

## ADDOLGAR VAYNE

**Fléau des Morts-Vivants** : Ajouter votre valeur d'Adresse à votre valeur de Magie lorsque vous attaquez un monstre mort-vivant ou un héros mort-vivant.

**Béni** : Retirez 1 pion de dégât supplémentaire quand vous vous ressaisissez.

**Elu de Dane** : A la fin de chacun de vos tours, retirez 1 pion de dégât de votre carte.

Force (Brawn)	4
Magie (Magic)	4
Adresse (Skill)	4
Vie (Life)	7

\*\*\* cartes compétences\*\*\*\*\*

- **Duelist** : Quand un héros engage le combat avec vous sur votre tuile, vous pouvez lui faire relancer tout ou une partie de ses dés d'attaque. Les nouveaux résultats doivent être acceptés.
- **Best Intentions** : Vous ne recevez jamais de pion de dégât en effectuant un Sabotage sur un héros.
- **Divine Strength** : En temps qu'action Spéciale, vous pouvez retirer 1 pion de dégât à chaque héros encore en vie ainsi qu'à vous-même.
- **Benevolent Presence** : Les héros partageant votre tuile doivent vous assister si vous le leur demandez.
- **Transformation** : Lorsque 3 pions de dégât ou plus se trouvent sur votre carte, ajoutez 2 points à votre valeur de Force.
- **Honorable Retreat** : Avant de faire le moindre jet de dés dans le cadre d'une action de Fuite, vous pouvez décider de la réussir automatiquement. Si vous procédez ainsi, vous recevez 1 pion de dégât.
- **Protector** : Quand vous assistez un héros, vous lui faites bénéficier de votre valeur entière de Force ou de Magie au lieu de la moitié.
- **Transference** : En temps qu'action Spéciale, vous pouvez retirer autant de pion de dégât que vous le souhaitez d'un autre héros, et les placer sur un monstre se trouvant sur la même tuile que vous.
- **Holy Judgment** : Un fois par tour, vous pouvez placer 1 pion de dégât sur votre carte pour ajouter 2 points à votre valeur de Force pour le restant de ce tour.
- **Angelic Wings** : Lancez 2 dés supplémentaires quand vous effectuez un jet pour « Tunnel Souterrain », « Pont Ancestral », « Piège à Fosse » ou pour une action de Fuite.

## BIRODIN

**Ennemi des Morts-Vivants** : Retirez 1 pion de dégât de votre fiche de héros à chaque fois que vous éliminez un monstre mort-vivant ou un héros Mort-Vivant.

**Appel de la Foudre** : Vous pouvez choisir d'ajouter 3 dés lorsque vous attaquez avec votre valeur de Magie. Ce faisant, placez 1 pion de dégât sur cette carte.

**Voix de la Montagne Enragée** : Vous pouvez également faire errer autant de monstres que vous le souhaitez à la fin de votre tour.

Force (Brawn)	5
Magie (Magic)	3
Adresse (Skill)	2
Vie (Life)	6

\*\*\* cartes compétences\*\*\*\*\*

- **Trample** : Lorsque vous entamez une Action de Mouvement qui vous amènera sur une tuile où se trouve déjà un monstre, placez 1 pion de dégât sur ce monstre.
- **Disruption Field** : Les héros ne peuvent pas utiliser ou profiter du moindre bonus provenant de cartes de Trésors Enchantés lorsqu'ils se trouvent sur votre tuile.
- **Retribution** : Tout héros qui tente une Action de Sabotage sur vous reçoit 3 pions de dégât au lieu d'un seul si vous réussissez tout de même l'action sabotée.
- **Legacy of the Skies** : Vous acquérez Entraînement : Talent. Si vous perdez cette carte, tout objet équipé nécessitant en entraînement en Talent doit être placé dans votre pile de Pillage.
- **Fast Learner** : Lorsque vous devriez gagner une carte compétence, vous pouvez chercher dans votre deck de compétences et choisir la carte que vous voulez. Mélangez ensuite celui-ci.
- **Legacy of the Mountain** : Vous acquérez Entraînement : Guerre. Si vous perdez cette carte, tout objet équipé nécessitant en entraînement en Guerre doit être placé dans votre pile de Pillage.
- **Reproachful Gaze** : Les héros se trouvant sur votre tuile doivent lancer un dé avant d'entreprendre une action de Recherche. Si le résultat est de 5 ou moins, l'action échoue et est gaspillée.
- **Legacy of the Storm** : Vous acquérez Entraînement : Magie. Si vous perdez cette carte, tout objet équipé nécessitant en entraînement en Magie doit être placé dans votre pile de Pillage.
- **Aura of Righteous Fear** : Un monstre non-animé qui erre sur votre tuile Donjon reçoit 2 pions de dégât.
- **Gore Attack** : Si vous entamez une Action de Combat juste après une Action de Mouvement, Ajoutez 2 points à votre valeur de Force pour toute la durée de cette Action de Combat.

## DORGAN

**Intolérant :** Ajoutez votre valeur de Magie à votre valeur de Force lorsque vous attaquez un monstre humanoïde ou un héros qui n'est pas un nain.

