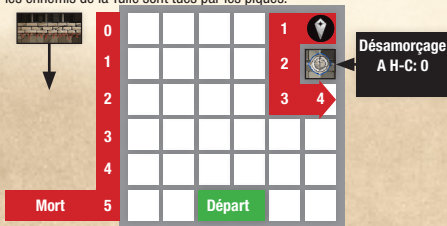


PLAFOND MUNI DE PIQUES

Mise en place : Placez un pion Fléchettes Empoisonnées en haut à droite de la Tuile et un pion Mur Broyeur adjacent au bord de la Tuile en haut à gauche. Il symbolise les piques qui descendent du plafond.

Désamorçage : Les Héros doivent être adjacents au pion Fléchettes Empoisonnées pour le désamorcer. En réalisant des actions hors-combat, le levier (pion Quête) se déplace orthogonalement. Quand le levier arrive sur la position 4, le Piège est désamorcé.

Activation : Le pion du Mur Broyeur descend d'une ligne vers le bas, pendant la Phase de Bilan jusqu'à ce que le Piège soit désamorcé. Si le Mur Broyeur descend 5 fois (jusqu'à la sixième ligne), tous les Héros et les ennemis de la Tuile sont tués par les piques.



Type : Spécial

Portée : Tuile

Activation: Chaque Phase de Bilan

Effet : Mort

Désamorçage : 4 x SR 0

Récompense : 3 Karma

Aucune restriction sur la taille de la Tuile.

PIÈGE DE LA FORÊT PERDUE

Mise en Place : N/A

Désamorçage : Tous les Héros doivent être à 2 cases ou moins de la sortie pour tenter de désamorcer le Piège. Chaque Héros doit lancer 1 Dé de Destin. Si l'un des Héros réussit à lancer son Attribut le Piège est désamorcé.

Activation : Lorsque tous les Héros échouent lors d'une tentative de désamorçage, la Tuile est tournée de 180° et la "Sortie" devient "l'Entrée". A chaque fois que la Tuile est retournée, 1 Groupe de 4 Monstre Errants apparait sur la nouvelle "Sortie".

Dé de Destin : Chaque Héros peut acheter la possibilité de réussir avec 1 ou 2 Attributs supplémentaire en dépensant de l'Or. Ces Attributs sont valables pour toutes les tentatives suivantes.

Symbole	Coût	Attribut
1	Gratuit	Héros
2	2 Or	2e Au choix
3	3 Or	3e Au choix



Type: Spécial

Activation : Lorsque les Héros sortent

Désamorçage : Attribut correspondant

Portée : Tuile

Effet : Ne peuvent pas continuer

Récompense : 2 Karma

Restriction de Tuile : Extérieur uniquement