



*Cartes
Puissance du Mal*

RUSHQUEST

Alarme

Imprevu niveau 0



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.
Vous pouvez ouvrir une porte sur le plateau de jeu et révéler son contenu.
Tous les monstres qui apparaissent, se déplacent désormais vers les Héros et attaquent immédiatement.


« Une alarme s'est déclenchée, alertez les monstres ! »



Poignard dans le dos

Imprevu niveau 0



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.
Toute attaque d'un monstre, adjacent à un autre monstre est renforcée d'un résultat  .

« Un monstre vous attaque, il a découvert votre point faible en défense ! »



Chaos amplifié

Imprevu niveau 1



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Un monstre tué (choisissez le type de monstre) réapparaît dans une salle où un Héros est présent.

« Les monstres commencent à ressusciter ! »




Sombre courage

Imprevu niveau 0



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Lorsque vous attaquez un monstre, celui-ci obtient toujours en défense, un  supplémentaire.

« La défense de ce monstre est intraitable ! »



Puissance du Mal

Précipitation

Imprevu niveau 0



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Un monstre de votre choix se déplace jusqu'à son maximum + 2 cases.

« Ce monstre court incroyablement vite ! »



Puissance du Mal

Pas d'échappatoire

Imprevu niveau 1



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Choisissez une porte ou une trappe secrète sur le plateau de jeu, cette issue ne peut plus être ouverte désormais et est condamnée.

« Les portes soudainement se mettent à claquer ! »



Puissance du Mal

Attaque opportune

Imprevu niveau 0



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Tout monstre adjacent à un Héros, effectue immédiatement une attaque contre cet Héros.

« Quand vous êtes distrait au combat, avec un ennemi, un autre ennemi vient vous attaquer ! »



Fil tendu

Imprevu niveau 0



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Désignez un Héros dans votre équipe, celui-ci ne peut plus se déplacer, durant un tour.

« Nous marchions jusqu'à ce qu'une trappe se déclenche sous nos pas, cela arrive ! »



Chasseurs Orcs

Imprevu niveau 1



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Lorsqu'un Héros demeure dans une salle vide ou dans un couloir sans monstre, jetez un dé à 6 faces.

Si le résultat est 1/2/3 : placez 2 Orcs près du Héros
4/5/6 : placez 3 Orcs près du Héros.

« Attention, des Orcs partent à la chasse... »



Attaque opportune

Imprevu niveau 2



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Tous les monstres, avant de mourir, effectuent 2 attaques supplémentaires.

« Les ennemis sont possédés par l'énergie des Pouvoirs du Diable » »



Puissance du Mal

Attaque bloquée

Imprevu niveau 0



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Un Héros de votre choix attaque avec 1 dé en moins.

« Ce monstre pare mon attaque, C'est ahurissant ! » »



Puissance du Mal

Embuscade !

Imprevu niveau 0



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Placez un Monstre Errant près d'un Héros de votre choix. Il attaque immédiatement ce Héros. Après cela, le Héros pourra effectuer ses actions.

« Ce monstre à l'air particulièrement méchant ! » »



Puissance du Mal

Soif de sang

Imprevu niveau 2



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Tous les monstres lancent 3 dés supplémentaires en attaque comme en défense.

« Les ennemis sont possédés par l'énergie des Pouvoirs du Diable »



Puissance du Mal

Champion du Chaos

Imprevu niveau 1



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Remplacez un monstre possédant une attaque de 2 dés ou plus, par un Guerrier du Chaos.

« Ce monstre recherche le Diable.. »



Puissance du Mal

Le Diable aux trousses

Imprevu niveau 2



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Remplacez un Guerrier du Chaos sur le plateau de jeu, par un Sorcier du Chaos.

SORCIER DU CHAOS

Déplacement: 8

ATT: 3 DEF: 4

Corps: 3 Esprit: 6

Le Sorcier du Chaos possède 4 sorts du Chaos.

« Ce monstre recherche le Diable.. »



Puissance du Mal

Le sol s'effondre...