**Réprimande du Père :** Lorsque vous entamez une Action d'Invocation, choisissez un héros et lancez un dé. Si vous obtenez 4 ou plus, celui-ci reçoit 1 pion de dégât.

**Force (Brawn) 5**  
**Magie (Magic) 1**  
**Adresse (Skill) 3**  
**Vie (Life) 7**

\*\*\* cartes compétences\*\*\*\*\*

- **Reset Trap :** Lorsque vous réussissez à désarmer un piège avec succès, le piège est défaussé, vous pouvez placer la carte sur votre tuile actuelle. Le piège restera sur cette tuile jusqu'à la fin du jeu.
- Ne peut pas être désarmé, 3 pions de dégât sur les monstres errants et les héros. Dorgan est immunisé à ses propres pièges.
- **Possessive :** Vous pouvez effectuer une Action de Recherche à la fin de votre tour.
- **Resourceful :** Ajoutez 2 points à votre valeur de Magie lorsque vous combattez un monstre qui est immunisé à la Force.
- **Stone Melding :** Vous pouvez effectuer une Action Spéciale qui compte comme vos 2 actions du tour. Jusqu'au début de votre prochain tour, lancez un dé pour chaque pion de dégât que vous devriez recevoir. Si le résultat est de 2 ou plus, ignorez ce pion de dégât.
- **Build Trap :** En temps qu'action Spéciale, vous pouvez vous défausser d'une carte piège de votre pile de Pillage et placer la présente carte sur votre tuile. Ce piège restera sur cette tuile jusqu'à la fin du jeu.
- Ne peut pas être désarmé, 4 pions de dégât sur les monstres errants et les héros. Dorgan est immunisé à ses propres pièges.
- **Resolut :** Les autres héros ne peuvent vous fuir que sur un résultat de 6 ou plus.
- **Trap Sense :** Lancez 4 dés supplémentaires lorsque vous essayez de désarmer un piège.
- **Direction Sens :** Lorsque vous piochez une tuile, vous pouvez choisir d'en piocher 3. Gardez-en une et mélangez les autres dans leur pile d'origine.
- **Xenophobe :** Lorsque vous entreprenez une Action d'avancement, les cartes humanoïdes comptent comme 2 cartes.
- **Bravery :** Lancez 3 dés supplémentaires lorsque vous combattez un monstre dont la valeur d'attaque est supérieure à votre valeur de Force.

## EMMA GOODLUCK

**Energy Manipulation :** Avant tout jet de dés pour une action, vous pouvez lancer un dé et ajouter le résultat à votre valeur de Force. Vous recevez 2 pions de dégât une fois que cette action est accomplie.

**Bullet Time ! (Slow Time) :** Vous pouvez vous ressaisir après chaque action de Combat que vous avez déclenché.

**Fureur de l'opprimé :** Tout héros qui finit son tour sur votre tuile reçoit 1 pion de dégât.

**Force (Brawn) 1**  
**Magie (Magic) 6**  
**Adresse (Skill) 2**  
**Vie (Life) 5**

\*\*\* cartes compétences\*\*\*\*\*

- **Ghost Form :** Ignorez les règles des tuiles Canal Souterrain, Pont Ancestral et Chambre à Herse. Lancez 1 dé supplémentaire lorsque vous effectuez une action de Fuite.
- **Destroy Trap :** Si votre tentative pour désarmer un piège est un échec, vous pouvez choisir de ne recevoir qu'un seul pion de dégât au lieu de ceux inscrits sur la carte du piège. Défaussez le Piège.
- **Illusionary Charisma :** Lorsque vous effectuez une action d'équipement, vous pouvez obliger un autre héros sur votre tuile à échanger une de ses cartes trésor, équipée ou dans sa pile de Pillage, contre 2 trésors que vous possédez. Le choix de toutes les cartes de cet échange vous revient.
- **Charge Weapon :** Lorsque vous attaquez en utilisant votre valeur de Force, toutes les touches potentielles que vous lancez comptent comme 2 touches, ou peuvent bloquer 2 touches.
- **Spirit Servant :** Vous pouvez effectuer une action de Recherche sur une tuile adjacente à la votre s'il n'y a aucun monstre sur les deux tuiles.
- **Teleport :** En temps qu'Action Spéciale, vous pouvez amener 1 trésor, 1 artefact ou une carte Etranger depuis une autre tuile sur la votre. Vous ne pouvez pas téléporter de trésors ou d'artefacts possédés par des héros, ou depuis des tuiles où se trouve un monstre.
- **Second Sight :** Lorsque vous devez piocher une carte Rencontre, piochez-en deux et choisissez laquelle jouer. Défaussez la seconde.
- **Scry :** Vous pouvez regarder la carte de Boss du Donjon à n'importe quel moment.
- **Transfer Items :** Vous pouvez faire un échange avec n'importe quel héros lorsque vous effectuez une action d'équipement, même si celui-ci n'est pas sur votre tuile. Les deux héros doivent toujours accepter les termes de l'échange.
- **Elementalism :** Lorsque vous effectuez une Action d'avancement, les cartes animées comptent comme 2 cartes.

