

SOMBRE RITUEL



Événement

Vous avez perturbé un Sombre Rituel et devez défausser un Suivant pour gagner 1 Sort de Magique des Ténèbres, ou tuer les Cultistes (Force 9). Si vous les battez, gagnez 1 Intellect.

1

GRIMOIRE MYSTIQUE



Événement

Vous avez trouvé un grand livre renfermant des secrets des arcanes. Si vous avez 7 Intellect ou plus, piochez 3 Sorts et gagnez 1 Intellect. Sinon, à la place, vous passez votre prochain tour à essayer de le déchiffrer sans succès.

1

POSSÉDÉ !



Événement

Un de vos Suivants est possédé par un Démon ! Défaussez un Suivant au hasard puis combattez le Démon d'Intellect 8. Si vous le battez, gardez cette comme un trophée.

1

RÉSURRECTION




Événement

Les Dieux ressuscitent un de leurs héros favoris ! Vous pouvez choisir une autre carte personnage de votre choix, conserver vos autres cartes, pions Force et Intellect, et réinitialiser vos vies et Destin aux valeurs initiales du nouveau personnage.

1

ÂMES HURLANTES



Événement

Vous êtes hanté par les âmes de ceux que vous avez tué. Lancez 1 dé, ajoutez 1 si vous êtes Bon, retranchez 1 si vous êtes Mauvais:

- 0) Perdez 2 vies
- 1) Perdez 1 vie
- 2) Perdez 3 Destin
- 3) Passez votre prochain tour
- 4-5) Ignoré
- 6) Gagnez 1 Intellect
- 7) Gagnez 2 Intellect

1

SLIME



Événement

Vous êtes tombé dans ce monstre gluant. Lancez 1 dé :

- 1) Passez 2 tours
- 2) Perdez une *Arme* au hasard
- 3) Perdez une *Armure* au hasard
- 4-5) Vous en réchappez !
- 6) Vous trouvez un Objet (piochez une carte au hasard dans le paquet Achat)

1

VIL PACTE



Événement

Une Liche vous offre des possibilités inimaginables en échange d'une partie de votre énergie vitale. Si vous acceptez, perdez 2 vies puis gagnez 5 pièces d'or et piochez 1 carte Trésor.

1

SLIME VORACE



Événement

Vous êtes la proie d'une créature gluante qui engloutit les voyageurs imprudents. Défaussez votre *Monture*. Si vous n'avez pas de *Monture*, perdez 1 vie.

1

MURMURES



Événement

Vous entendez les Murmures des morts. Si vous êtes Bon, passez votre prochain tour. Sinon, choisissez et prenez dans la pile de défausse un Objet si vous êtes Neutre ou un Sort si vous êtes Mauvais.

1

ABOMINATION



Ennemi - Mort-Vivant

FORCE: 6

Si vous perdez le combat contre l'Abomination, elle vous prend une de vos *Armes* (choisie au hasard) et l'utilise pour son prochain combat.

2

COLÉOPTÈRE ACIDE



Ennemi - Animal

FORCE: 6

Après le combat, lancez un dé pour chacune de vos *Armes* et *Armures*. Sur 1, l'Objet a été dissous par l'acide, défaussez-le.

2

ANCIEN DRAGON



Ennemi - Dragon

FORCE: 16
INTELLECT: 16
Résistant à la Magie

Après avoir pioché cette carte, placez-la sur la Chambre aux Trésors.

L'Ancien Dragon remplace le Seigneur des Ténèbres. Si vous gagnez, piochez 2 cartes Trésor puis allez aux Rochers.

1

CHASSEUSE ANGÉLIQUE



Ennemi - Ange

FORCE: 6

Si vous êtes battu par la Chasseuse Angélique, elle vous téléporte sur la case du plus proche personnage et vous l'attaquez.

2

ANGE NOIR



Ennemi - Ange

FORCE: 7

Si vous êtes battu, en plus de perdre 1 vie, rendez-vous au Cimetière.

2

DÉMON BOURSOULFÉ



Ennemi - Démon

FORCE: 10

On ne peut échapper à ce Démon. Tout personnage qui passe sur cette case pendant son déplacement le termine immédiatement et doit rencontrer cette case.

1

OSMARE



Ennemi - Démon

FORCE: 8

So vous battez l'Osmare, vous pouvez le prendre comme *Monture*. Il ajoutera 2 Force et vous permettra d'ajouter 1 après avoir jeté le dé de déplacement.

2

CHAROIGNARD



Ennemi - Démon

FORCE: 4

Une horrible créature chasse dans cette zone. Si vous perdez le combat, elle dévorera un de vos Suivants (choisi au hasard).

2

VER DÉMONIAQUE

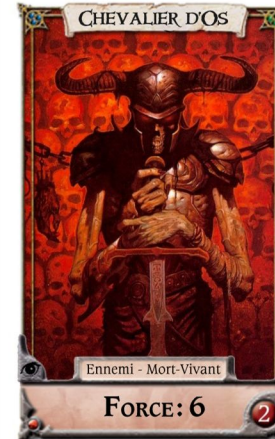


Ennemi - Démon

FORCE: 6
FORCE: 12 si marqueur

Si le Ver Démoniaque n'est pas battu au tour où il est pioché, placez un pion Destin comme marqueur sur cette carte.

2



HORDE DE GOBELINS



Ennemi - Monstre

FORCE: 5, VIE: 3

Après avoir pioché cette carte, placez-la sur l'Entrée du Donjon. Vous pouvez piocher une autre carte Donjon.

