



## Alarme



*Les ténèbres écoutent en tout lieu et à tout moment.*

Lors de votre tour, révélez la pièce la plus proche d'un héros, ouvrez la porte et jouez les monstres de manière classique (déplacement/attaque).

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

## Infiltration



*Les monstres les plus hideux savent aussi faire preuve d'intelligence et de finesse.*

Lors de votre tour, choisissez un monstre qui pourra dépasser n'importe quelle figurine de héros présente sur son chemin.

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

## Duel



*Parfois, le conflit devient personnel !*

Lors du tour d'un héros de votre choix, choisissez un monstre dans son champ de vision.

Le héros ne pourra attaquer ce monstre, lors de ce tour et des suivants, jusqu'à ce qu'il soit vaincu.

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

## Course



*Un comportement inattendu peut entraîner une situation avantageuse.*

A n'importe quel moment, excepté en plein milieu du tour d'un héros, déplacez le monstre de votre choix jusqu'à son déplacement maximum.

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

## Trébuchement



*La vie des héros est semée d'embûches...*

Lors du tour d'un héros de votre choix, utilisez ce pouvoir lorsqu'il se déplace.

Cela met directement fin à son tour.

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

## Bousculade



*Les donjons sont remplis de pièces étroites, bondées de héros et monstres en tous genres.*

Lorsqu'un de vos monstres inflige au moins 1PV de dégât à un héros, déplacez ce héros de 3 cases.

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

## Vulnérabilité



*Un ennemi vulnérable reste un ennemi.*

Lorsqu'un de vos monstres inflige au moins 1PV de dégât à un héros, déplacez ce héros de 3 cases.

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

## Embuscade



*Rien ne vaut l'effet de surprise !*

Lorsqu'un héros se déplace dans l'angle d'un couloir ou franchit une porte, placez le monstre errant de la quête en cours sur une case adjacente et attaquez immédiatement.

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

### Obscurité



*Les ténèbres envahissent les lieux...*

Utilisez ce pouvoir à n'importe quel moment.

Aucun héros ne peut lancer de sorts ou attaquer avec une arme à distance jusqu'à votre prochain tour.

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

### Désespoir



*Eteindre la lumière au bout du tunnel...*

Lorsqu'un de vos monstres inflige au moins 1PV de dégât à un héros, il perd également 1PE.

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

### Mort dérangé



*Il ne faut jamais briser le repos éternel.*

Dans une pièce contenant un sarcophage, lorsqu'un héros réalise une recherche (piège/trésor/porte secrète) ou interagit avec le sarcophage, il réveille une momie.

Placez-là sur une case adjacente au héros et attaquez immédiatement.

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

### Porte scellée



*Comme des rats pris au piège !*

Ce pouvoir vous permet de sceller n'importe quelle porte ou porte secrète sur le plateau.

Les héros présents dans la pièce ne pourront rouvrir la porte qu'une fois les monstres présents vaincus.

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

### Vitalité de la Terreur



*La vie résiste et persiste...même dans les ténèbres les plus profondes.*

Utilisez ce pouvoir à n'importe quel moment.

Vous pouvez restaurer 1PV à n'importe quel monstre présent sur le plateau (sans dépasser son total de PV max).

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

### Colère Noire



*L'énergie du chaos est puissante mais exige des contreparties.*


Utilisez ce pouvoir après l'attaque de l'un de vos monstres. Il peut lancer 2 attaques supplémentaires avant de périr.

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

### Endurance Ténébreuse



*Les ténèbres peuvent transcender toute créature.*

Lorsqu'un de vos monstres se défend, ajoutez 2  au résultat.

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

### Connaissance des Ténèbres



*Votre connaissance des pouvoirs des ténèbres est une voie vers de nombreuses capacités que certains considèrent contre nature.*

Lors de votre tour, ce pouvoir vous permet de récupérer une carte dans la défausse de n'importe quel niveau.

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

### Déplacement magique



*Il ne faut pas se fier aux apparences, nous sommes parfois à la place d'un autre.*

Lors de votre tour, ce pouvoir vous permet d'échanger la place de 2 personnages (héros, monstres ou mercenaires) se trouvant dans la même pièce ou couloir.

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

### Plans machiavéliques



*La maîtrise des magies noires permet d'agir sur les destins les plus sombres.*


Lors de votre tour, utilisez ce pouvoir pour regarder les 5 cartes de la pile de votre choix et les replacer dans l'ordre que vous souhaitez.

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

### Monstre piégé



*Le sacrifice d'un est parfois nécessaire pour accomplir l'objectif de tous.*

Lors de votre tour, choisissez un monstre et sacrifiez-le. Jetez autant de dés de combat que le nombre de PV du monstre sacrifié. Chaque héros se trouvant dans la même pièce subit les dégâts de l'explosion sans possibilité de se défendre, soit -1PV par .