## LE QUATRIEME RECEPTACLE

**Offrande Impie** : Au lieu d'effectuer un Action de ressaisissement gratuite, vous pouvez lancer un nombre de dés égal à votre valeur d'Adresse. Si n'importe quelle combinaison de dés ainsi lancés est égale à 7, vous vous êtes guéri grâce à la magie. Retirez tout les pions de dégât de votre carte.

**Mutation incontrôlable** : A chaque fois que vous provoquez une Action de Combat contre un héros, lancez un dé. Avec un résultat de 1 – 3, ajoutez 3 points à votre valeur de Force. Avec un résultat de 4 – 6, ajoutez 3 points à votre valeur de Magie.

Force (Brawn)	1
Magie (Magic)	5
Adresse (Skill)	3
Vie (Life)	5

\*\*\* cartes compétences\*\*\*\*\*

- **Third Arm** : Vous avez un emplacement Main Principale supplémentaire.
- **Eldritch Magic** : A chaque fois que vous obtenez un résultat de 1 sur un dé en attaquant avec votre valeur de Magie, vous pouvez relancer ce dé. Tout nouveau résultat doit être accepté.
- **Necromancie** : Lorsque vous effectuez une Action Avancement, les cartes Mort-Vivants comptent comme 2 cartes.
- **Blood Magic** : En temps qu'Action Spéciale, vous pouvez défausser cette carte et placer un pion de compétence sur votre fiche de héros, mais vous devez également placer 4 pions de dégât sur cette même fiche.
- **Ignore Pain** : Chaque fois que vous devriez recevoir 1 ou plusieurs pions de dégâts d'un monstre ou d'un héros, vous pouvez lancer 1 dé. Sur un résultat de 5 ou plus, vous ne recevez aucun pion de dégât.
- **Malignant Tumor** : Lorsque vous choisissez cette compétence, placez 4 pions de dégât sur cette carte. Chaque fois que vous recevez 1 pion de dégât d'un monstre ou d'un héros qui se trouve sur votre tuile, vous pouvez prendre un des pions de dégât de cette carte et le mettre sur ce monstre ou héros. Défaussez ce Pouvoir Personnel quand plus aucun pion de dégât ne se trouve dessus.
- **Infernal Pact** : Après avoir participé à une Action de Combat, vous pouvez placer 1 pion de dégât sur votre héros et 1 pion de dégât sur le monstre ou le héros que vous venez de combattre.
- **Distended Belly** : En temps qu'Action Spéciale, vous pouvez défausser une carte Bête ou une carte Monstre Humanoïde de votre pile de Pillage afin de retirer tout les pions de dégât de votre carte.
- **Demonic Visage** : Aucun monstre humanoïde ne peut errer vers votre tuile. Les héros qui tentent de se déplacer sur votre tuile doivent d'abord lancer 1 dé. Sur un résultat de 1 – 2, le héros ne bouge pas et son action est gaspillée. Sur un résultat de 3 – 6, il se déplace normalement.
- **Magical Mimicry** : Une fois par tour, vous pouvez prendre une carte compétence d'un héros qui se trouve sur votre tuile. Jusqu'au début de votre prochain tour, vous pouvez utiliser cette compétence comme si c'était la votre ; l'autre héros ne peut plus s'en servir. Rendez la carte compétence au début de votre prochain tour. Vous ne pouvez pas vous servir d'une compétence qui nécessite de défausser ou de placer sur une tuile cette dernière.

## VARGAGG

**Fureur** : Lorsque vous terminez une action de combat et que vous n'avez pas réussi à vaincre votre adversaire, lancez un dé. Sur un résultat de 5 ou plus, vous pouvez immédiatement effectuer une nouvelle action de combat gratuite contre la même cible. Cette compétence peut être utilisée plus d'une fois par tour.

**Assaut de Glace** : Lorsqu'un héros arrive sur votre tuile, lancez un dé. Avec un résultat de 3 – 4, il reçoit 1 pion de dégât. Avec un résultat de 5 ou plus, il reçoit 2 pions de dégât.