2

GOLEM D'OR



Ennemi - Création

FORCE: 5, VIE: 2

Cet ancien Golem a été forgé en or massif ! Si vous le battez, lancez un dé et gagnez autant de pièces d'or.

2

GOLEM D'OR



Ennemi - Création

FORCE: 5, VIE: 2

Cet ancien Golem a été forgé en or massif ! Si vous le battez, lancez un dé et gagnez autant de pièces d'or.

2

MOITIÉ DE CADAVRE



Ennemi - Mort-Vivant

FORCE: 4

Après avoir pioché cette carte, placez-la sur le Cachot. Vous pouvez piocher une autre carte Donjon.

2

SICAIRE



Ennemi - Guerrier

FORCE: 5

Si vous êtes vaincu en combat, vous perdrez 2 vies et il disparaîtra dans l'obscurité de la pile de défausse.

2

LUTIN INFECT



Ennemi - Démon

FORCE: 2

Les griffes de cette créature dégoûtante sont couvertes de saleté et de pourriture. Si vous perdez le combat, perdez 2 vies.

2

GOLEM DE FER



Ennemi - Création

FORCE: 7

Résistant à la Magie

Si vous perdez le combat, le Golem de Fer dévore une de vos *Armes* (choisie au hasard).

2

SEIGNEUR DES DAMNÉS



Ennemi - Démon

FORCE: 10

Le Seigneur des Damnés lance 3 dés pour son jet d'attaque et prend le plus fort résultat. Si vous le battez, piochez 1 carte Récompense de Quête.

2

ÉPIEUR



Ennemi - Mort-Vivant

FORCE: 6

Après avoir pioché cette carte, placez-la sur le Hall des Ténèbres. Vous pouvez piocher une autre carte Donjon.

2

CADAUVRE VERREUX



Ennemi - Mort-Vivant

FORCE: 5

Un des cadavres dans cette pièce n'est pas aussi mort que vous le croyiez, et vous a attaqué par derrière. Lancez 2 dés pour votre jet d'attaque et utilisez le résultat le plus bas.

2

SEIGNEUR MINOTAURE



Ennemi - Monstre

FORCE: 10

Seigneur des Royaumes

Le Minotaure barre l'accès aux profondeurs du Donjon. Tout personnage qui se déplace en sens horaire et passe sur cette case doit y terminer son déplacement. Un personnage quittant cette case doit partir en sens antihoraire.

2

ZOMBIE MONSTRUEUX



Ennemi - Mort-Vivant

FORCE: 4, VIE: 2

Une épaisse couche de graisse et de tissus morts protège cette créature répugnante. Les *Armes* non magiques sont inefficaces contre elle.

2

CHEF ORQUE



Ennemi - Monstre

FORCE: 4

Vous êtes défié en combat singulier par cette brute qui règne sur cette zone. Vos Suivants ne peuvent vous aider.

2

OGRE POSSÉDÉ



Ennemi - Démon

FORCE: 7

Cette créature terrible a émergé des Ténèbres. Vos compagnons ont fui - vous ne pouvez pas utiliser vos Suivants pour ce combat.

2

RATS VORACES



Ennemi - Animal

FORCE: 3, VIE: 3

Une horde de Rats dévore tout sur son passage. Si vous perdez le combat, ils rongent un de vos Objets (choisi au hasard), défaussez-le.

2

VERMINE POURRIE



Ennemi - Mort-Vivant

FORCE: 4, VIE: 2

Si vous perdez le combat contre la Vermine, elle dévore un de vos Suivants (choisi au hasard), défaussez-le.

2

BÊTE SADIQUE



Ennemi - Démon

FORCE: 6

Si vous perdez le combat, elle vous envoie à la Chambre de Tortures, que vous devrez rencontrer.

2

GOLEM D'ARGENT



Ennemi - Création

FORCE: 7

Résistant à la Magie

En combat contre ce Golem, les *Armes* magiques ne fonctionnent pas, alors que les bonus procurés par les *Armes* non magiques sont doublés.

2

ANGE DU PÉCHÉ



Ennemi - Ange

FORCE: 7
 Cette Ange est bénie par les Forces des Ténèbres. Si vous la battez, vous pouvez gagner 1 Intellect au lieu de la prendre comme trophée.

2

TORTIONNAIRE



Ennemi - Guerrier

FORCE: 5
 Après avoir pioché cette carte, placez-la sur la **Chambre de Tortures**. Vous pouvez piocher une autre carte Donjon.

2

GARDE MORT-VIVANT



Ennemi - Mort-Vivant

FORCE: 5
 Après avoir pioché cette carte, placez-la sur la **Salle du Garde**. Vous pouvez piocher une autre carte Donjon.

2

MULE MORT-VIVANTE



Ennemi - Mort-Vivant

FORCE: 3
 Les yeux emplis d'effroi, vous réalisez que vous êtes attaqué par quelque chose qui ressemble terriblement à la Mule que vous aviez récemment perdu !

2

VOUVIRE MORT-VIVANTE



Ennemi - Mort-Vivant

FORCE: 12
 Cette bête Mort-vivante est tellement énorme que tout personnage qui s'arrête sur une case adjacente doit aussi la combattre - déplacez la Vouvire sur sa case.

2

CHEVALIER VAMPIRE



Ennemi - Mort-Vivant

FORCE: 7
 Si vous le battez, vous pouvez fouiller sa dépouille en lançant 1 dé :
 1-2) Maudit! Perdez 1 vie
 3-4) Piochez 1 carte Achat
 5-6) Piochez 1 carte Relique

2

DÉMON VENIMEUX



Ennemi - Démon

FORCE: 7
 Ses griffes dégoutinent d'un poison mortel. Si vous n'avez aucune **Armure**, vous perdez automatiquement le combat.

