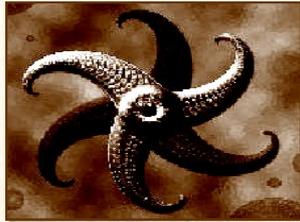


Les Runes du Sommeil



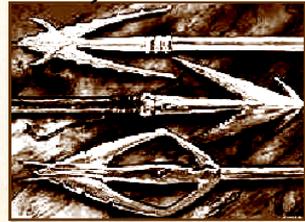
Lorsque les Héros entrent dans cette pièce, une grande fatigue les envahit ...
Chaque joueur jette un dé 6 , si un 6 sort , son personnage s'endort durant un tour et ne peut combattre. Il peut être attaqué malgré tout.

Les Rune Tentaculaires



Lorsque les Héros entrent dans cette pièce, des tentacules surgissent des murs et tentent de les emprisonner. Chaque Héros combat avec un dé de combat en moins pour chaque attaque jusqu'à la sortie.

Piège de Flèches



Lorsque les Héros entrent dans cette pièce, des flèches surgissent des murs et blessent les Héros.
Chaque Héros présent dans la salle perd alors un point de Corps.

Le Bouclier de Dagan



L'Esprit de Dagan, Magicien de jadis, très puissant hante cette salle.

Epuisez cette carte et chaque Héros regagne 3 points de Corps et 3 points d'Esprit immédiatement.

L'Armure d'Arth Y'lan



L'Esprit d'Arth Y'lan , immense Guerrier légendaire devenu fantôme, règne dans cette pièce...

Le Barbare et le Nain, rendus fous, deviennent alors Guerriers Berserk et peuvent lancer les dés de combat en attaque, 3 fois par tour, contre tout ennemi présent dans cette salle.

La Bannière de Waigar



La Bannière de Waigar, horde d'Orcs maléfaisants décore cette salle.

Chaque Héros jette un dé 6, s'il sort un 6, il devient invincible et ne peut perdre de points de Corps, ni d'Esprit durant les combats dans cette pièce. Cette carte est alors défaussée quand tous les ennemis sont tués.

L'Esprit du Dragon



L'Esprit du Dragon règne dans cette salle.

Chaque Monstre présent dans la salle voit ses points de Corps doublés !
Epuisez cette carte lorsque tous les Monstres sont tués.

L'Esprit du Dragon



L'Esprit du Dragon règne dans cette salle.

