



Empoisoné

Vous êtes victime d'un Poison Mortel. Au début de chacun de vos tours, lancez un dé de combat. Si vous obtenez un Crâne, vous êtes atteint par les effets du Poison et vous perdez 1 point de vie. Si vous obtenez un Bouclier Noir, l'effet du Poison disparaît. Le Nain et l'Elfe sont plus résistants aux effets des Poisons. Ils peuvent relancer le dé de combat une fois par tour, mais dans ce cas, ils devront garder le dernier résultat.

Les effets du Poison peuvent être supprimés en avalant le contenu d'un Flacon de Contrepoison.

Empoisoné

Vous êtes victime d'un Poison Mortel. Au début de chacun de vos tours, lancez un dé de combat. Si vous obtenez un Crâne, vous êtes atteint par les effets du Poison et vous perdez 1 point de vie. Si vous obtenez un Bouclier Noir, l'effet du Poison disparaît. Le Nain et l'Elfe sont plus résistants aux effets des Poisons. Ils peuvent relancer le dé de combat une fois par tour, mais dans ce cas, ils devront garder le dernier résultat.

Les effets du Poison peuvent être supprimés en avalant le contenu d'un Flacon de Contrepoison.

Prisonnier

Vous êtes prisonnier d'une Toile d'Araignée ou de Ronces Maléfiques. Un Héros Prisonnier ne peut ni se déplacer, ni attaquer, ni se défendre et encore moins entreprendre de recherches. Il peut cependant avaler une Potion par tour.

A chacun de ses tours, il pourra tenter de se délivrer. Pour cela, il lance ses dés d'attaque. S'il obtient au moins 2 Crânes, il parvient à se libérer. Sinon son tour se termine et il pourra essayer de se libérer lors de son prochain tour.

Un Héros prisonnier d'une Toile d'Araignée n'a droit qu'à trois essais pour se libérer. S'il n'y parvient pas, il subira une Morsure Empoisonée.

Prisonnier

Vous êtes prisonnier d'une Toile d'Araignée ou de Ronces Maléfiques. Un Héros Prisonnier ne peut ni se déplacer, ni attaquer, ni se défendre et encore moins entreprendre de recherches. Il peut cependant avaler une Potion par tour.

A chacun de ses tours, il pourra tenter de se délivrer. Pour cela, il lance ses dés d'attaque. S'il obtient au moins 2 Crânes, il parvient à se libérer. Sinon son tour se termine et il pourra essayer de se libérer lors de son prochain tour.

Un Héros prisonnier d'une Toile d'Araignée n'a droit qu'à trois essais pour se libérer. S'il n'y parvient pas, il subira une Morsure Empoisonée.

Gobelin de la Nuit

Attaque

Défense

Vie

Esprit

Déplacement 10 Cases

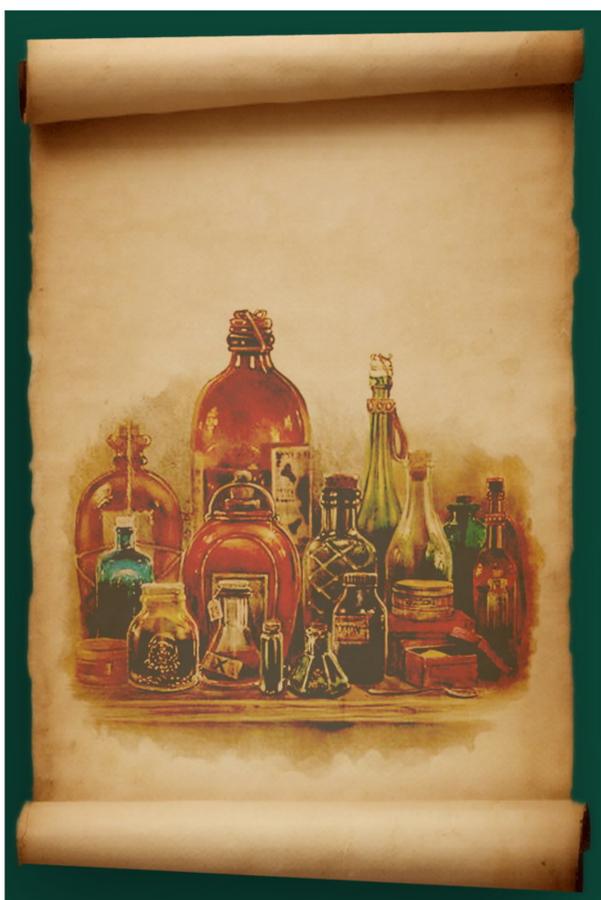
HAINE : Au premier tour d'un combat contre un Nain ou un Elfe, le Gobelin de la Nuit peut relancer l'un de ses dés d'attaque. Le second résultat doit être accepté.

Boutique de l'Alchimiste
La Forêt Souterraine

Désherbant
Ce flacon contient assez de poison pour détruire un piège "Ronces Maléfiques". Aucune régénération n'est possible.
250

Contrepoison
Cette puissante mixture permet d'annuler les effets néfastes de tous les Poisons.
200

Flacon d'Acide
Cet acide peut dissoudre une Toile d'Araignée ou détruire un piège "Progéniture d'Araignée".
300





 **Araignée Géante**



Attaque 
Défense 
Vie 
Esprit 
Déplacement 10 Cases
POISON : Si, lors d'une attaque, l'Araignée Géante obtient au moins 1 Bouclier Noir, la cible subit une blessure empoisonnée. Donnez une carte état "Empoisonné" au joueur concerné.