2

FANTÔME D'AVENTURIER



Ennemi - Esprit

INTELLECT: 7
 Un esprit avide de vengeance parcourt ces salles. Si vous parvenez à le vaincre, piochez un Objet au hasard dans le paquet Achat.

3

ANCIENNE MOMIE



Ennemi - Mort-Vivant

INTELLECT: 7
 Après avoir pioché cette carte, placez-la sur le **Tombeau de votre choix**. Vous pouvez piocher une autre carte Donjon.

3

ANGE DE GUERRE



Ennemi - Ange

FORCE: 7, INTELLECT: 8
 Elle commande une légion de soldats en croisade sacrée. Vous devez battre les soldats (Force 7) avant de combattre l'Ange (Intellect 8).

1

SUCEUR DE SANG



Ennemi - Mort-Vivant

INTELLECT: 6
 Après avoir pioché cette carte, placez-la sur la **Salle du Garde**. Vous pouvez piocher une autre carte Donjon.

3

LUTIN DES CAVERNES



Ennemi - Monstre

INTELLECT: 2
 Après avoir pioché cette carte, placez-la sur la **Caverne de votre choix**. Vous pouvez piocher une autre carte Donjon.

3

MAUDISSEUSE



Ennemi - Cultiste

INTELLECT: 3
 Si vous battez la Maudisseuse, vous pouvez piocher un **Sort de Magie des Ténèbres** (si votre Intellect le permet).

3

SEIGNEUR DES TÉNÉBRES



Ennemi - Guerrier

FORCE: 12
INTELLECT: 12
Résistant à la Magie
 Vous ne pouvez plus le rencontrer à la **Chambre des Trésors**. Si vous le battez, piochez 1 carte Trésor.

1

MAGE SOMBRE



Ennemi - Cultiste

INTELLECT: 6
 Après avoir pioché cette carte, placez-la à la **Bibliothèque**. Vous pouvez piocher une autre carte Donjon.

3

ADORATEUR DE LA MORT



Ennemi - Cultiste

INTELLECT: 4
 Si votre Intellect est supérieur à 10, il invoque la **Faucheuse** pour l'aider, déplacez la Faucheuse sur cette case et rencontrez-la.

3

PRÊTRESSE EMBAUMÉE



Ennemi - Mort-Vivant

INTELLECT: 5
 Si vous perdez le combat contre la Prêtresse Embaumée, défaussez tous vos Sorts en plus de perdre 1 vie.

3

DIABLOTIN DE FEU



Ennemi - Démon

INTELLECT: 3
 Si vous battez le Diablotin de Feu, vous pouvez piocher 1 **Sort de Magie de Destruction** (si votre Intellect le permet).

3

ÉLÉMENTAIRE DE FEU



Ennemi - Élémentaire

INTELLECT: 5

Avant le combat, lancez 1 dé. Sur 1, 2 ou 3, l'Élémentaire de Feu détruit un de vos Objets (choisi au hasard).

3

ÉLÉMENTAIRE DE FEU



Ennemi - Élémentaire

INTELLECT: 5

Avant le combat, lancez 1 dé. Sur 1, 2 ou 3, l'Élémentaire de Feu détruit un de vos Objets (choisi au hasard).

3

PHÉNIX ENFLAMMÉ



Ennemi - Élémentaire

INTELLECT: 6
Résistant à la Magie

Si vous battez le Phénix Enflammé, vous pouvez piocher 1 Sort de Magie de Destruction si votre Intellect le permet.

3

VER ENFLAMMÉ



Ennemi - Monstre

INTELLECT: 8

Après avoir pioché cette carte, placez-la sur le Tunnel de votre choix. Vous pouvez piocher une autre carte Donjon.

3

ANGE MINEUR



Ennemi - Ange

INTELLECT: 3

Si vous battez l'Ange Mineur, vous pouvez piocher 1 Sort de Magie de Lumière (si votre Intellect le permet).

3

ANGE MINEUR



Ennemi - Ange

INTELLECT: 3

Si vous battez l'Ange Mineur, vous pouvez piocher 1 Sort de Magie de Lumière (si votre Intellect le permet).

3

ROI LICHE



Ennemi - Mort-Vivant

INTELLECT: 10
Seigneur des Royaumes

Tout trophée défaussé doit être placé sur la Fosse aux Monstres au lieu de la pile de défausse.

3

SEIGNEUR LICHE



Ennemi - Mort-Vivant

INTELLECT: 10
Seigneur des Royaumes

Les personnages ne peuvent plus se soigner ou gagner de vie.

3

ÉLÉMENTAIRE DE VIE



Ennemi - Élémentaire

INTELLECT: 4

Son Intellect est augmenté du nombre de vos vies.

Si vous le battez, vous pouvez soigner jusqu'à 2 vies.

3

ANGE DE LA FOUDRE



Ennemi - Ange

INTELLECT: 7

L'Ange de la Foudre est immunisé contre les Sorts de Magie de Destruction.

Après l'avoir battu, piochez 1 Sort de Magie de Destruction.

3

ILLUSION



Ennemi - Élémentaire

INTELLECT: 6

Vous n'arrivez plus à discerner ce qui est réel de ce qui ne l'est pas. Si vous faites 1 ou 2 au dé en combat, vous tuez accidentellement un de vos Suivants (choisi au hasard).

3

INVOCATEUR DU MAGMA



Ennemi - Élémentaire

INTELLECT: 6

Avant le combat, vous êtes attaqué par une vague de magie destructrice. Lancez 2 dés et perdez une vie si le total est supérieur ou égal à votre Intellect.