Imprévu niveau 0



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Chaque Héros, au début de leur tour, lance un dé de combat. Si un résultat « crâne » apparaît, placez un piège à fosse sous la figurine du Héros qui tombe immédiatement dedans.

« Le sol est en train de s'effondrer ! »



Ténèbres rampantes

Imprévu niveau 1



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Aucun Héros ou Mercenaire ne peut utiliser de sortilèges ou d'armes à distance pour attaquer, jusqu'au prochain tour.

« De sombre ténèbres nous enveloppent... »



Sombres connaissances

Imprévu niveau 0



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Piochez au hasard une carte « Puissance du Mal » dans la défausse et placez-la sur le dessus du paquet de cartes à piocher.

« Les sombres connaissances sont un sentier dont les capacités sont multiples et semblent surnaturelles ».



Sombre sacrifice

Imprevu niveau 0



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Infligez la perte d'un point de Corps à un monstre et restaurez 2 points de Corps à un autre monstre sur le plateau de jeu.



La mort est dérangée

Imprevu niveau 1



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Placez une momie près du tombeau (si le scénario n'indique pas de tombeau, placez la Momie près d'un héros de votre choix) ou d'un coffre, de préférence non encore ouvert.

« Quand vous fouillez une salle, il y a toujours une momie qui apparaît... »



Plans du diable

Imprevu niveau 1



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Révélez les 5 premières cartes du deck « Puissance du Mal » et remplacez-les sur le dessus du paquet dans l'ordre de votre choix.

« Mouahahaha... »



Frénésie

Imprevu niveau 0



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Choisissez un monstre sur le plateau de jeu, celui-ci se déplace et attaque un Héros, si la distance le permet.

« Ce monstre nous charge en



Puissance du Mal

Blessure grave

Imprevu niveau 2



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Quand un Héros perd des points de Corps durant un combat, réduisez-les jusqu'à ce qu'ils atteignent 1.



Puissance du Mal

Équipement perdu

Imprevu niveau 2



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Quand un Héros subit une blessure durant un combat (perte de points de Corps), il doit aussi défausser une carte de son inventaire (cartes : Équipement, Sortilège, Potion, Parchemin).

« Nous découvrons avec horreur que quelques une de nos possessions ont disparues ! »



Puissance du Mal

Mimic

Imprevu niveau 1



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Quand un Héros est dans une salle contenant un coffre, celui-ci se transforme en coffre Mimic.

COFFRE MIMIC

Déplacement: 5

ATT: 3 DEF: 4

Corps: 1 Esprit: 1

« Oh, par tous les diables, ce coffre est vivant ! »



Réanimation

Imprevu niveau 1



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Réanimez un monstre (le plus fort en point de Corps) qui a été vaincu et placez-le, selon votre choix, à nouveau dans une salle/couloir où se situe un Héros (le monstre sera placé près du Héros). Tous les points de Corps et d'Esprit du monstre sont restaurés.

« C'est de la magie noire, regardez, ce monstre est à nouveau vivant ! ».



Plans du diable

Imprevu niveau 2



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Lorsqu'un ou des Héros utilisent et boivent une potion, celle-ci n'a aucun effet. La carte Potion est, quand même, défaussée.

« Cette potion est périmée, elle n'a plus aucun effet ! »



Parade qui échoue

Imprevu niveau 2



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

La défense de tous les Héros est limitée à 2 dés.

« Nous n'arrivons pas à parer les attaques de tous nos adversaires ! »



Esprit aspirant

Imprevu niveau 1



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Enlevez deux monstres (sauf Gargouille et Boss) sur le plateau de jeu, selon votre choix et tirez une nouvelle carte « Puissance du Mal ».

Ses effets s'appliquent, dès lors, à ce tour.

« Ces monstres ont mordu la poussière... Est-ce une bonne chose ? »



Mort-vivant en hausse

Imprevu niveau 2



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Lorsqu'un Héros demeure dans une salle vide ou dans un couloir sans monstre, jetez un dé à 6 faces.

Si le résultat est 1/2/3:
placez 3 squelettes près du Héros
4/5/6:
placez 4 squelettes près du Héros.