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

### Blessure grave



*Une cicatrice si profonde que cette blessure sera gravée à jamais dans leur mémoire...*


Lorsqu'un de vos monstres inflige au moins 1PV de dégât à un héros, il doit retirer 1PV à son total max de PV jusqu'à la fin de la quête.

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

### Tronc d'arbre hérissé



*Le danger peut surgir de n'importe où...*

Lors de votre tour, choisissez 3 cases contiguës sur le plateau. Tout héros se trouvant sur ces cases doit lancer 1 dé de combat et perd 1PV s'il obtient .

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

### Butin volé



*Un ennemi au sol est un ennemi fragile.*

Lorsqu'un de vos monstres inflige au moins 1PV de dégât à un héros, défaussez au hasard une des cartes Trésor, Potion ou parchemin de sort du héros.


Une fois utilisée, défaussez cette carte.



### Esquive



*Les ténèbres ont toujours un temps d'avance.*

Lors de votre tour, Lorsqu'un de vos monstres se défend, s'il obtient 1 , il esquive l'attaque du héros.

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

### Potion cassée



*La maladresse est un vilain défaut... surtout quand elle est guidée par les forces des ténèbres.*

Utilisez ce pouvoir lorsqu'un héros boit une potion. La potion lui tombe des mains, se brise par terre et n'a aucun effet.

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

### Soif de sang



*L'odeur du sang est le parfum préféré des créatures des ténèbres...*

Lorsqu'un de vos monstres est sur le point d'attaquer un héros ayant la moitié ou moins de ses PV, lancez 3 dés de combat supplémentaires.

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

### Champion de la Terreur



*Un champion aguerri doit être combattu avec respect.*

Lors de votre tour, choisissez un monstre présent sur le plateau. Il jettera 2 dés d'attaque et de défense supplémentaires jusqu'à ce qu'il soit vaincu.

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

### Contrôle maléfique



*Maléfique rime avec Psychique*

Lors de votre tour, choisissez un héros et lancez un 1D6. Si le résultat est supérieur à son nombre de PE, vous pouvez attaquer avec ce héros jusqu'à la fin de votre tour.

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

### Sacrifice maléfique



*La raison du plus fort est toujours la meilleure.*

Lors de votre tour, retirez 1PV d'un monstre de votre choix et restaurez jusqu'à 3PV d'un autre monstre de votre choix.

Une fois utilisée, défaussez cette carte.



## Frénésie



*Il est dangereux d'énerver certaines créatures...*

Lors de votre tour, choisissez un monstre présent sur le plateau. Il devient frénétique et pourra se déplacer et attaquer 2 fois lors de ce tour.

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

## Résurrection



*Le rappel à la vie est dangereux mais le danger et la magie du chaos sont liés par les ténèbres.*

Lorsqu'un de vos monstres ayant 2PV max est vaincu, ce pouvoir vous permet de le ramener à la vie. Il se relève au même endroit avec la totalité de ses PV/PE restaurés.

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

## Apprenti Sorcier



*La transmission du savoir est primordiale pour la survie des ténèbres.*

Lors de votre tour, choisissez un monstre présent sur le plateau ayant au moins 2PE. Tirez une carte « Sort de la Terreur » au hasard. Le monstre peut utiliser ce sort durant ce tour ou les suivants au lieu d'attaquer ».

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

## Frappe éclair



*Surprise !*

Lorsqu'un de vos monstres vient de se déplacer d'au moins 4 cases pour attaquer, il réalise une attaque éclair, le héros défend avec 3 dés en moins.

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

### Siphonage d'âmes



*Aux grand maux les grands moyens.*

Lors de votre tour, sacrifiez 3 monstres présents sur le plateau et piochez 3 cartes « Pouvoirs de Zargon » de niveau 3.

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

### Horde de squelettes



*Les tas d'os cachent parfois bien des mystères...*

Lorsqu'un héros entre dans une salle sans aucun monstre, placez 3 squelettes dans la pièce sur des cases non adjacentes.

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

### Horde de zombies



*Une odeur nauséabonde est souvent signe de danger...*

Lorsqu'un héros entre dans une salle sans aucun monstre, placez 3 zombies dans la pièce sur des cases non adjacentes.

Une fois utilisée, défaussez cette carte.

### Horde d'orcs



*L'odeur de la chair fraîche les attire inlassablement...*

Lorsqu'un héros entre dans une salle sans aucun monstre, placez 3 orcs dans la pièce sur des cases non adjacentes.

Une fois utilisée, défaussez cette carte.