3

ÉLÉMENTAIRE DE MAGIE



Ennemi - Élémentaire

INTELLECT: 5

Son Intellect est augmenté de 2 par Sort que vous détenez.

Si vous le battez, piochez 1 Sort.

3

ÉLÉMENTAIRE DE MAGIE



Ennemi - Élémentaire

INTELLECT: 5

Son Intellect est augmenté de 2 par Sort que vous détenez.

Si vous le battez, piochez 1 Sort.

3

MAGE D'ESPRIT



Ennemi - Cultiste

INTELLECT: 5

Avant le combat, elle invoque un serviteur dominé - déplacez l'Ennemi avec la plus grande force dans cette Région sur cette case.

3

TROMPEUR



Ennemi - Démon

INTELLECT: 8

Si vous êtes Mauvais, le Trompeur vous rejoindra comme Suivant, ajoutant 1 à votre Intellect, mais vous attaquera si vous changez d'alignement.

3

PRÊTRESSE



Ennemi - Cultiste

INTELLECT: 6

Si vous êtes Bon, la Prêtresse se joint à vous en tant que Suivant, ajoute 1 à votre Intellect et vous pouvez ajouter 1 au score lorsque vous priez.

3

ÉLÉMENTAIRE DE ROUILLE



Ennemi - Élémentaire

INTELLECT: 10
Seigneur des Royaumes

Les personnages ne peuvent pas utiliser d'Armure.

3

CHASSEUR DE L'OMBRE



Ennemi - Monstre

INTELLECT: 5

Après avoir pioché cette carte, placez-la sur le Hall des Ténèbres. Vous pouvez piocher une autre carte Donjon.

3

JETEUR DE SORT



Ennemi - Cultiste

INTELLECT: 9

Si vous le battez, il vous rejoint comme Suivant - placez 3 Sorts sur cette carte, vous pourrez les lancer comme s'ils étaient les vôtres.

3

GOBELINS SUICIDE



Ennemi - Monstre

INTELLECT: 3

Si vous êtes battu par les Gobelins Suicide, vous êtes tué. Sinon, défaussez cette carte et gagnez 1 Force.

1

INVOCATION



Ennemi - Démon

INTELLECT: 8

Après avoir pioché cette carte, placez-la sur le Cercle d'Invocation. Vous pouvez piocher une autre carte Donjon.

3

TENTATRICE



Ennemi - Démon

INTELLECT: 6

Si vous êtes Bon ou Neutre, au lieu de la combattre, vous pouvez devenir Mauvais puis gagner 1 Intellect.

3

VAMPIRE ASSOIFFÉ



Ennemi - Mort-Vivant

INTELLECT: 4

Après avoir pioché cette carte, placez-la sur la Chambre de Tortures. Vous pouvez piocher une autre carte Donjon.

3

DRAGON MORT-VIVANT



Ennemi - Mort-Vivant

INTELLECT: 7

Après avoir pioché cette carte, placez-la sur la Fosse aux Monstres. Vous pouvez piocher une autre carte Donjon.

3

MAGE IMPIE



Ennemi - Mort-Vivant

INTELLECT: 7

Ce magicien a été dévoré par les forces obscures. Si vous êtes Bon, il vous est plus facile de résister à ses Sorts - retirez 2 à son score d'attaque.

3

TENTATRICE VAMPIRE



Ennemi - Mort-Vivant

INTELLECT: 3

Maîtresse dans l'art de la manipulation, la Tentatrice Vampire ajoute 2 à son Intellect pour chacun de vos Suivants masculins.

3

FANTÔME VENGEUR



Ennemi - Esprit

INTELLECT: 4

Si vous perdez le combat contre le Fantôme Vengeur, il prendra tout votre Destin (défaussez-le) et disparaîtra dans la pile de défausse.

3

INFÂME DÉMON DE L'ABÎME INFERNAL



Ennemi - Démon

INTELLECT: 1

L'effroi vous submerge à la vue de cette créature difforme. Lancez 2 dés. Si le résultat est supérieur à votre Intellect, vous vous enfuyez aux Ruines.

3

SÉRAPHIN VIOLENT



Ennemi - Ange

INTELLECT: 7

L'âme de cet Ange est emplie d'un pouvoir immense. Si vous le battez, vous pouvez gagner 1 Force au lieu de le garder comme trophée.

3

CHAMANE RAT-GAROU



Ennemi - Monstre

INTELLECT: 3

Si vous battez le Chamane Rat-Garou, vous pouvez piocher 1 Sort de Magie de Nature (si votre Intellect le permet).

3

MAGE SAUVAGE



Ennemi - Cultiste

INTELLECT: ?

Avant le combat, lancez 2 dés pour déterminer son Intellect. Si vous le battez, gagnez 1 Sort de Magie des Ténèbres puis défaussez cette carte.

3

CHEF DU CULTE



Étranger

Ce Maître des arts ténébreux vous propose de rejoindre son Culte. Si vous payez 3 pièces d'or ou défaussez 1 Suivant, gagnez 1 Intellect, piochez 1 Sort de Magie des Ténèbres puis devenez Mauvais.

4

BIBLIOTHÉCAIRE MAUDIT



Étranger

Après avoir pioché cette carte, placez-la sur la Bibliothèque. Le Bibliothécaire Maudit vous offre un échange équitable. Vous pouvez perdre 1 vie pour piocher 2 Sorts de Magie des Ténèbres.

4

CULTISTE NAIN



Étranger

Cet adepte d'un dieu sanguinaire vous offre de l'or en échange d'une partie de vitalité. Pour chaque vie que vous choisissez de perdre de cette façon, gagnez 4 pièces d'or.