Force (Brawn)	6
Magie (Magic)	1
Adresse (Skill)	2
Vie (Life)	7

\*\*\* cartes compétences\*\*\*\*\*

- **Furious Defense** : Si vous recevez 1 ou plusieurs pions de dégât suite à l'attaque d'un héros, ce dernier reçoit 1 pion de dégât à la fin de la bataille.
- **Hoarfrost** : Ajoutez 3 à votre valeur de Magie lorsque vous effectuez une action de combat.
- **Minor Ice Wall** : Lorsqu'un monstre tente d'errer jusqu'à votre tuile, vous pouvez lancer 1 dé. Avec un résultat de 3 ou plus, le monstre n'erre pas mais reçoit 1 pion de dégât à la place.
- **Power Surge** : Tous vos jets d'attaque obtenant un 6 comptent comme 2 touches au lieu d'une seule. Si un résultat de 6 est utilisé pour bloquer, il ne peut servir à bloquer qu'une seule touche, comme c'est le cas normalement.
- **Burst of Speed** : Lorsque vous terminez une action de mouvement et que vous n'êtes ni sur la tuile d'un monstre, ni sur celle d'un héros, vous pouvez vous déplacer une nouvelle fois en temps qu'action gratuite. Pointe de vitesse ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.
- **Follow their Eyes** : Les héros qui vous attaquent lancent un dé de moins.
- **Frightening Presence** : Les autres héros ne peuvent pas utiliser de cartes compétences lorsque vous vous trouvez sur leur tuile. Vous pouvez défausser cette carte à n'importe quel moment durant votre tour pour choisir un héros sur votre tuile et défausser une de ses cartes compétence.
- **Forceful Assist** : Si vous décidez d'assister un héros sur votre tuile, il doit l'accepter. Ce faisant, si ce dernier réussit à tuer un monstre ou à désarmer un piège, lancez un dé. Avec un résultat de 5 ou plus, le monstre ou le trésor est placé sur VOTRE pile de Pillage et non sur la sienne.
- **Barrel Through** : Vous pouvez effectuer une action de mouvement à la place d'une action de fuite lorsque vous êtes sur une tuile comportant un monstre et aucun héros.
- **Berserk** : Vous pouvez placer 1 pion de dégât sur votre fiche afin de relancer tous vos dés d'attaque. Vous devez accepter le nouveau résultat.

## STABBINS

**Glissant** : Vous pouvez ajouter 1 au résultat de chaque dé lancé lors d'une tentative de fuite pour chaque point en valeur de Magie que vous avez.

**Sournois** : Lorsque vous placez 1 pion de dégât sur un monstre, vous pouvez secrètement regarder n'importe quelle carte de trésor de la pile de ce monstre.

**Crasseux** : Une fois par action, vous pouvez changer la valeur d'un dé lancé pour une attaque en une valeur de votre choix.

**Le Cœur Sauvage** : Votre compétence Crasseux vous autorise maintenant à modifier la valeur de 2 dés lancés lors d'une attaque.

**Force (Brawn)** 4  
**Magie (Magic)** 1  
**Adresse (Skill)** 5  
**Vie (Life)** 6

\*\*\* cartes compétences\*\*\*\*\*

- **Lick Wounds** : Défaussez cette carte au début ou à la fin d'une action pour retirer 3 pions de dégât. Vous ne pouvez pas utiliser cette compétence lorsque vous êtes inconscient ou mort.
- **Assassinate** : Lancez 2 dés supplémentaires lorsque vous attaquez un autre héros.
- **Burgle** : Vous pouvez attaquer un monstre en utilisant votre valeur d'Adresse. Si vous touchez, vous ne blessez pas le monstre, mais vous pouvez prendre une carte trésor ou artefact se trouvant sur cette tuile. Vous ne pouvez pas bloquer de touches en utilisant Burgle.
- **Cling** : Si un héros se déplace à partir d'une tuile sur laquelle vous vous trouvez également, vous pouvez immédiatement effectuer une action de mouvement gratuite afin de placer votre figurine avec la sienne. Je m'agrippe ! ne peut pas servir à suivre un héros en fuite.
- **Sly** : Action Spéciale, vous pouvez échanger de place avec un autre héros. Défaussez cette compétence après l'avoir utilisée. L'utilisation de Sly ne compte pas comme un mouvement, et ne déclenche ainsi pas d'effets se produisant lorsqu'un héros arrive sur une tuile.
- **Dubious Trade** : Lorsque vous effectuez une action d'équipement, vous pouvez également forcer un héros sur votre tuile à faire Echange Suspect. Ce faisant, donnez-lui 1 carte de trésor au hasard de votre pile de pillage et prenez 1 carte de trésor que vous choisissez de la sienne. Vous devez au préalable posséder au moins une carte de trésor dans votre pile de Pillage pour effectuer un Echange Suspect.
- **Dumb Luck** : Lorsque vous obtenez une carte de trésor suite à une action de recherche, vous pouvez également piocher une carte du deck de trésors. Choisissez quelle carte vous allez conserver et mélanger la seconde dans le deck de trésor.
- **Aura of Distrust** : Les héros ne peuvent assister que vous lorsque vous êtes sur leur tuile.
- **Sleight of Hand** : Lorsqu'un autre héros effectue une action de recherche sur la même tuile que vous, vous pouvez tenter de voler les cartes qu'il trouve. Si vous choisissez cette option, lancez chacun un dé et ajoutez votre Adresse au résultat. Le héros avec le résultat le plus élevé prend toute carte de trésor ou d'artefact sur la tuile.
- **Pickpocket** : Action Spéciale, vous pouvez tenter de Faire les Poches d'un héros sur votre tuile. Lancez tout les deux un dé et ajoutez-y votre valeur d'Adresse. Si votre résultat est supérieur à celui de l'autre héros, vous pouvez prendre une carte de trésor ou d'artefact de sa pile de Pillage. Si ce héros n'a pas de carte de trésor ou d'artefact dans sa pile de Pillage, vous pouvez prendre une carte équipée à la place. Si votre tentative de Faire les Poches échoue, vous recevez 1 pion de dégât.

