

SENTINELLE DU TOMBEAU



Ennemi – Esprit

Intellect: 7
La Sentinelle du tombeau veille sur la sépulture de son maître. Si vous la vainquez, vous pouvez gagner un Talisman ou 3 pièces d'or, mais vous devez la défausser au lieu de la prendre comme trophée.

3

SQUELETTE



Ennemi – Mort-vivant

Force: 3
Le Squelette attaque tous les intrus. Tant que vous avez cette carte comme trophée, les Esprits et les Morts-vivants affrontés en combat ou en combat psychique ajoutent 1 à leur jet d'attaque.

2

SQUELETTE



Ennemi – Mort-vivant

Force: 3
Le Squelette attaque tous les intrus. Tant que vous avez cette carte comme trophée, les Esprits et les Morts-vivants affrontés en combat ou en combat psychique ajoutent 1 à leur jet d'attaque.

2

DRAGON SPECTRAL



Ennemi – Esprit

Intellect: 3
Vous ne pouvez utiliser aucune Arme ni Armure, lancer de sort ou dépenser de destin lors d'un combat psychique contre le Dragon spectral.

3

ELEMENTAIRE TENEBREUX



Ennemi – Élémentaire

Intellect: 5
Si vous êtes vaincu par l'Élémentaire ténébreux, en plus de perdre 1 point de Vie, celui-ci vous ramène à l'entrée de la Crypte (3 cartes), puis votre tour prend fin immédiatement.

3

GEMME PRECIEUSE



Objet magique

Échangez-la immédiatement contre 4 pièces d'or, puis placez cette carte dans la défausse.

5

PIERRE SOLAIRE



Objet magique

Babiole
Si vous vainquez un Esprit ou un Mort-vivant, vous pouvez récupérer 1 point de Destin lumineux ou gagner 1 Sort (si votre Intellect le permet).

5

MASQUE LITURGIQUE



Objet magique

Babiole
Lors d'un combat, vous pouvez dépenser 1 point de Destin ténébreux pour relancer le jet d'attaque d'une créature ou d'un personnage.

5

LAME NAIN



Objet magique

Arme
La lame naine ajoute 2 à votre score d'attaque lors d'un combat. Si vous obtenez une égalité lors d'un combat ou d'un combat psychique, vous pouvez dépenser 1 point de Destin lumineux pour remporter l'affrontement.

5

COURONNE DES ELFES NOIRS



Objet magique

Babiole
Si vous vainquez une Fée ou un personnage, vous pouvez récupérer 1 point de Destin ténébreux ou gagner 1 Sort (si votre Intelligence le permet).

5

ARC DE LUMIERE



Objet magique

Arme
Ajoutez 1 à votre score d'attaque lors d'un combat ou d'un combat psychique. Ajoutez 3 à votre score d'attaque lors d'un combat ou d'un combat psychique contre des Morts-vivants ou des Esprits.

5

GRIMOIRE IMMÉMORIAL



Objet magique

Chaque fois que vous êtes sur le point de gagner ou de récupérer du Destin, vous pouvez gagner 1 Destin supplémentaire. Vous pouvez défausser le Grimoire immémorial au Village des Fées pour gagner 1 point de Force, 1 point d'Intellect et 2 points de Destin.

5

CARTE SECLAIRE



Objet

Babiole
Vous pouvez défausser la Carte séculaire à la Fosse aux monstres pour gagner 4 pièces d'or ou 1 carte de la pile d'Achat de votre choix.

5

CLEFS ANCIENNES



Objet magique

Babiole
Vous pouvez défausser les Clefs anciennes à la: 1) Nécropole pour gagner 1 Destinée supplémentaire. 2) Chambre royale pour gagner 1 Trésor supplémentaire.

5

FLEAU NAIN



Suivant

Si vous arrivez sur une case contenant au moins 1 Ennemi pendant votre déplacement, vous pouvez mettre fin à votre déplacement sur cette case.

5

DEPOUILLE



Évènement

Piège
Lancez 1 dé : 1-4) Le cadavre s'anime et vous attaque — Force 6. 5-6) Gagnez 1 carte de votre choix du paquet Achat.

1

DESORIENTATION



Évènement

Piège
Vous avez emprunté le mauvais tunnel et devez rebrousser chemin pour trouver une autre route. Piochez 2 cartes de la pile de la Crypte et placez-les, face cachée, sous votre pile. L'Égarement disparaît alors dans la défausse.

1

EMBUSCADE



Évènement

Piège
Vous avez par mégarde emprunté le mauvais corridor. Piochez des cartes de la Crypte jusqu'à ce qu'un Ennemi soit révélé ; celui-ci vous attaque. Mélangez les cartes restantes dans la pile de la Crypte.

1