4

FORGERON NAIN



Étranger

Le Forgeron Nain a installé son atelier ici pour le reste de la partie. Vous pouvez lui acheter chaque Objet du paquet Achat 1 pièce d'or de moins que le prix habituel (prix minimum 1 pièce d'or).

4

GARDIEN DES SECRETS



Étranger

Le Gardien reste ici pour le reste de la partie. Lancez 2 dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre Intellect, vous pouvez piocher 3 cartes Donjons, et rencontrer celle de votre choix. **4**

ALCHIMISTE FOU



Étranger

Cet Alchimiste Fou vous demande de l'aide pour préparer son élixir. Si vous défaussez 1 potion de Destin et 1 potion de vie, vous pouvez gagner 2 points de Force. Une fois qu'un personnage a choisi de faire cela, défaussez cette carte. **4**

MAÎTRE ARTISAN



Étranger

Il peut forger un puissant Objet contre paiement. Si vous payez 4 pièces d'or, vous pouvez regarder le paquet Reliques et prendre une carte de votre choix. Dès qu'un personnage a choisi de faire cela, défaussez cette carte. **4**

MAGE OGRE



Étranger

Un Mage Ogre pratique ses arts arcaniques ici. Le premier personnage lui donnant 3 pièces d'or gagnera un Talisman, puis l'Ogre Mage partira pour la pile de défausse. **4**

MAÎTRESSE DES POTIONS



Étranger

Pour 2 pièces d'or, la Maîtresse peut enduire votre *Arme* de poison. Cela ajoutera 1 Force supplémentaire en combat et vous permettra de relancer le dé si vous faites 1 en combat (placez cette carte sur l'*Arme* comme rappel). **4**

MAGE DU PORTAIL



Étranger

Elle connaît des portails qui mènent partout. Si vous lui payez 3 pièces d'or, elle vous permettra de déplacer un personnage choisi dans n'importe quel case (à l'exception de la Région Intérieure) puis disparaîtra sur la pile de défausse. **4**

SQUELETTE BAVARD



Étranger

Ce Squelette ne demande pas votre chair mais... une conversation sur les événements qui se passent dans les Régions. Si vous acceptez de passer 2 tours, reconnaissant des nouvelles de la surface, il vous donnera une carte du paquet Reliques. **4**

ASSASSIN



Suivant

Ajoute 1 à votre Force en combat

Après avoir battu un personnage en combat, vous pouvez tuer un de ses Suivants (en plus de la récompense normale). **5**

PRÊTRESSE SANGUINAIRE



Suivant

Maudit

Tant que la Prêtresse Sanguinaire est votre Suivante, vous êtes toujours Mauvais.

Défaussez 2 pions Destin pour pouvoir la défausser. **5**

CENTAURE À LOUER



Suivant

Monture

Le Centaure se joindra à vous si vous lui donnez 2 pièces d'or.

Le Centaure vous permet d'utiliser une *Arme* supplémentaire. **5**

MAGE CRAMOISI



Suivant

Ajoute 1 à votre Intellect en combat psychique

Si vous perdez un combat contre un personnage, le Mage Cramoisi vous quittera pour rejoindre le vainqueur. **5**

CHASSEUSE DE DÉMONS



Suivant

Elle ne rejoindra jamais un personnage Mauvais.

Ajoute 3 Force en combat contre un Démon, 1 Force contre les autres Ennemis ou personnages. **5**

DÉMOLISSEUR



Suivant

Vous pouvez payer le Démolisseur 1 pièce d'or pour vous aider en combat contre un Ennemi et lancer 1 dé : 1-3) Rien ne se passe. 4-6) Vous gagnez automatiquement le combat mais ne pouvez prendre l'Ennemi comme trophée. **5**

ÉCLAIREUR NAIN



Suivant

Ajoute 1 à votre Force

Lorsque vous piochez des cartes Donjon, vous pouvez défausser une carte que vous ne souhaitez pas rencontrer et en piocher une autre que vous devrez rencontrer. **5**

EXORCISTE



Suivant

L'Exorciste se joindra à vous si vous défaussez un trophée d'un Esprit.

Tant qu'il est votre Suivant, vous pouvez échapper aux Esprits. **5**

GUIDE INFERNAL



Suivant

Ajoute 1 à votre Force et 1 à votre Intellect dans la Région Intérieure.

Vous n'avez pas à lancer de dé pour franchir la Porte du Pouvoir. **5**

VENGEUR SACRÉ



Suivant

Ajoute 2 à votre Force

Il ne rejoindra jamais un personnage Mauvais.

Défaussez le Vengeur Sacré dès qu'une carte Région Intérieure est piochée. **5**

CRÂNE FLOTTANT



Suivant

Ce Crâne bavard ajoute 1 à votre Intellect.

Il ne peut vous être pris ou tué d'une quelconque façon. Si vous êtes tué, il rejoindra votre nouveau personnage. **5**

ALIÉNÉ



Suivant

Quand l'Aliéné se joint à vous, défaussez tous vos autres Suivants. Vous ne pouvez plus avoir d'autres Suivants.

L'Aliéné vous permet d'avoir jusque 6 Sorts.

5

THUG MINOTAURE



Suivant

Il peut combattre à votre place avec 7 de Force. S'il gagne, la créature est tuée ou le personnage adverse perd 1 vie. S'il perd, il est tué et votre tour se termine immédiatement.

5

OCCULTISTE



Suivant

Ajoute 2 à votre Intellect

Après avoir pioché cette carte, chaque personnage peut proposer une quantité d'or. Le mieux-disant défausse l'or et conserve l'Occultiste.

