

Faculté du Barbare



Charge furieuse ! Le Barbare doit se déplacer de trois cases en ligne droite avant de frapper. Il annule un bouclier obtenu par sa cible pour sa défense.

Faculté du Barbare



Rage berserker ! Le Barbare diminue sa défense d'1D pour augmenter son attaque d'1D.

Faculté du Barbare



Coup puissant ! S'il touche sa cible, le Barbare ajoute un crâne à son total. S'il la rate, rien ne se passe.

Faculté du Barbare



Frappe rotative ! Le Barbare peut répartir les crânes obtenus lors d'une attaque contre tous les ennemis adjacents. Chaque ennemi doit faire un jet de défense en fonction des crânes attribués.

Faculté du Barbare



Cri de guerre ! Le Barbare pousse son cri de guerre qui terrifie ses ennemis. Les monstres, à ce tour, perdent 1D d'attaque.

Faculté du Barbare



Bousculade ! Si le Barbare touche sa cible, il peut la faire reculer d'autant de cases qu'il inflige de dégâts.

Faculté du Chaos



Régénération ! Utilisez cette carte pour ramener un monstre au maximum de ses points de Corps, puis, défaussez-là.

Faculté du Chaos



Invocation de squelettes ! Un groupe de 1D6 squelettes (*min* : 2) sort du sol et attaque les héros. Défaussez cette carte.

Faculté du Chaos



Invocation d'orques ! Un groupe d'1D6 orques (*min* : 2) fait son apparition et attaque les héros. Défaussez cette carte.

Faculté du Chaos



Projectile magique ! Un trait enflammé vole vers l'un des héros et est considéré comme une attaque de 2D. Défaussez cette carte.

Faculté du Chaos



Pluie de feu ! Une zone de 3x3 cases est bombardée par des pierres enflammées. Chaque héros qui s'y trouve subit une attaque de 3D. Défaussez cette carte.

Faculté du Chaos



Invocation de chauve-souris ! Ces vermines emplissent l'air d'une tuile et rendent l'usage d'armes à distance impossible ! Les sorts, eux, fonctionnent. Défaussez cette carte.

Faculté du Chaos



Contre-sort ! Le sort lancé par un héros est sans effet. Jouez cette carte juste après qu'un héros ait lancé un sort. Défaussez cette carte.

Faculté du Chaos



Déplacement accéléré ! Un monstre peut à ce tour se déplacer avec 2D6 plutôt qu'un seul. Défaussez cette carte.

Faculté du Chaos



Ombre assassine ! L'ombre de l'un des héros prend vie et frappe son propriétaire. Son attaque est égale à celle du héros. Défaussez cette carte.

Faculté du Chaos



Mur de feu ! Un mur enflammé de 2x1 cases apparaît sur le plateau là où ne se trouve aucun héros. Pour le franchir, un héros subit une attaque de 3D. Le mur demeure jusqu'à ce que le sorcier soit tué. Défaussez cette carte.

Faculté de l'Elfe



Double flèche ! L'Elfe peut tirer deux fois avec son arc sur une même cible.

Faculté de l'Elfe



Coup précis ! L'Elfe remarque le point faible de l'armure de sa cible. La défense du monstre est réduite d'1D à ce tour.

Faculté de l'Elfe



Piège végétal ! L'Elfe invoque des racines qui s'enroulent autour des jambes d'un monstre. Celui-ci ne peut se déplacer à ce tour.

Faculté de l'Elfe



Pas léger ! L'Elfe peut se déplacer sur une tuile sans déclencher de piège. La faculté peut être activée après que le MD ait fait apparaître un piège.

Faculté de l'Elfe



Peau d'écorce ! L'Elfe voit sa peau se couvrir d'une écorce épaisse qui augmente sa défense d'1D.

Faculté de l'Elfe



Contrôle animal ! L'Elfe peut repousser la vermine (*rats et autres*) et la chasser d'une pièce. Cela ne fonctionne pas contre les monstres.

Faculté de l'Elfe



Acuité auditive ! L'Elfe a l'ouïe fine. Il peut piocher la prochaine carte Donjon, la regarder, puis la remettre en place.

Faculté du Guerrier



Enchaînement ! Si le coup du Guerrier inflige au moins un dégât, le héros peut porter une nouvelle attaque contre le même adversaire (*valable une fois*).

Faculté du Guerrier



Coup rapide ! Le Guerrier peut interrompre son mouvement pour frapper un ennemi, puis le reprendre.

Faculté du Guerrier



Coup précis ! Le Guerrier remarque le point faible de l'armure de sa cible. Il réduit la défense adverse d'1D.

Faculté du Guerrier



Coup de bouclier ! Le Guerrier peut échanger un bouclier de héros contre un crâne sur son jet d'attaque.

Faculté du Guerrier



Frappe rotative ! Le Guerrier peut distribuer les crânes obtenus pour son attaque sur toutes les cibles adjacentes. Chaque cible doit effectuer un jet de défense.

Faculté du Guerrier



Cri de guerre ! Le Guerrier pousse un cri qui terrifie ses ennemis. La défense des monstres est réduite d'1D à ce tour.