 **Sanglier Sauvage**

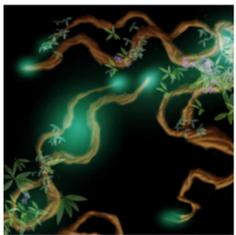
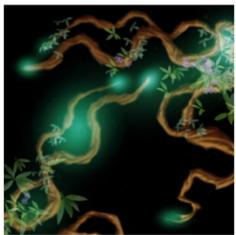
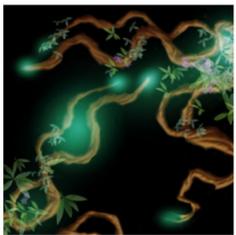
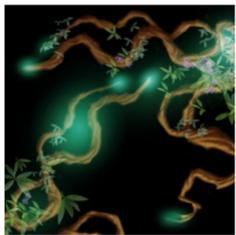
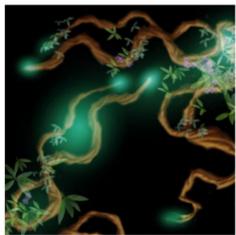
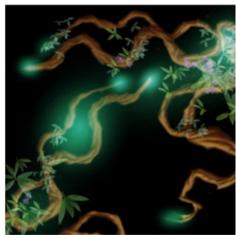
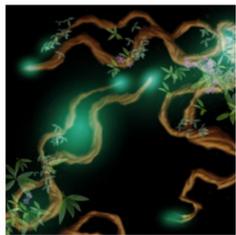
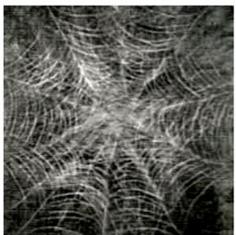
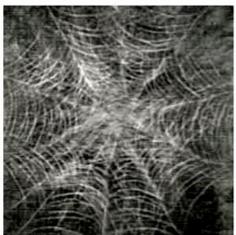
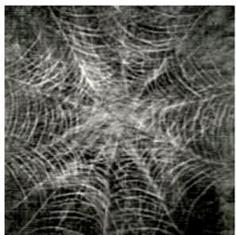
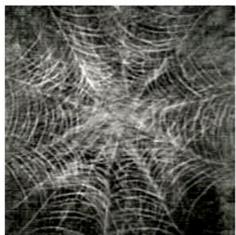
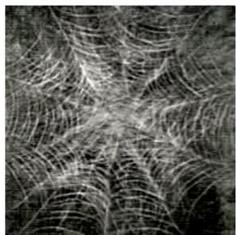
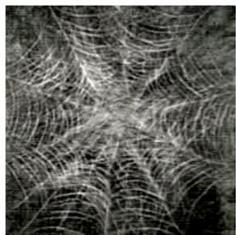


Attaque 
Défense 
Vie 
Esprit 
Déplacement 11 Cases
CHARGE : Un Sanglier peut charger une cible s'il est distant d'au moins 4 cases de celle-ci. La charge doit s'effectuer en ligne droite uniquement. Le Sanglier bénéficie alors de 2 dés de combat supplémentaires pour attaquer ce tour.

 **Troll**



Attaque 
Défense 
Vie 
Esprit 
Déplacement 6 Cases
REGENERATION : Lors de chacun de ses Jets de Défense, le Troll récupère 1 Point de Vie pour chaque Bouclier Noir obtenu. Son total initial de Points de Vie ne peut être dépassé.



Compagnon



Lancez un dé ordinaire.
1-2- Placez une Araignée Géante sur une case adjacente à la votre.
3-4- Placez un Sanglier Sauvage sur une case adjacente à la votre.
5- Placez 2 Araignées Géantes sur des cases adjacentes à la votre.
6- Placez 2 Sangliers Sauvages sur des cases adjacentes à la votre.

Une fois le sort utilisé, lancez un dé de combat. Si vous obtenez un Bouclier Blanc, remplacez cette carte dans la pile "Druide d'Ombre" et mélangez le paquet. Sinon le sort est définitivement perdu.

Force Mystique



Toute créature se trouvant dans la même pièce, ou même passage, que le Druide peut immédiatement attaquer cela même si elle a déjà effectué une attaque ce tour.

Une fois le sort utilisé, lancez un dé de combat. Si vous obtenez un Bouclier Noir, remplacez cette carte dans la pile "Druide d'Ombre" et mélangez le paquet. Sinon le sort est définitivement perdu.

Poison Mortel



Des vapeurs toxiques se dirigent vers le Héros visible de votre choix. Le Héros est alors empoisonné. Remettez-lui la carte état "Empoisonné", il devra suivre les indications qui y sont inscrites. Cependant, notez qu'un Bouclier Noir ne peut annuler ce Poison bien trop violent pour être assimilé par de simples mortels.

Une fois le sort utilisé, lancez un dé de combat. Si vous obtenez un Bouclier Noir, remplacez cette carte dans la pile "Druide d'Ombre" et mélangez le paquet. Sinon le sort est définitivement perdu.

Racines



D'énormes racines vigoureuses surgissent du sol et agrippent un Héros de votre choix. Celui-ci est alors "Prisonnier", remettez lui une carte état "Prisonnier", il devra alors suivre les indications qui y sont inscrites.