5

RAPTOR



Suivant

Monture

Le Raptor se joindra à vous si vous défaussez un trophée d'Animal.

Ajoute 2 à votre Force en combat.

5

PIERRE ABYSSALE



Objet Magique

Babiole

Après avoir pioché cette carte, placez 2 Sorts de Magie des Ténèbres dessus. Vous pouvez les lancer comme s'ils étaient vos Sorts. La Pierre se désagrége dans la pile de défausse lorsque le dernier Sort est lancé.

5

BOULIER D'ADAMANTIUM



Objet

Armure

4,5,6 en combat

Si vous perdez un combat, vous pouvez défausser le Bouclier pour changer le résultat du combat en match nul.

5

SACS D'OR



Objet

Lancez 1 dé pour savoir combien d'or vous avez trouvé :

1-3) 1 pièce d'or
4-5) 2 pièces d'or
6) 3 pièces d'or

5

SACS D'OR



Objet

Lancez 1 dé pour savoir combien d'or vous avez trouvé :

1-3) 1 pièce d'or
4-5) 2 pièces d'or
6) 3 pièces d'or

5

SACS D'OR



Objet

Lancez 1 dé pour savoir combien d'or vous avez trouvé :

1-3) 1 pièce d'or
4-5) 2 pièces d'or
6) 3 pièces d'or

5

SACS D'OR



Objet

Lancez 1 dé pour savoir combien d'or vous avez trouvé :

1-3) 1 pièce d'or
4-5) 2 pièces d'or
6) 3 pièces d'or

5

SACS D'OR



Objet

Lancez 1 dé pour savoir combien d'or vous avez trouvé :

1-3) 1 pièce d'or
4-5) 2 pièces d'or
6) 3 pièces d'or

5

SACS D'OR



Objet

Lancez 1 dé pour savoir combien d'or vous avez trouvé :

1-3) 1 pièce d'or
4-5) 2 pièces d'or
6) 3 pièces d'or

5

GANTELETS ARCANIQUES



Objet Magique

Ajoute 1 à votre Intellect

Si vous n'utilisez pas d'Arme, les Gantelets Arcaniques vous procurent 1 Intellect supplémentaire en combat psychique.

5

LAME DE DOULEUR



Objet Magique

Arme

+2 Force en combat

Vous pouvez manier la Lame de Douleur dans une main avec une autre Arme à l'autre main.

5

FLÉAU DE SANG



Objet Magique

Arme

En combat, lancez 2 dés et additionnez-les pour déterminer votre score.

Un personnage Bon ne peut avoir le Fléau de Sang.

5

BAGUETTE D'OS



Objet Magique

Arme

La Baguette d'Os vous procure un bonus en combat psychique, selon votre Intellect :

1-6) +1 Intellect
7-12) +2 Intellect
13+) +3 Intellect

5

LIVRE DES MALÉFICES



Objet Magique

Vous pouvez défausser le Livre des Maléfices après avoir pioché une carte Aventure pour la placer devant un autre personnage qui devra la rencontrer au début de son tour.

5

LIVRE DÉMENT



Objet Magique

À la fin de votre tour, vous devez défausser tous vos Sorts puis piocher autant de nouveaux Sorts que votre Intellect le permet.

5

BOTTES D'ACCÉLÉRATION



Objet Magique

Ajoute 1 à votre Intellect
Quand vous êtes sur le point de passer un tour, vous pouvez défausser 1 pièce d'or pour faire un autre tour à la place.

5

FENDOIR DE BOUCHER



Objet Magique

Ce Fendoir appartenait à un boucher démoniaque vivant dans les ruines d'une cathédrale maudite. Tant que vous avez le Fendoir, chacun de vos trophées compte 1 point de Force ou d'Intellect en plus.

5

CAPE DES TÉNÈBRES



Objet Magique

Un personnage Bon ne peut avoir la Cape des Ténèbres.
Quand vous portez la Cape, vous pouvez échapper à un Ennemi si, avant le combat, vous lancez un dé et faites 5 ou 6.

5

TALISMAN CORROMPU



Objet Magique

Vous ne pouvez entrer dans la Vallée de Feu que si vous possédez l'un des Talismans Legendaires.
Si vous êtes Mauvais, le Talisman Corrompu ne peut être détruit ou vous être pris de quelque manière que ce soit.

5

COURONNE DE SOUFFRANCE



Objet Magique

Ajoute 1 à votre Intellect
À la fin de votre tour, vous pouvez défausser un de vos Sorts.

5

PORTEUSE DE MORT



Objet Magique

Arme
+4 Force en combat
Lorsque vous arrivez sur la case d'un autre personnage -Région Intérieure exceptée- vous devez l'attaquer au lieu de rencontrer la case.

5

ARBALÈTE DÉMONIAQUE



Objet Magique

Arme
+2 Intellect en combat psychique
Lorsque vous devez combattre plus d'un Ennemi en combat psychique, vous pouvez les combattre séparément.

5

PIÈRE DE DISSIPATION



Objet Magique

Babiole
Cette Pierre rayonne d'une énergie qui détruit la magie. Vous pouvez la défausser à n'importe quel moment, pour détruire une *Aura* de votre choix dans votre Région.

5

PIÈRE DE DISSIPATION



Objet Magique

Babiole
Cette Pierre rayonne d'une énergie qui détruit la magie. Vous pouvez la défausser à n'importe quel moment, pour détruire une *Aura* de votre choix dans votre Région.

5

HACHE ÉTERNELLE



Objet Magique

Arme
+2 Force en combat
Quand vous avez la Hache Éternelle, vous n'êtes jamais obligé de passer votre tour.