Faculté du Guerrier



Sacrifice guerrier ! Le Guerrier peut prendre la place d'un allié adjacent pour encaisser un coup ennemi à sa place.

Faculté du Guerrier



Attraction martiale ! Le Guerrier désigne un monstre visible qui ne pourra attaquer que lui jusqu'à la mort de l'un des deux protagonistes.

Faculté du Halfling



Désamorçage ! Le Halfling peut annuler un piège joué par le MD.

Faculté du Halfling



Pas léger ! Le Halfling peut se déplacer sur une tuile sans déclencher de piège. La faculté peut être activée après que le MD ait fait apparaître un piège.

Faculté du Halfling



Double-fond ! Lorsque le Halfling doit piocher une carte Trésor, il peut en prendre deux, en choisir une et défausser l'autre.

Faculté du Halfling



Coup vicieux ! Le Halfling place un coup là où ça fait mal. Il augmente son Attaque d'1D.

Faculté du Halfling



Esquive ! Si le Halfling est touché par un monstre, il peut annuler jusqu'à trois crânes obtenus par son adversaire.

Faculté du Halfling



Esquive ! Si le Halfling est touché par un monstre, il peut annuler jusqu'à trois crânes obtenus par son adversaire.

Faculté du Halfling



Sens de l'orientation ! Le Halfling peut piocher les trois prochaines cartes Donjon, les regarder et les replacer dans l'ordre qu'il veut.

Faculté du Halfling



Coup de chance ! Le Halfling peut relancer 1D de son choix (*dés spéciaux ou normaux*) à son tour.

Faculté du Magicien



Boule de feu ! Le Magicien lance une boule enflammée qui explose au contact des ennemis, touchant jusqu'à trois monstres adjacents. Ils subissent chacun une attaque de 3D.

Faculté du Magicien



Eclair magique ! Le Magicien lance un éclair d'énergie sur un monstre de son choix. Ce dernier subit une attaque de 4D.

Faculté du Magicien



Tempête ! Le Magicien lève un vent terrible qui encercle un monstre de son choix. Le monstre ne peut se déplacer à ce tour. Ne fonctionne que sur les séides.

Faculté du Magicien



Bourrasque ! Le Magicien invoque un vent magique qui empêche tous les monstres de faire usage d'armes à projectiles à ce tour.

Faculté du Magicien



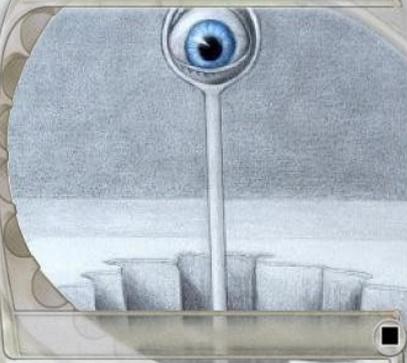
Peau de roche ! Le Magicien choisit un héros (*ou lui-même*). Sa Défense augmente d'1D à ce tour.

Faculté du Magicien



Voile de brume ! Le Magicien invoque une brume qui masque les mouvements d'un de ses alliés (*ou de lui-même*). A ce tour, il peut passer sur une case occupée par un monstre.

Faculté du Magicien



Oeil espion ! Le Magicien invoque un oeil magique qui passe sous la prochaine porte. Il peut retourner la prochaine carte Donjon, la regarder et la remettre en place.

Faculté du Magicien



Télékinésie ! Le Magicien peut ouvrir un meuble ou une porte à distance (et ainsi échapper aux éventuels pièges) tout en prenant connaissance du contenu.

Faculté du Magicien



Mur de flammes ! Le Magicien invoque un mur de feu qui occupe 2x1 cases. Il ne peut être invoqué sur des cases occupées. Quiconque le traverse subit une attaque de 3D.

Faculté du Magicien



Nuage toxique ! Un nuage de 3x3 cases apparaît à portée de vue du Magicien. Tout monstre affecté subit une attaque de 1D.

Faculté du Magicien



Vol ! Le Magicien se voit pousser des ailes et peut se déplacer sans déclencher de piège. Lancez 1D de mouvement supplémentaire à ce tour.

Faculté du Magicien



Invisibilité ! Le Magicien se rend invisible. Il ne peut être pris pour cible à ce tour mais ne peut attaquer non plus.

Faculté du Nain



Charge furieuse ! Le Nain doit se déplacer de 2 cases en ligne droite avant de frapper. Il annule un bouclier obtenu par sa cible pour sa défense.

Faculté du Nain



Coup puissant ! S'il touche sa cible, le Nain ajoute un crâne à son total. S'il la rate, rien ne se passe.

Faculté du Nain



Position défensive ! Si le Nain ne s'est pas encore déplacé à ce tour, il bénéficie d'un bonus d'1D en défense.

Faculté du Nain



Haine viscérale ! Si le Nain frappe un orque, un goblin ou un troll, il bénéficie d'un bonus d'1D en attaque contre lui jusqu'à la mort de l'un des deux protagonistes.

Faculté du Nain



Frappe handicapante ! Le Nain frappe pour mutiler sa cible. S'il la touche, la cible perd autant de points de Vitesse qu'elle perd de points de Corps.