Une fois le sort utilisé, lancez un dé de combat. Si vous obtenez un Bouclier Blanc, remplacez cette carte dans la pile "Druide d'Ombre" et mélangez le paquet. Sinon le sort est définitivement perdu.

Régénération



Le Druide lance ses dés de défense. Pour tout Bouclier Noir obtenu, il récupère 1 point de vie. Notez que son total de points de vie ne peut jamais excéder son total de départ.

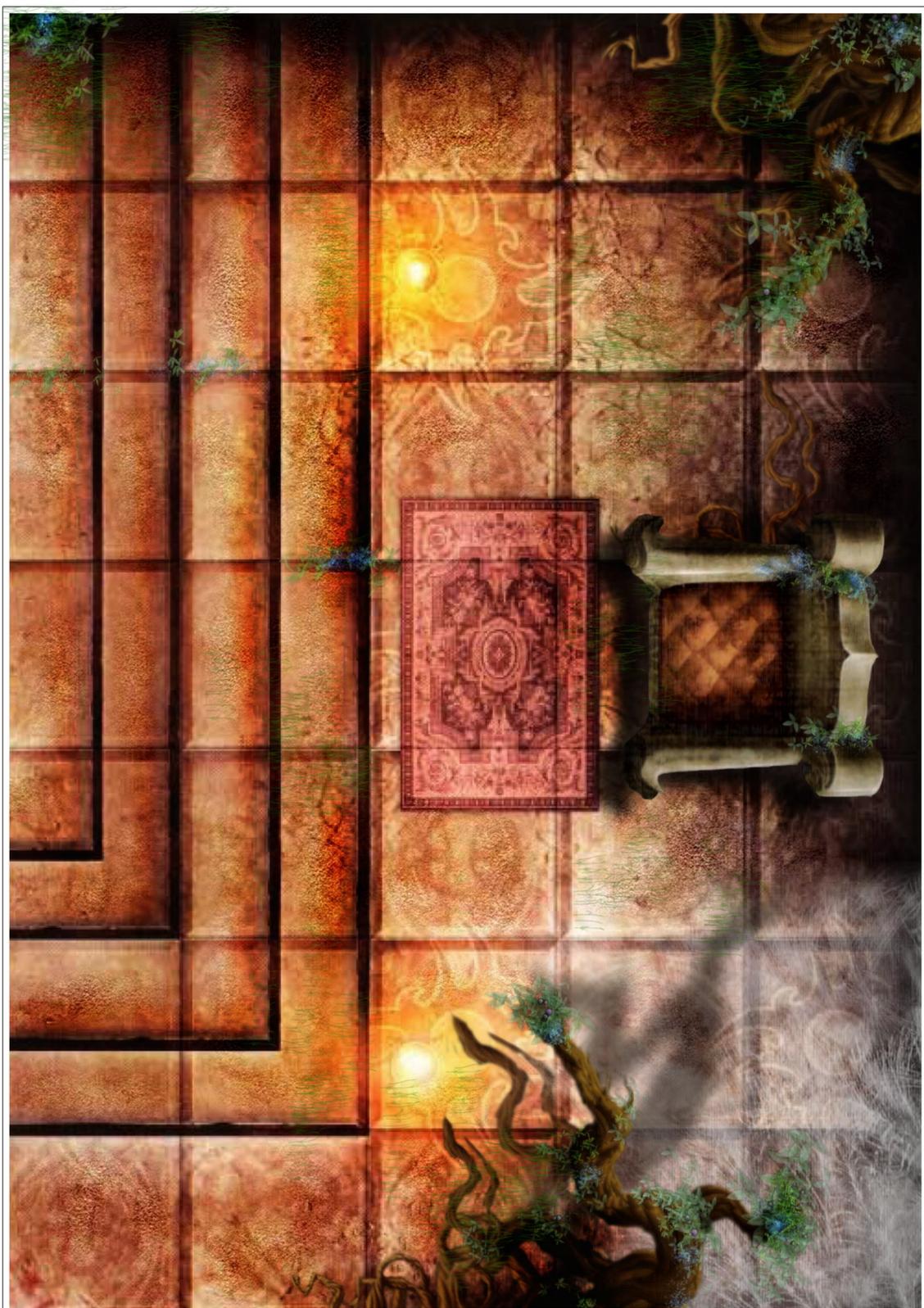
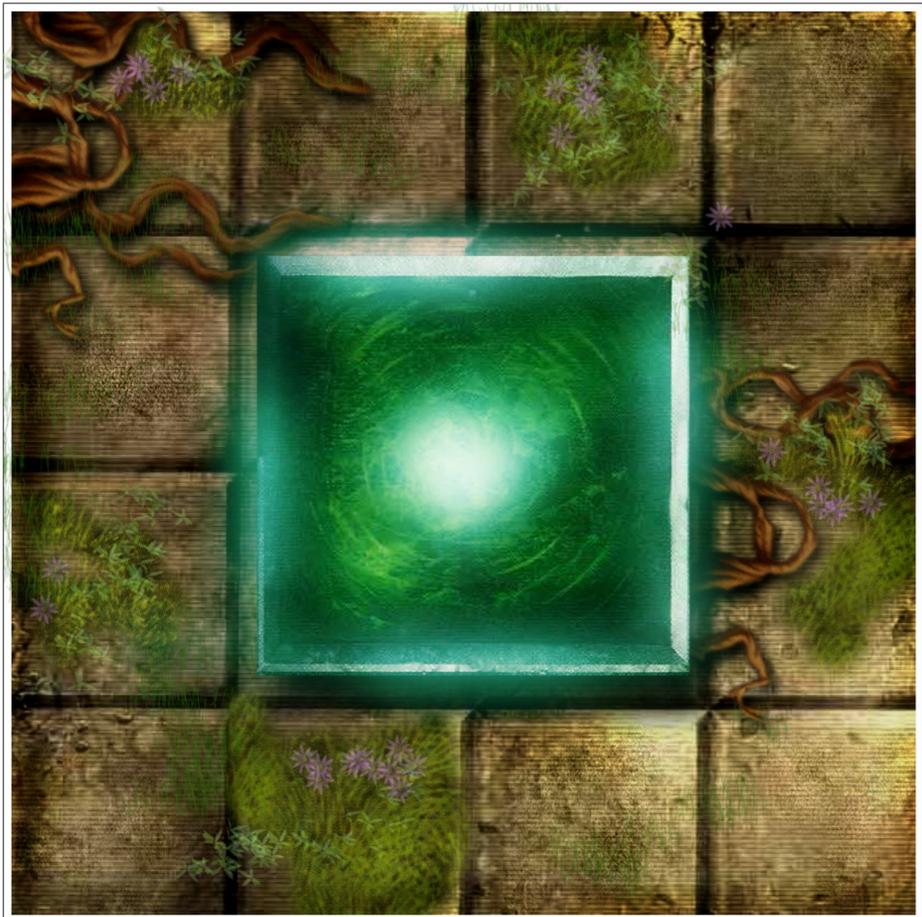
Une fois le sort utilisé, lancez un dé de combat. Si vous obtenez un Bouclier Blanc, remplacez cette carte dans la pile "Druide d'Ombre" et mélangez le paquet. Sinon le sort est définitivement perdu.