## PAELLEALL

**Bénie** : Retirez 1 pion de dégât supplémentaire lorsque vous vous ressaisissez.

**Ancienne** : Ajoutez la moitié de votre valeur d'Adresse (arrondie à l'entier inférieur) à votre valeur de Force OU à votre valeur de Magie lorsque vous effectuez une attaque.

**Courroux du Volcan** : Au début de votre tour, choisissez le chemin le plus court depuis votre tuile jusqu'à celle de l'Entrée du Donjon. Tout les autres héros se trouvant sur ce chemin reçoivent 1 pion de dégât. Si plusieurs chemins existent, choisissez-en un.

**Force (Brawn)** 3  
**Magie (Magic)** 3  
**Adresse (Skill)** 4  
**Vie (Life)** 5

\*\*\* cartes compétences\*\*\*\*\*

- **Lure** : En temps qu'action Spéciale, vous pouvez tenter de leurrer un monstre. Choisissez un monstre sur votre tuile ou sur une tuile adjacente à la votre. Lancez un dé et ajoutez au résultat votre valeur d'Adresse ou votre valeur de Magie. Si ce total est supérieur ou égal à la valeur de Vie du monstre, vous pouvez déplacer ce monstre, depuis sa tuile, vers une autre qui lui est adjacente. Si vous échouez, rien ne se passe.
- **Chasse et Fouille (Hunt and Forage)** : Lorsque vous arrivez sur une nouvelle tuile et lancez un dé pour les trésors et/ou les rencontres, vous pouvez relancer ce dé. Vous devez accepter le nouveau résultat.
- **Burn** : En temps qu'action Spéciale, vous pouvez placer 1 pion de dégât sur un monstre ou un héros qui se trouve sur votre tuile.
- **Riposte** : Si l'attaque d'un monstre ou d'un héros ne résulte en aucun pion de dégât placé sur votre carte, placez 1 pion de dégât sur la sienne.
- **Blaze Step** : Vous pouvez effectuer une action de mouvement gratuite immédiatement après avoir tué un monstre. Vous pouvez toujours effectuer une action de ressaisissement.
- **Far Shot** : Lorsque vous êtes équipé d'un arc, vous pouvez effectuer une action de combat contre un monstre ou un héros qui se trouve sur une tuile adjacente. Néanmoins, tout les dés qui devraient être utilisés pour bloquer des touches doivent l'être, ce jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucune touche à bloquer. Ignorez tout pion de dégât reçu lorsque Coup Lointain est utilisé pour combattre.
- **Beastmastery** : Lorsque vous effectuez une Action Avancement, les cartes bêtes comptent comme 2 cartes.
- **Evasive Feint** : Vous pouvez ajouter 2 à vos résultats de dés lorsque vous tentez une action de fuite.
- **Tame Beasts** : Vous réussissez automatiquement une action de fuite lorsque vous êtes sur une tuile avec un monstre et aucun héros. En temps qu'action Spéciale, vous pouvez tenter de dompter une bête sur votre tuile. Lancez un dé. Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur d'attaque de la bête, placez-la dans votre pile de Pillage. Vous ne pouvez pas dompter un Boss de Donjon.
- **Dance of Death** : Si vous ne parvenez pas à placer un pion de dégât sur un monstre ou un héros lors d'une attaque, ils reçoivent 1 pion de dégât.