Faculté du Nain



Bousculade ! Si le Nain touche sa cible, il peut la faire reculer d'autant de cases qu'il inflige de dégâts.

Faculté du Prêtre



Aura de soins ! Le Prêtre peut soigner jusqu'à 6 points de Corps (*au total*) perdus par les alliés sur la même tuile que lui.

Faculté du Prêtre



Guérison totale ! Le Prêtre peut restaurer l'ensemble des points de Corps perdu par un allié (*ou lui-même*).

Faculté du Prêtre



Aura de protection ! Tous les héros sur la même tuile que le Prêtre voient leur Défense augmenter d'1D à ce tour.

Faculté du Prêtre



Aura de bravoure ! Tous les héros sur la même tuile que le Prêtre voient leur Attaque augmenter d'1D à ce tour.

Faculté du Prêtre



Sanction divine ! Le Prêtre invoque la colère de son dieu. Tous les monstres d'une tuile subissent une attaque d'1D.

Faculté du Prêtre



Vision d'avenir ! Le Prêtre peut retourner la première carte de n'importe quelle pile, la regarder, puis la remettre à sa place.



BARBARE



BARBARE



BARBARE



BARBARE



BARBARE



BARBARE



CHAOS



CHAOS



CHAOS



CHAOS



CHAOS



CHAOS



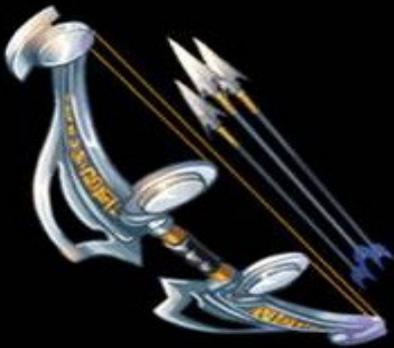
CHAOS



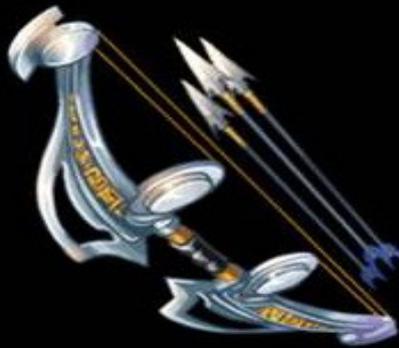
CHAOS



CHAOS



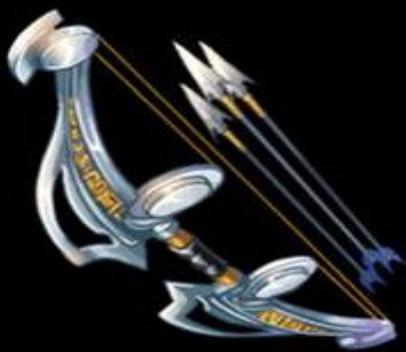
ELFE



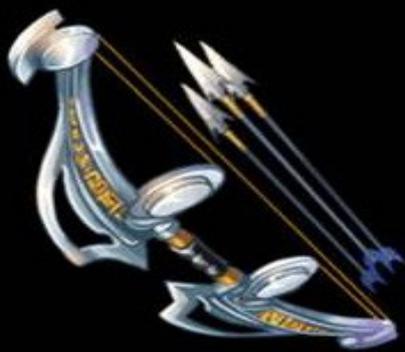
ELFE



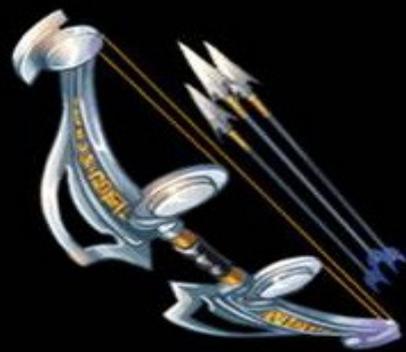
CHAOS



ELFE



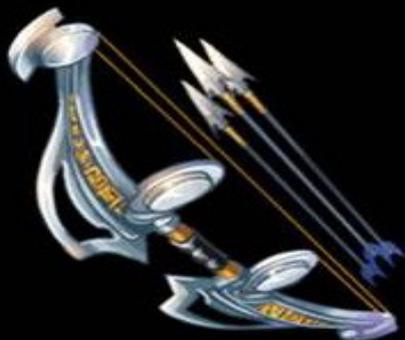
ELFE



ELFE



GUERRIER



ELFE



ELFE



GUERRIER



GUERRIER



GUERRIER



GUERRIER



GUERRIER



GUERRIER



HALFING



HALFING



GUERRIER



HALFING



HALFING



HALFING



HALFING



HALFING



HALFING



MAGICIEN



MAGICIEN



MAGICIEN



MAGICIEN



MAGICIEN



MAGICIEN



MAGICIEN



MAGICIEN



MAGICIEN



MAGICIEN



MAGICIEN



MAGICIEN



NAIN



NAIN



NAIN



NAIN



NAIN



NAIN



PRÊTRE



PRÊTRE



PRÊTRE



PRÊTRE



PRÊTRE



PRÊTRE