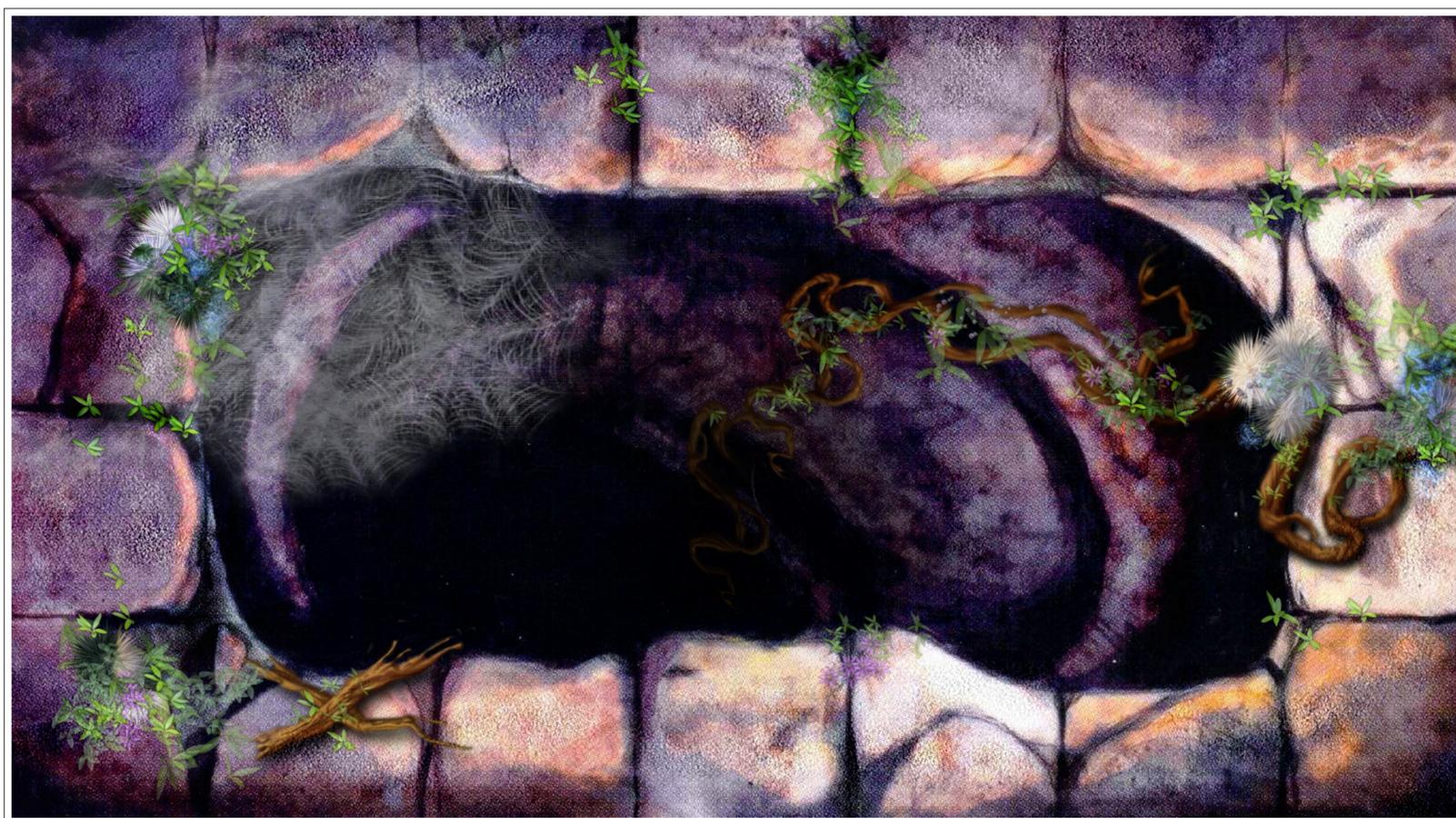