## Trésors

- **Trueshot Bow** : Emplacement utilisé : Main principale et secondaire – Enchanté  
Guerre, Talent : Lancez 1 dé supplémentaire lorsque vous attaquez avec votre valeur de Force.
- **Heroic Armor** : Emplacement utilisé : Corps  
Guerre, Prière : Lancez 2 dés après qu'un monstre ou un héros vous ait attaqué. Chaque résultat obtenu qui pourrait bloquer une touche le fait immédiatement. Vous ne pouvez pas utiliser ces dés pour toucher.
- **Helm of Seeing** : Emplacement utilisé : Tête – Enchanté  
Toute : Vous pouvez secrètement regarder toute carte de trésor qui se trouve sur votre tuile. De plus, vous annulez les effets de la Cape des Ombres si un héros la possédant se trouve sur votre tuile.
- **Sword of the Slayer** : Emplacement utilisé : Main Principale – Enchanté  
Guerre, Magie, Talent : Lancez 2 dés supplémentaires lorsque vous attaquez avec votre valeur de Force.
- **Staff of Power** : Emplacement utilisé : Main Principale et secondaire – Enchanté  
Magie, Prière : Lancez 2 dés supplémentaires lorsque vous attaquez avec votre valeur de Magie.
- **Thieves Tools** : Emplacement utilisé : Aucun  
Talent : Lancez 1 dé supplémentaire lorsque vous essayez de désarmer un piège ou de quitter la Pièce Portcullis (Portcullis Room)
- **Silver Censer** : Emplacement utilisé : Main Principale ou Main Secondaire – Enchanté  
Prière : Lancez 1 dé supplémentaire lorsque vous attaquez un monstre ou un héros mort-vivant.
- **Poisoned Dagger** : Emplacement utilisé : Main Principale  
Guerre, Magie, Talent : Lorsque vous attaquez un monstre ou un héros avec votre valeur de Force et causez des blessures (pion(s) de dégât), placez 1 pion de dégât supplémentaire sur ce monstre ou ce héros. Cette Dague Empoisonnée n'affecte pas les monstres animés, ni les monstres et les héros mort-vivants.
- **Thunder Hammer** : Emplacement utilisé : Main Principale – Enchanté  
Guerre, Prière : Lancez 1 dé supplémentaire lorsque vous attaquez avec votre valeur de Force. Ce gain passe à 2 dés si vous attaquez un monstre humanoïde ou un héros qui n'est pas un mort-vivant avec votre valeur de Force.
- **Cloak of Shadows** : Emplacement utilisé : Corps – Enchanté  
Magie, Prière, Talent : Lancez 2 dés supplémentaires lorsque vous tentez de Fuir un monstre ou un héros.
- **Ensorcelled Goggles** : Emplacement utilisé : Tête – Enchanté  
Toute : Lancez 2 dés supplémentaires lorsque vous essayez de désarmer un piège.
- **Ensorcelled Armor** : Emplacement utilisé : Corps – Enchanté  
Toute : Lancez 1 dé supplémentaire après qu'un monstre ou un héros vous ait attaqué. Tout résultat pouvant bloqué une touche le fait immédiatement. Vous ne pouvez utiliser ce dé pour toucher.
- **Wand of Leeching** : Emplacement utilisé : Main Principale – Enchanté  
Magie : Chaque fois que vous attaquez un monstre ou un héros et causez des blessures (Pion(s) de dégât), vous pouvez retirer 1 pion de dégât de votre carte.
- **Amulet of Regeneration** : Emplacement utilisé : Corps – Enchanté  
Toute : Enlevez 1 pion de dégât de votre carte à chaque fois que vous vous ressaisissez.
- **Exquisite Shield** : Emplacement utilisé : Main Principale ou Main Secondaire  
Guerre, Prière, Talent : Après qu'un monstre ou un héros ait lancé les dés pour vous attaquer, vous pouvez l'obliger à relancer un de ces dés. Vous ne pouvez obliger qu'une relance par action de combat.
- **Axe of the Father** : Emplacement utilisé : Main Principale – Enchanté  
Guerre, Prière : Vous pouvez choisir de ne lancer aucun dé lorsque vous attaquez pour bloquer automatiquement toute touche causée par un monstre. Si vous êtes un nain, vous pouvez lancer 1 dé supplémentaire lorsque vous attaquez avec votre valeur de Force.
- **Healing Potion** : Emplacement utilisé : Aucun  
Toute : Vous pouvez défausser cette carte lorsque vous recevez suffisamment de pions de dégât pour être vaincu. Retirez tout les pions de dégât de votre carte, y compris ceux que vous venez de recevoir. Vous n'avez pas été vaincu.
- **Wyrdbow** : Emplacement utilisé : Main Principale et secondaire – Enchanté  
Guerre, Talent : Lancez 1 dé supplémentaire lorsque vous attaquez avec votre valeur de Magie. Si vous êtes un elfe, vous pouvez également lancer 1 dé supplémentaire lorsque vous attaquez avec votre valeur de Force.
- **Flaming Sword** : Emplacement utilisé : Main Principale – Enchanté  
Guerre, Magie, Talent : Lancez 1 dé supplémentaire lorsque vous attaquez avec votre valeur de Force. Ce bonus passe à 2 dés supplémentaires si vous attaquez un monstre Bête avec votre valeur de Force.
- **Familiar** : Emplacement utilisé : Aucun  
Magie : La première fois que vous vous équipez de cette carte, lancez un dé et placez autant de pions de dégât sur cette carte qu'indiqués par le résultat. Lorsque vous devriez recevoir un nombre quelconque de pions de dégât, vous pouvez à la place en retirer le même nombre de ce Familier. Lorsque ce dernier n'a plus de Pions de dégâts sur lui ou est déséquipé, il est défaussé et tout pion de dégât excédentaire vous est attribué normalement.
- **Fire Wand** : Emplacement utilisé : Main Principale ou Main Secondaire – Enchanté  
Magie : Lancez 2 dés supplémentaires lorsque vous attaquez avec votre valeur de Force.
- **Belt of Terrible Exertion** Emplacement utilisé : Corps  
Toute : Si cette carte est obtenue suite à une action de recherche, vous devez immédiatement vous en équiper et placer tout objet précédemment sur votre emplacement de corps dans votre pile Pillage. Vous ne pouvez pas vous déséquiper de cette ceinture. En temps qu'action gratuite, vous pouvez défausser n'importe quelle carte de votre pile de Pillage pour défausser cette ceinture.