5

GEMME DE DESTIN



Objet Magique

Babiole
Gemme de Puissance
Ajoute autant de points à votre valeur initiale de Destin que de *Gemmes de Puissance* détenus.

5

GEMME DE FORCE



Objet Magique

Babiole
Gemme de Puissance
Ajoute autant de points à votre valeur initiale de Force que de *Gemmes de Puissance* détenus.

5

HACHE GÉANTE



Objet Magique

Arme
+3 Force en combat
Vous utilisez vos deux mains pour manier la Hache Géante en combat.

5

GRIMOIRE



Objet Magique

Ajoute 1 à votre Intellect
Quand c'est vous qui attaquez un autre personnage, vous pouvez choisir de le faire en combat psychique.

5

ARBALÈTE DE PRÉCISION



Objet

Arme
+2 Force en combat
Lorsque vous devez combattre plus d'un Ennemi, vous pouvez les combattre séparément.

5

ARMURE MENTALE



Objet Magique

Armure
♥ 3,4,5,6 en combat
Vos Sorts ne peuvent vous être ôtés ou défaussés contre votre volonté.

5

CLÉ MYSTIQUE



Objet Magique

Vous n'avez pas à lancer de dé pour franchir la Porte du Pouvoir.
Vous pouvez défausser la Clé Mystique après avoir battu le Seigneur des Ténèbres pour piocher 1 carte Trésor supplémentaire.

5

PIÈRE DE DOULEUR



Objet Magique

Babiole
Un personnage Bon ne peut avoir la Pierre de Douleur.
Ajoute 1 à votre Intellect.
Quand vous battez un Ennemi, soignez 1 vie.

5

PENDENTIF DE LUMIÈRE



Objet Magique

Les Sorts de Magie des Ténèbres n'ont pas d'effet sur vous.

Vous pouvez défausser le Pendentif de Lumière pour échapper à un Ennemi dans le Donjon.

5

LAME POSSÉDÉE



Objet Magique

Arme

+4 Intellect en combat psychique

Si vous faites 6 pour votre jet d'attaque, le démon enragé piégé dans l'Épée vous fait perdre 1 vie.

5

BAGUETTE DE RÉSURRECTION



Objet Magique

Un personnage Mauvais ne peut avoir la Baguette de Résurrection.

Vous pouvez défausser 1 Destin pour empêcher à votre personnage de perdre 1 vie ou à l'un de vos Suivants d'être tué.

5

ANNEAU DE CUPIDITÉ



Objet Magique

Babiole

À sa vue, tout personnage est dévoré par un ardent désir de le posséder. Tout personnage qui arrive sur votre case doit vous attaquer. S'il vous bat, il doit prendre l'Anneau de Cupidité au lieu de toute autre récompense.

5

ANNEAU DU DÉNI



Objet Magique

Babiole

Vous pouvez défausser l'Anneau du Dénier pour éviter d'être transformé en Crapaud ou annuler l'effet d'un Sort venant d'être lancé.

5

POIGNARD DE RITUEL



Objet Magique

Arme

+1 Force en combat
+1 Intellect en combat psychique

Vous pouvez manier le Poignard de Rituel dans une main avec une autre Arme à l'autre main.

5

TALISMAN SAGRÉ



Objet Magique

Vous ne pouvez entrer dans la Vallée de Feu que si vous possédez l'un des Talismans Legendaires.

Si vous êtes Bon, le Talisman Sacré ne peut être détruit ou vous être pris de quelque manière que ce soit.

5

LAME D'AFFAIBLISSEMENT



Objet Magique

Arme

+1 Force en combat

Si vous battez un personnage, vous l'obligez à vous donner 1 Force au lieu de la récompense normale.

5

PARCHEMIN



Objet

Babiole

Vous pouvez défausser le Parchemin à n'importe quel moment pour gagner 1 Sort si votre Intellect le permet.

5

PARCHEMIN



Objet

Babiole

Vous pouvez défausser le Parchemin à n'importe quel moment pour gagner 1 Sort si votre Intellect le permet.

5

PARCHEMIN



Objet

Babiole

Vous pouvez défausser le Parchemin à n'importe quel moment pour gagner 1 Sort si votre Intellect le permet.

5

FAUX DE CARNAGE



Objet Magique

Arme

+2 Force en combat
+2 Intellect en combat psychique

Seul un personnage Mauvais peut posséder la Faux de Carnage.

5

FRACASSE-CRÂNES



Objet

Arme

Le Fracasse-Crânes vous procure un bonus en combat, selon votre Force:

1-6) +1 Force
7-12) +2 Force
13+) +3 Force

5

BOUCIER DE TUEUR



Objet Magique

Armure

5,6 en combat

Lorsque vous utilisez le Bouclier de Tueur en combat, vous n'êtes pas affecté par les capacités spéciales des Démons et des Monstres.

5

ÉPÉE DE RAISON



Objet Magique

Arme

+1 Force en combat
+1 Intellect en combat psychique

+3 Force et +3 Intellect en combat contre les Anges et les Démons

5

MARTEAU VOLCANIQUE



Objet Magique

Arme

+3 Force en combat

Après un combat où vous avez utilisé le Marteau, lancez 1 dé. Sur 1 ou 2, il a explosé, défaussez-le.

5

BAGUETTE DES MALÉFICES



Objet Magique

Arme

Vous pouvez utiliser la Baguette des Maléfices dans n'importe quel combat. Votre adversaire lance 2 dés et doit prendre le plus faible dé comme score d'attaque. Si votre adversaire fait un double, vous gagnez le combat automatiquement.