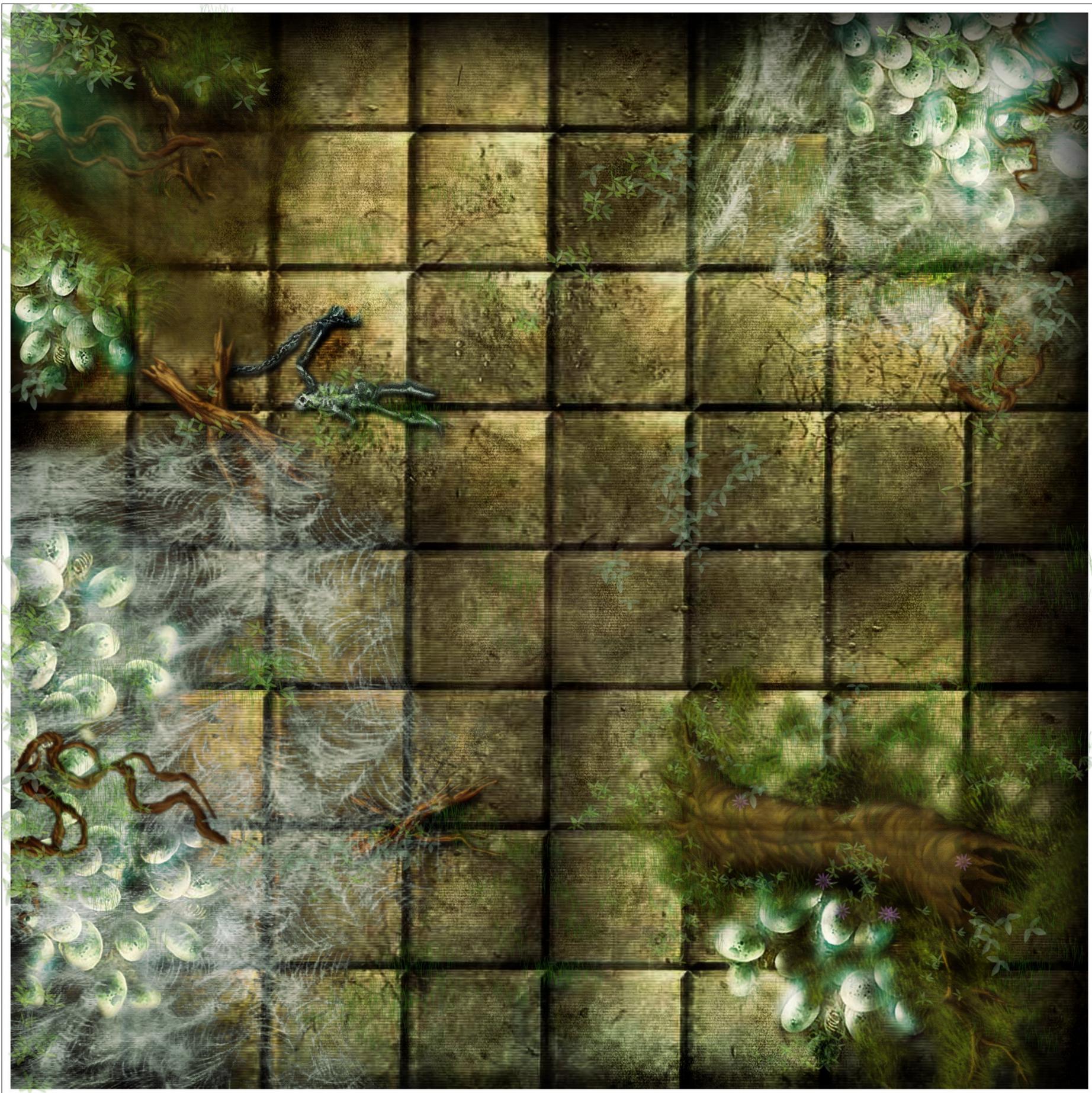
Druide d'Ombre