« La Mort finira par vous vaincre... »



Horde de Zombies

Imprévu niveau 2



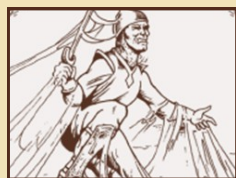
Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Lorsqu'un Héros demeure dans une salle vide ou dans un couloir sans monstre, placez 3 Zombies près de sa figurine.



Piège de la toile

Imprévu niveau 2



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

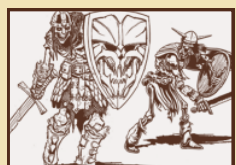
Si un Héros se déplace, Il finit immédiatement son tour de jeu.

« Il ne faut pas se laisser empêtrer dans des toiles surnaturelles... »



Squelette Guerrier

Imprévu niveau 2



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Choisissez un Squelette sur le plateau de jeu, celui-ci se transforme en Guerrier et ses caractéristiques sont alors modifiées.

SQUELETTE GUERRIER

Déplacement: 6
ATT: 3 DEF: 3
Corps: 2 Esprit: 1

« Un Squelette qui part en guerre, C'est surprenant et inquiétant... »



Boss Lutin

Imprévu niveau 1



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.
Placez un Boss Lutin près d'un autre Lutin. Ce Boss a les caractéristiques suivantes:

BOSS LUTIN
Déplacement: 6 ATT: 3 DEF: 3
Corps: 2 Esprit: 1

Les autres Lutins dans la salle, défendent avec un dé de plus.

« Attention, voilà un Boss ! »



Orc Shaman

Imprévu niveau 2



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.
Remplacez un Orc de votre choix par un Orc Shaman. Ce Boss a les caractéristiques suivantes:

ORC SHAMANN
Déplacement: 8
ATT: 2 DEF: 2
Corps: 2 Esprit: 4
Possède 3 sorts du Chaos

« Attention, voilà un Boss ! »



Guerrier du Chaos Berserker

Imprévu niveau 2



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.
Remplacer un monstre de votre choix sur le plateau de jeu par un Guerrier du Chaos Berserker.

GUERRIER DU CHAOS BERSERKER
Déplacement: 9
ATT: 4 DEF: 4
Corps: 3 Esprit: 2
Ce monstre attaque deux fois par tour.

« Attention, voilà un Boss ! »



Guerrier du Destin

Imprevu niveau 2



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.
Remplacer un monstre de votre choix par un Guerrier du Chaos qui possède alors les caractéristiques suivantes:

GUERRIER DU DESTIN
Déplacement: 8
ATT: 4 DEF: 6
Corps: 3 Esprit: 3

« Attention, voilà un Boss ! »



Seigneur Fimir

Imprevu niveau 2



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.
Remplacez un monstre de votre choix par un Fimir. Ce Boss a les caractéristiques suivantes:

SEIGNEUR FIMIR
Déplacement: 7
ATT: 2 DEF: 3
Corps: 2 Esprit: 5
Possède 3 sorts du Chaos

« Attention, voilà un Boss ! »



Chef de troupes Orc

Imprevu niveau 2



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.
Remplacer un monstre sur le plateau de jeu par un Orc, Chef de troupes.

CHEF DE TROUPES ORC
Déplacement: 8
ATT: 3 DEF: 3
Corps: 2 Esprit: 3

Tous les autres Orcs sur le plateau, de jeu, attaquent avec un dé de plus.

« Attention, voilà un Boss ! »



Tempête de l'Esprit

Imprévu niveau 2



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Tous les Héros perdent un point d'Esprit, au début de leur tour.

« Un flux d'énergie mystérieuse nous affaiblit ! »



Tempête mortifère

Imprévu niveau 2



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Tous les Héros perdent un point de Corps, au début de leur tour.

« Un flux d'énergie mystérieuse nous affaiblit ! »



Energie voleuse

Imprévu niveau 2



Cette carte s'applique quand vous commencez le tour.

Tous les Héros perdent un objet (potion, parchemin, arme, équipement de protection ou artefact), au début de leur tour.

« Diantre, un flux d'énergie mystérieuse nous a volé quelque chose ! »



Cartes Puissance du Mal



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