judicieusement le sort à rappeler !



Coût: 400 PO



Potion de Vitesse



Lorsqu'un Héros boit ce breuvage sirupeux, il peut se déplacer jusqu'à 12 cases par tour au lieu de lancer les dés rouges. Il bénéficie également de 2 attaques par tour. Ces effets cessent dès que le Héros subit au moins 1 point de dégât corporel.



Coût: 500 PO



Potion de Feu



Ce liquide rouge épicé permet à un Héros de cracher du feu jusqu'à 6 cases en ligne droite. Tous les Héros et monstres dans la zone d'effet subissent 3 points corporels de dégâts. La potion se dissipe dès lors que le Héros a fini de cracher du feu.



Potion de Rappel



Un Elfe ou un Magicien/ Enchanteur qui boit ce mélange verdâtre récupère un sort qui a été lancé plus tôt au cours de la quête en cours. Choisissez judicieusement le sort à rappeler !



Coût: 400 PO



Potion de Mémoire



Cette potion permet au Magicien et à l'Elfe de lancer un sort sans avoir à défausser la carte de sort.



Coût: 600 PO



Potion de Déphasage



Ce liquide trouble permet à un héros de disparaître complètement pendant un tour, le rendant immunisé contre toutes les attaques de monstres. Le Héros ne peut pas effectuer d'action durant ce tour.



Coût: 500 PO



Potion de Puissance



Ce liquide bleu vif donne au Héros, un dé d'attaque supplémentaire lorsqu'il combat les Guerriers du Chaos, les Archers du Chaos et les Gargouilles. Cette potion se dissipe si le Héros subit au moins 1 point corporel de dégâts.



Coût: 400 PO



Potion de mémoire



Cette potion permet au Magicien et à l'Elfe de lancer un sort sans avoir à défausser la carte de sort.



Coût: 600 PO



Potion de protection



Ce sirop doré permet au Héros de lancer 3 dés supplémentaires lors de son prochain jet de défense.



Coût: 500 PO



Potion de puissance



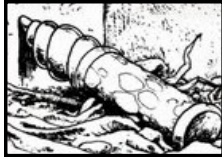
Ce liquide bleu vif donne au héros, trois dés d'attaque supplémentaire lorsqu'il combat les Guerriers du Chaos, les Archers du Chaos et les Gargouilles. Cette potion se dissipe si le héros subit au moins 1 point corporel de dégâts.



Coût: 400 PO



Potion sacrée



Cette concoction blanc nacré donne au héros deux dés d'attaque supplémentaire lorsqu'il combat des squelettes, des zombies et des momies. Les effets de cette potion durent jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de monstres en vue.



Coût: 400 PO



Potion de Sacrifice



Cette potion rouge sang permet à un héros de restaurer complètement les Points de Corps d'un Héros adjacent en perdant 3 de ses propres Points de Corps.



Coût: 300 PO



Potion de Prière



Cet élixir de couleur claire permet à un héros, doté de compétences magiques, de relancer un sort déjà utilisé.



Coût: 500 PO



Cartes Potion *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