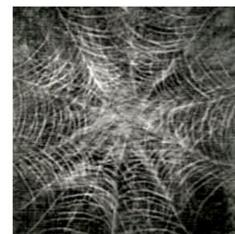
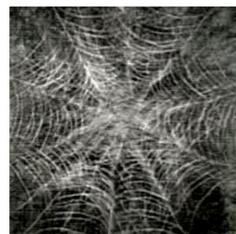
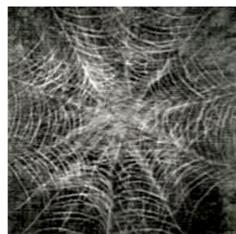
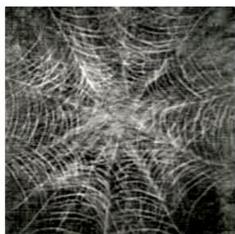
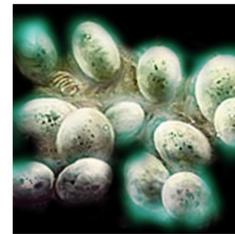
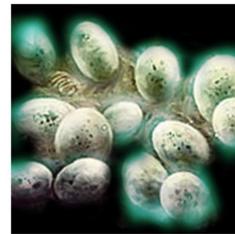
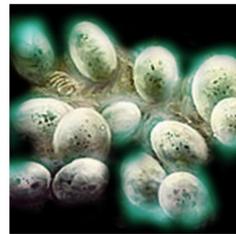
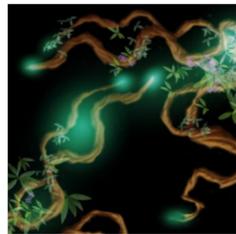
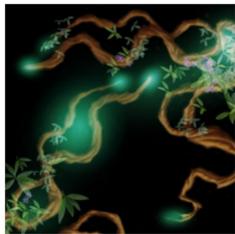
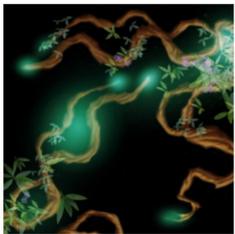
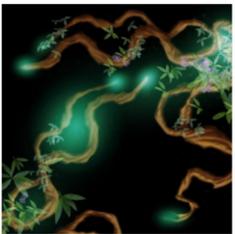
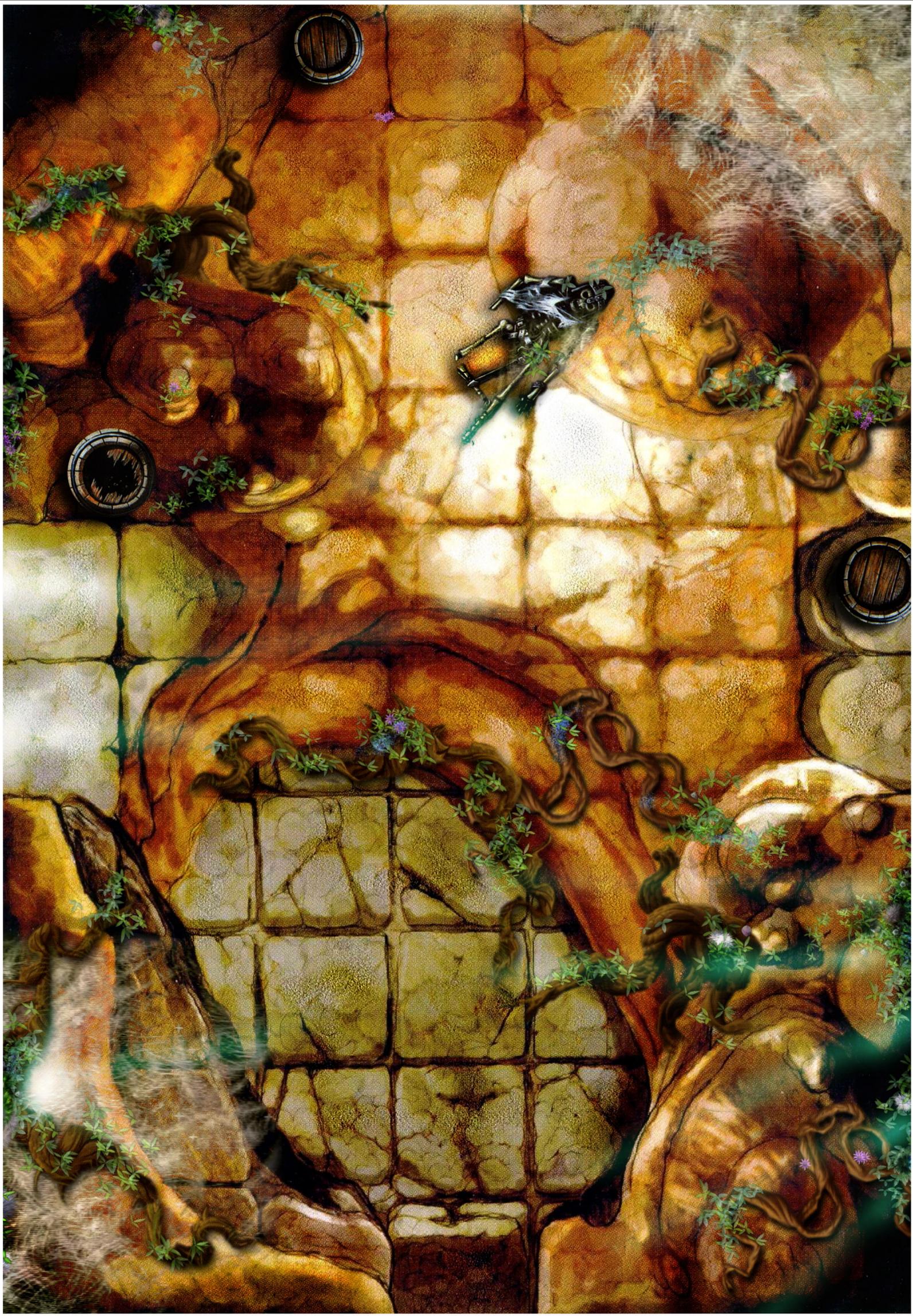
Druide d'Ombre