5

BAGUETTE DE SOUFFRANCE



Objet Magique

Arme

+2 Intellect en combat psychique

Quand vous perdez 1 vie, vous pouvez piocher un Sort de Magie de Destruction.

5

LAME ENSORCELÉE



Objet Magique

Arme
Seul un personnage Mauvais peut avoir la Lame Ensorcelée.

+1 Force en combat
+1 Intellect en combat psychique

5

ANCIENNE PORTE



Lieu

Devant vous se trouve une Porte monumentale menant à une ville abandonnée par les nains. Vous pouvez entrer. Si vous le faites, défaussez cette carte et piochez 5 cartes Donjon.

6

AUTEL DES ARCANES



Lieu

Vous pouvez défausser un trophée d'Intellect pour gagner 1 Sort, ou défausser 1 Sort pour invoquer et soumettre un Esprit (placez le sort face cachée et considérez-le comme un trophée d'Esprit d'Intellect 4).

6

MARCHÉ NOIR



Lieu

Vous pouvez échanger une carte Relique, Trésor ou Achat. Si vous le faites, défaussez-la et lancez 1 dé : 1-2) Vous vous êtes bien fait avoir, vous ne gagnez rien ! 3-6) Piochez au hasard une carte du même type que celle que vous avez défaussée.

6

AUTEL DE SANG



Lieu

Vous pouvez sacrifier un de vos Suivants sur cet Autel impie pour piocher 2 Sorts de Magie des Ténèbres.

Ou vous pouvez essayer de détruire l'Autel en lançant 2 dés. Si le total est inférieur à votre Force, vous réussissez : défaussez cette carte et gagnez 2 pions Destin.

6

CATACOMBES



Lieu

Quand vous visitez les Catacombes, vous êtes traité comme si vous visitiez le Cimetière.

Les personnages Neutres peuvent récupérer 1 Destin gratuitement.

6

AUTEL TÉNÉBREUX



Lieu

Vous avez découvert un Autel dédié aux dieux des Ténèbres. Vous pouvez prier ici pour recevoir 1 Sort de Magie des Ténèbres (si votre Intellect le permet).

6

TRÉSOR DU DÉMON



Lieu

Vous avez trouvé un coffre au trésor maudit. Si vous décidez de l'ouvrir, piochez 1 carte Trésor et lancez 1 dé :

- 1) perdez 2 points de Force
- 2) perdez 2 points d'Intellect
- 3-4) perdez 1 vie
- 5-6) rien ne se passe

Défaussez cette carte une fois le trésor pris.

6

PORTES DE L'ENFER



Lieu

Vous pouvez tenter de franchir les Portes en lançant 2 ou 3 dés, au choix. Si le total est inférieur à votre Force ou à votre Intellect, gagnez un Talisman si vous avez lancé 2 dés, ou piochez 1 carte Trésor si vous avez lancé 3 dés. Si le résultat est supérieur ou égal, perdez 1 vie.

6

CHAPELLE OUBLIÉE



Lieu

Lorsque vous visitez la Chapelle Oubliée, elle est traitée comme si vous visitiez la Chapelle.

Les personnages Neutres peuvent soigner 1 vie gratuitement.

6

CATHÉDRALE DE L'ENFER



Lieu

Si vous êtes Mauvais, vous pouvez soigner jusqu'à votre valeur de vie. Si vous êtes Neutre, vous pouvez payer des pièces d'or pour piocher 1 Sort par pièce d'or payée. Si vous êtes Bon, perdez 1 vie ou défaussez un Suivant.

6

PORTE INFERNALE



Lieu

Les seigneurs démons récompensent leurs fidèles serviteurs. Si vous défaussez 2 Sorts de Magie des Ténèbres, gagnez 2 points de Force et défaussez la Porte.

6

OBÉLISQUE DE MAGIE



Lieu

Placez sur cette carte 4 Sorts face cachée dessus, piochez chacun dans une catégorie différente. À chaque visite, un personnage peut prendre un Sort. Défaussez l'Obélisque une fois le dernier Sort pris.

6

PILE DE CADAVRES



Lieu

Vous fouillez un charnier gigantesque, rempli d'équipements rouillés, à la recherche d'Objets de valeur. Lancez 1 dé pour voir ce que vous avez trouvé :

- 1) Une maladie - perdez 2 vies
- 2) Un Mort-Vivant (Force 6) qui vous attaque !
- 3) Des déchets - passez 1 tour
- 4) Une carte Achat au hasard
- 5) 2 pièces d'or
- 6) Un Talisman

6

ESCALIERS



Lieu

Ces marches sculptées par les nains mènent des abîmes les plus profonds aux plus hauts sommets. Comme prochain déplacement, vous pourrez vous téléporter à la Cité Perdue puis ajouter 1 au jet de dé à la Cité Perdue.

6

CHAMBRE D'INVOCATION



Lieu

Vous pouvez effectuer un rituel qui téléportera sur cette case un personnage choisi, de n'importe quelle Région. Si vous le faites, rencontrez ce personnage puis défaussez la Chambre d'Invocation.

6

TEMPLE DES FLAMMES



Lieu

Ce temple est entouré de torches toujours allumées et de feux sacrificiels. Vous pouvez prier ici pour recevoir 1 Sort de Magie de Destruction (si votre Intellect le permet).

6

TANIÈRE INFÂME



Lieu

Cette Tanière est pleine de monstres ! Chaque fois que vous visitez cet endroit, piochez des cartes Donjon jusqu'à trouver un Ennemi. Défaussez les autres cartes, placez l'Ennemi ici puis rencontrez-le.

6