## Artefact

- **Sword of the Well Spirit** : Emplacement utilisé : Main Principale – Enchanté  
Toute : Lancez 1 dé supplémentaire lorsque vous attaquez avec votre valeur de Force ou de Magie.
- **Summoning Stone** : Emplacement utilisé : Aucun – Enchanté  
Toute : Vous prenez le pion de Premier Joueur dès qu'un nouveau tour de jeu commence. Vous accédez à l'action d'invocation gratuite et vous pouvez utiliser votre Pouvoir d'Invocateur. Si vous terminez votre tour sur la tuile d'Entrée du Donjon, vous gagnez la partie.
- **Doom Glaive** : Emplacement utilisé : Main Principale et secondaire – Enchanté  
Guerre, Prière : Lancez 2 dés supplémentaires lorsque vous attaquez avec votre valeur de Force. Une fois par partie, vous pouvez attaquer avec 4 dés supplémentaires au lieu de 2. Dans ce cas, défaussez le Glaive de Damnation après ce jet dés.
- **Forbidden Tome** : Emplacement utilisé : Main Principale ou Main Secondaire – Enchanté  
Magie, Prière, Talent : Vos valeur de Force et d'Adresse sont réduites à 1 tant que le Grimoire Interdit est équipé ; aucun bonus ne peut faire augmenter ces valeurs au dessus de 1. Votre valeur de Magie, comprenant toute augmentation dû à des pions d'entraînement, est doublée. Les cartes et pouvoirs qui n'augmentent les valeurs que durant les combats ne sont pas prises en compte.

## Encounter : Monster

- **Homunculus** : Lorsque homunculus attaque. Il ne lance pas de dés d'attaque. Le héros prend une blessure à la place. Cette blessure ne peut pas être bloquée.
- **Golem of Waels** : Vous ne pouvez pas utiliser votre force lors de l'attaque du le Golem of Waels.
- **Giant Rat** : Lancez un dé quand vous tuez ce rat géant. Sur un résultat de 1 ou 2, ne placez pas la carte dans votre butin. Au lieu de cela, le rat géant reste en jeu et il récupère tous ces points de vie.
- **Ghoul** : Cette Ghoul rejoint n'importe quel héros qui fait avec succès une action d'évasion de n'importe où dans le donjon
- **Fire Drake beast** : Lancez un dé si Fire Drake est encore en vie. Sur un résultat de 4 +. Chaque héros sur la tuile reçoit une blessure.
- **Enslaved elemental** : lancer 3 dés à chaque fois que Enslaved elemental fait une attaque. Le nombre obtenu sur chaque dés sont sa puissance dans cette attaque.
- **Cave Goblin** : Le premier joueur peut faire relancer un nombre quelconque de dés d'attaque du hero. Les nouveaux résultats doivent être acceptés
- **Ice Troll** : Retirez 1 marqueur blessures Ice troll quand il erre. Vous ne pouvez pas utiliser votre puissance magique lors de l'attaque de Ice Troll .
- **Maeltrap Spider** : Lorsque cette Maeltrap Spider est révélé. Aucune action de combat gratuite à lieu. Au lieu de cela, le Maeltrap Spider rend immédiatement une attaque gratuite contre le héros qu'il a révélé.
- **Mimic** : Mimic ne peut pas errer.
- **Mole Ogre** : Lorsque cet Mole Ogre erre. il peut être placée sur n'importe quelle tuile admissibles actuellement en jeu.
- **Mummy of Waels** : Lorsque cette Mummy of Waels attaque. Chaque coup qui n'est pas bloqué, causes 2 blessures au lieu de 1. Vous ne pouvez pas utiliser vos capacités lors du partage de la tuile avec cette Mummy of Waels
- **Possessed Armor** : Lancez un dé pour déterminer la valeur d'attaque ceci a chaque fois qu'il attaque
- **Reaper** : Chaque fois que le Reaper provoque 1 ou plusieurs blessures sur un héros. Prendre une carte d'équipement du hero et la donner au Reaper. Chaque carte d'équipement augmente de 1 l'attaque (A : ) du Reaper
- **Rotting Zombie** : Si un héros a reçu 1 ou plusieurs blessures lors d'une action bataille avec Rotting Zombie et si le Zombie n'a pas été tué, supprimer 1 blessures au Zombie
- **Skeleton Warrior** : Lorsque **Skeleton Warrior** est tué. Ne le placez pas dans votre tas de butin. Au lieu de cela il est de retour dans le paquet de carte
- **Slime** : À la fin d'une action de bataille. Si Slime a causé 1 ou plusieurs blessures sur un héros. Ce héros doit se défausser d'1 carte au trésor d'équipement s'il en détient
- **Traitor Knight** : Un hero ne peut effectuer des actions de combat contre Traitor Knight que s'il est assisté par un autre hero
- **Tundra Orc** : Ajouter 1 dé d'attaque à Tundra Orc pour chaque marqueur de blessure sur cette carte
- **Vekkid Warrior** : Un héros qui est saboté, tout en partageant une tuile avec Vekkid Warrior perd 4 dés au lieu de 2
- **War Altar** : Un Heroes ne peut effectuer des actions de combat contre War Altar quand il est assisté
- **Wolf** : Lorsque Wolf rôde. Il erre, 2 tuiles au lieu de 1. Wolf doit cesser si il erre sur une tuile avec un héros qui n'est pas éliminé