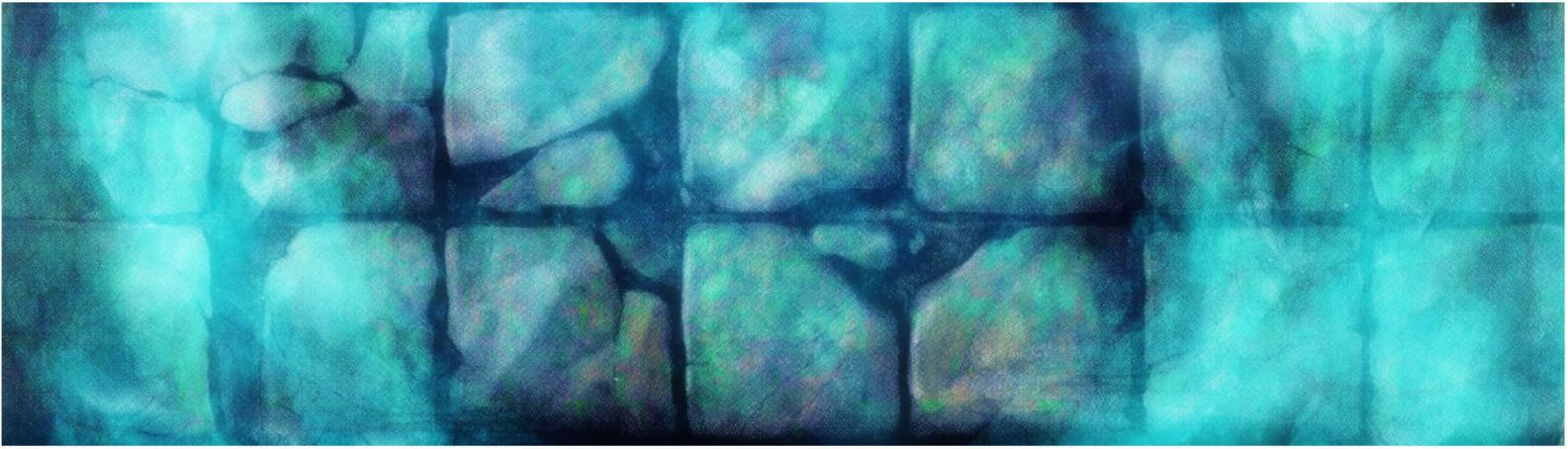
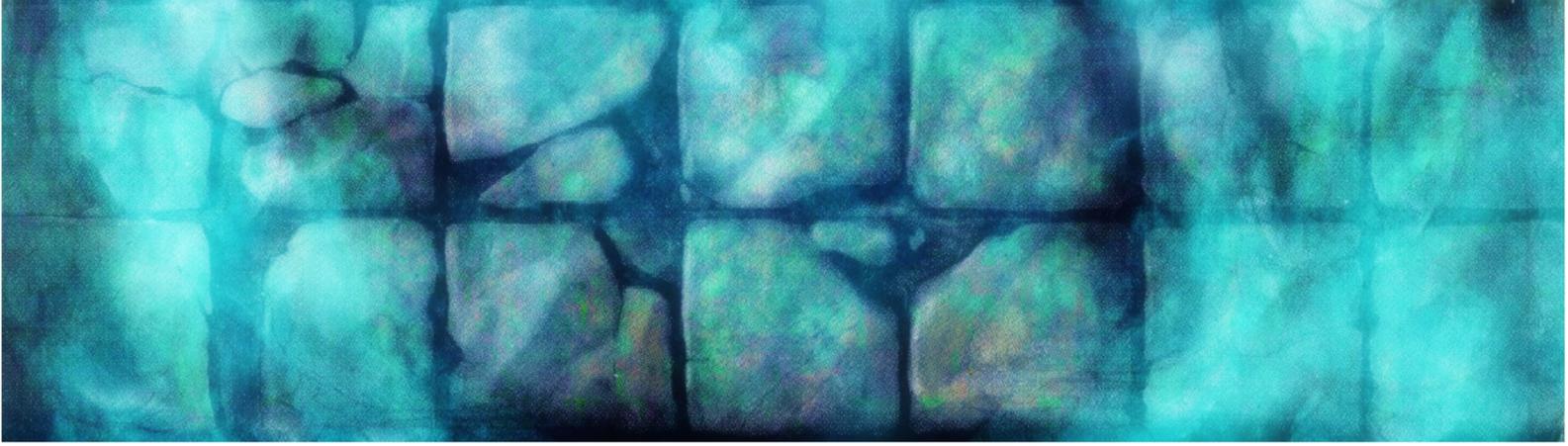
Druide d'Ombre