## Encounter : Stranger

- **Adventurer's ghost**  
Un aventurier mort cherche quelqu'un qui peut vaincre les périls ce qui lui a coûté la vie. En retour, il partagera un secret.  
Placez cette carte sur la tuile d'entrée du donjon, comme une action spéciale. Un héros peut se défausser 2 cartes rencontre de leur tas de butin si il est sur la tuile du Ghost, et peut immédiatement prendre la carte au trésor de leur choix à partir du paquet au trésor et équipements si il le désire prendre la carte au trésor et supprimer le ghost du jeu
- **Mysterious Crone**  
Le Mysterious Crone aidera un héros prêt à laisser son flux hors de leurs souvenirs.  
Comme une action spéciale, un héros qui partage la tuile avec Mysterious Crone peut défausser 1 pion d'entraînement en échange de la carte artefact Forbidden tome. Une fois que le hero a pris l'artefact. Mysterious Crone disparaît et est retirée du jeu.
- **Dwarf Artificer**  
Dwarf Artificer a juré de se venger contre le boss du donjon, et vendra une arme à un ancien héros qui jure de tuer maître le donjon  
Comme une action spéciale, le héros qui partage la tuile avec Dwarf Artificer peut défausser 2 cartes au trésor en échange de la carte Doom Glaive. Une fois que Doom Glaive a été reçu Dwarf Artificer est retirée du jeu.

## Encounter : Trap

### ➤ **Poison needle**

Désarmer : Lancez un nombre de dés égal à votre compétence Skill. Deux 4 + sont nécessaires pour éviter de prendre des dégâts  
Domage : 2 marqueurs blessures

### ➤ **Poison gas vents**

Désarmer : Lancez un nombre de dés égal à votre compétence Skill. Un 4 + est nécessaires pour éviter de prendre des dégâts  
Domage : 3 marqueurs blessures

### ➤ **Acid Spray**

Désarmer : Lancez un nombre de dés égal à votre compétence Skill. Trois 4 + sont nécessaires pour éviter de prendre des dégâts  
Domage : 1 marqueur blessure et vous devez défausser 1 carte au trésor équipée si vous en avez.

### ➤ **Arrow trap**

Désarmer : Lancez un nombre de dés égal à votre compétence Skill. Deux 4 + sont nécessaires pour éviter de prendre des dégâts  
Domage : 1 marqueur blessure

### ➤ **Falling Boulders**

Désarmer : Choisissez Brawn ou Skill et lancer le nombre de dés. Trois 4 + sont nécessaires pour éviter de prendre des dégâts  
Domage : 3 marqueurs blessures

### ➤ **Drain Glyph**

Désarmer : Choisissez Magic ou Skill et lancer le nombre de dés. Deux 4 + sont nécessaires pour éviter de prendre des dégâts  
Domage : Placez Drain Glyph sur votre carte. Tant que ce Drain Glyph se trouve sur votre carte, votre Brawn et votre Magiq sont réduits de 1.  
Jeter ce Drain Glyphe lorsque vous rallier

### ➤ **Bear Trap**

Désarmer : Choisissez Brawn ou Skill et lancer le nombre de dés. Trois 4 + sont nécessaires pour éviter de prendre des dégâts  
Domage : 1 blessure et placez Bear Trap sur votre carte. Tant que ce Bear Trap se trouve sur votre carte, Vous lancez un dé de moins lors de la tentative de s'échapper. Jeter ce Bear Trap lorsque vous rallier

### ➤ **Teleport Glyph**

Désarmer : Choisissez Magic ou Skill et lancer le nombre de dés. Deux 4 + sont nécessaires pour éviter de prendre des dégâts  
Domage : le premier joueur vous place sur une autre tuile dans le jeu

### ➤ **Scything Blades**

Désarmer : Choisissez Brawn ou Skill et lancer le nombre de dés. Deux 4 + sont nécessaires pour éviter de prendre des dégâts.  
Domage : 3 marqueurs blessures

### ➤ **Fire Vent**

Désarmer : Choisissez Magic ou Skill et lancer le nombre de dés. Trois 4 + sont nécessaires pour éviter de prendre des dégâts.  
Domage : 2 marqueurs blessures

## Boss

### ➤ **Ra-alal Mort-vivant**

#### Ressusciter les morts

Quand le Ra-alal est révélé, prendre un monstre mort-vivant dans la pile de défausse et le joindre au Ra-alal. Les héros ne peuvent pas attaquer le monstre mort-vivant et il n'attaquera pas. Dans le combat avec le Ra-alal les blessures iront d'abord au mort vivant, jusqu'à ce que celui-ci meure.

### ➤ **Colossus of galnon Animate**

#### Coup puissant (Mighty blow)

Si Colossus blesse un héros après une action de bataille. Le héros doit défausser une carte armure ou de bouclier si équipé.

#### Insensible au muscle (Immune to brawn)

Vous ne pouvez pas utiliser vos muscles lors de l'attaque contre Colossus.

### ➤ **Gra Bogga Humanoid**

#### Coup (kick)

Après avoir effectué une action contre Gra Bogga. Chaque héros qui partage la tuile avec Gra Bogga reçoit une blessure.

### ➤ **Doom of waels beast**

#### Souffle de feu (fire breath)

Tout héro qui commence leur tour sur la même tuile que le Doom of Waels reçoit une blessure.

#### Immune to magic

Vous ne pouvez pas utiliser votre puissance magique lors de l'attaque du Doom of Waels.