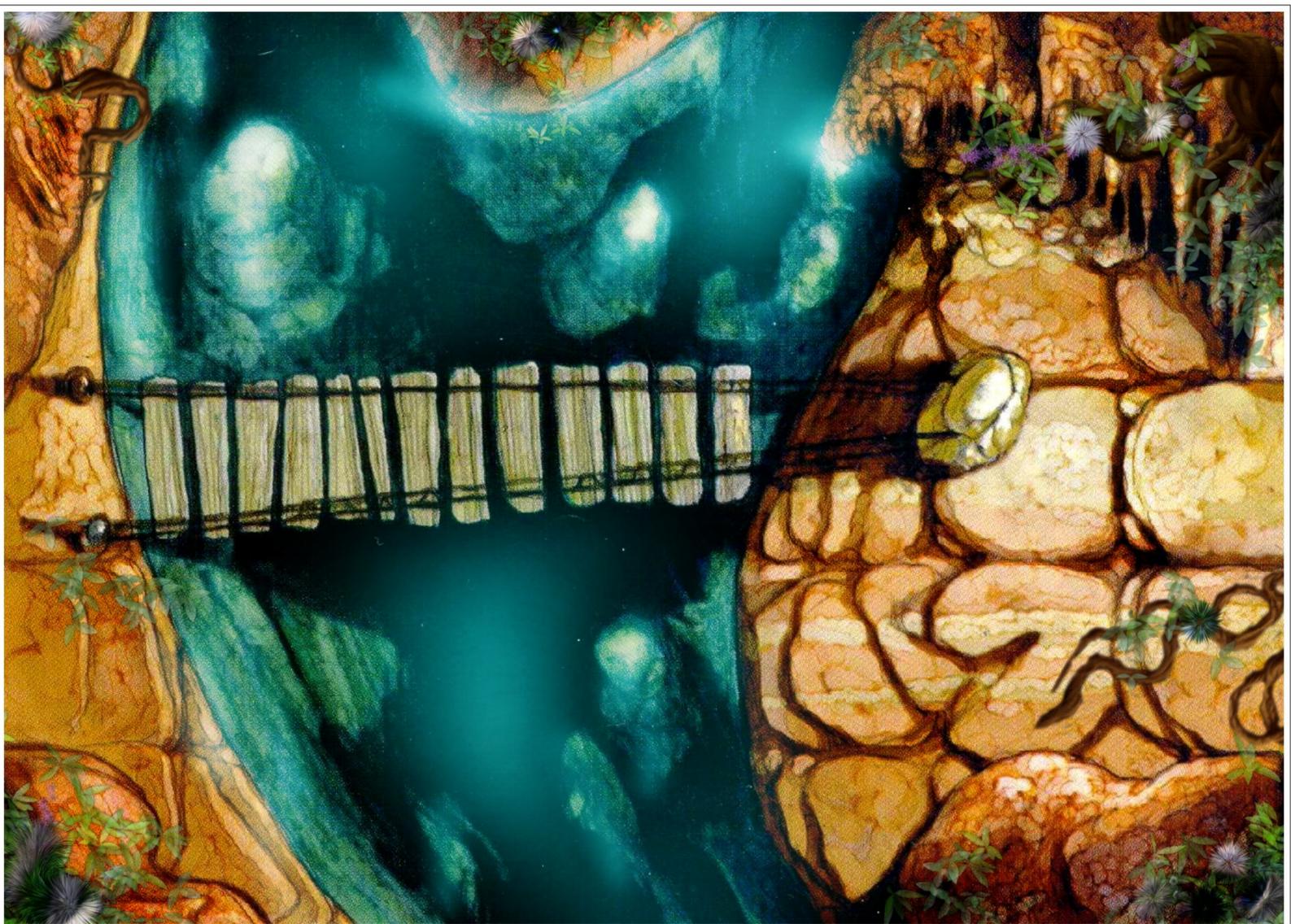
Druide d'Ombre











Prisonnier

Vous êtes prisonnier d'une Toile d'Araignée ou de Ronces Maléfiques. Un Héros Prisonnier ne peut ni se déplacer, ni attaquer, ni se défendre et encore moins entreprendre de recherches. Il peut cependant avaler une Potion par tour.

A chacun de ses tours, il pourra tenter de se délivrer. Pour cela, il lance ses dés d'attaque. S'il obtient au moins 2 Crânes, il parvient à se libérer. Sinon son tour se termine et il pourra essayer de se libérer lors de son prochain tour.

Un Héros prisonnier d'une Toile d'Araignée n'a droit qu'à trois essais pour se libérer. S'il n'y parvient pas, il subira une Morsure Empoisonnée.

Prisonnier

Vous êtes prisonnier d'une Toile d'Araignée ou de Ronces Maléfiques. Un Héros Prisonnier ne peut ni se déplacer, ni attaquer, ni se défendre et encore moins entreprendre de recherches. Il peut cependant avaler une Potion par tour.

A chacun de ses tours, il pourra tenter de se délivrer. Pour cela, il lance ses dés d'attaque. S'il obtient au moins 2 Crânes, il parvient à se libérer. Sinon son tour se termine et il pourra essayer de se libérer lors de son prochain tour.

Un Héros prisonnier d'une Toile d'Araignée n'a droit qu'à trois essais pour se libérer. S'il n'y parvient pas, il subira une Morsure Empoisonnée.

Empoisonné

Vous êtes victime d'un Poison Mortel. Au début de chacun de vos tours, lancez un dé de combat. Si vous obtenez un Crâne, vous êtes atteint par les effets du Poison et vous perdez 1 point de vie.

Si vous obtenez un Bouclier Noir, l'effet du Poison disparaît.

Le Nain et l'Elfe sont plus résistants aux effets des Poisons. Ils peuvent relancer le dé de combat une fois par tour, mais dans ce cas, ils devront garder le dernier résultat.

Les effets du Poison peuvent être supprimés en avalant le contenu d'un Flacon de Contrepoison.

Empoisonné

Vous êtes victime d'un Poison Mortel. Au début de chacun de vos tours, lancez un dé de combat. Si vous obtenez un Crâne, vous êtes atteint par les effets du Poison et vous perdez 1 point de vie.

Si vous obtenez un Bouclier Noir, l'effet du Poison disparaît.

Le Nain et l'Elfe sont plus résistants aux effets des Poisons. Ils peuvent relancer le dé de combat une fois par tour, mais dans ce cas, ils devront garder le dernier résultat.

Les effets du Poison peuvent être supprimés en avalant le contenu d'un Flacon de Contrepoison.