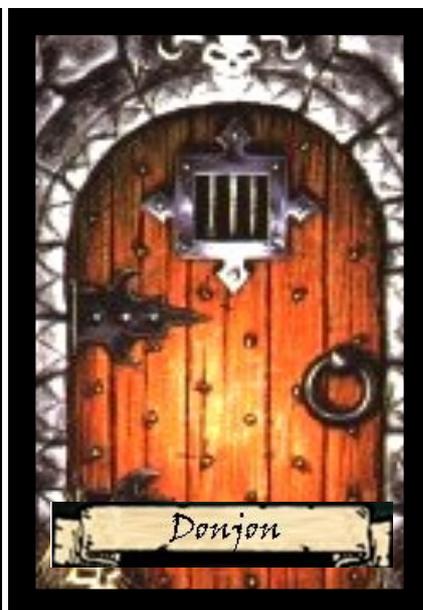
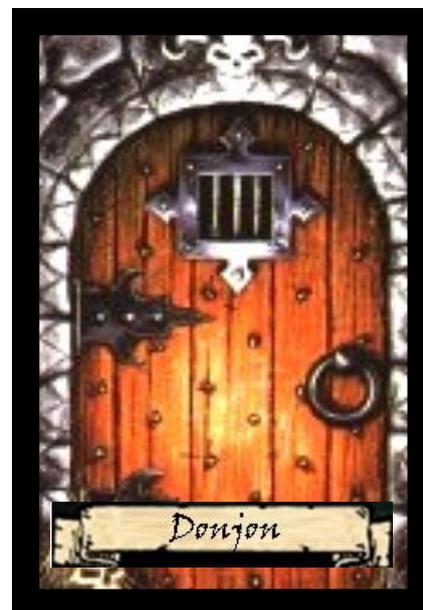
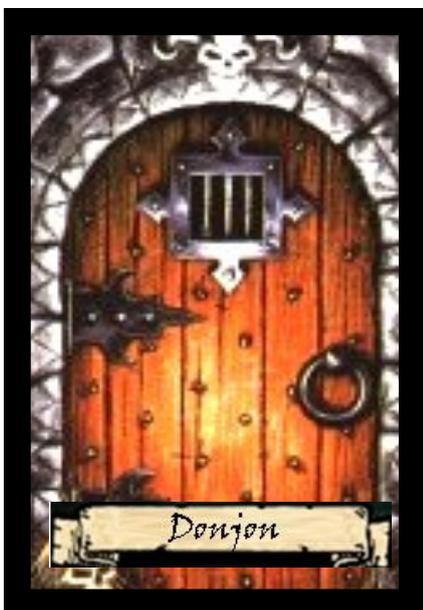
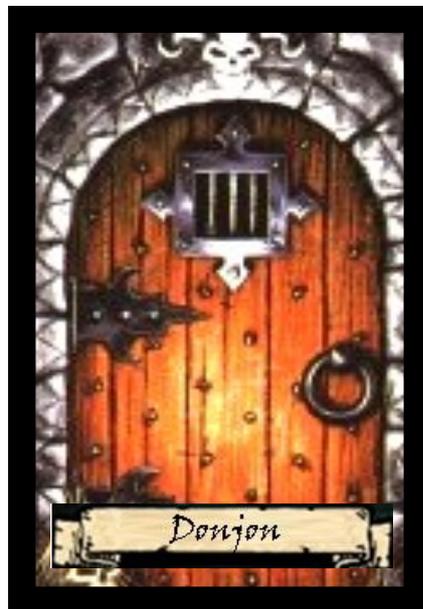
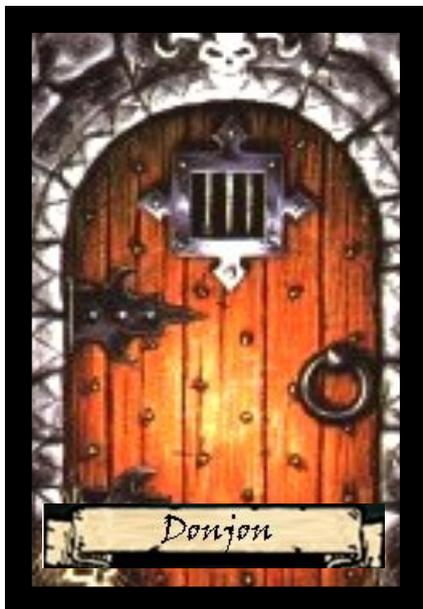
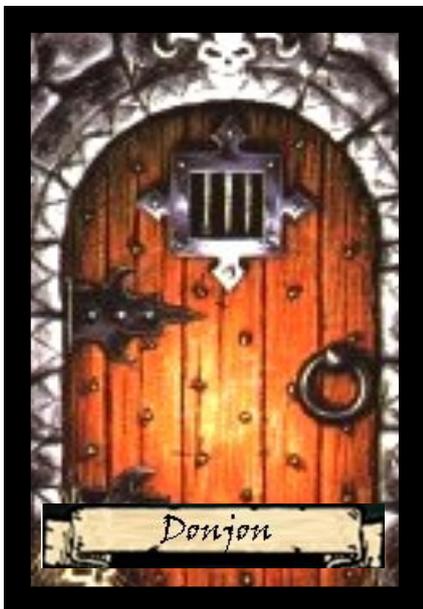
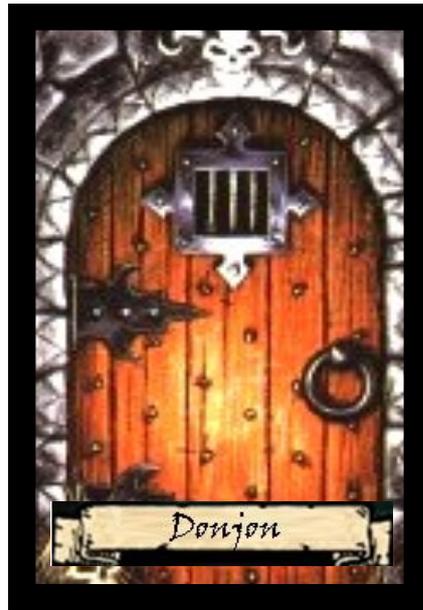
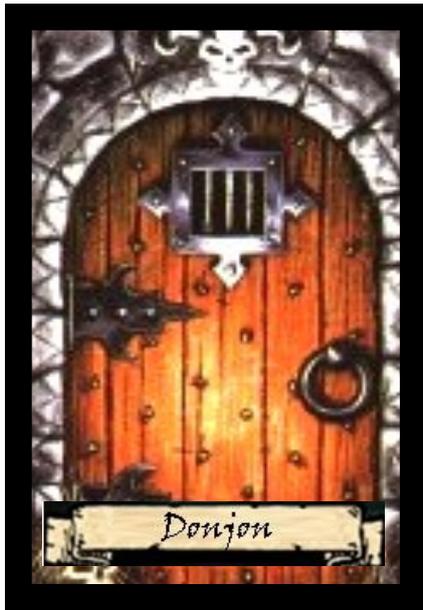
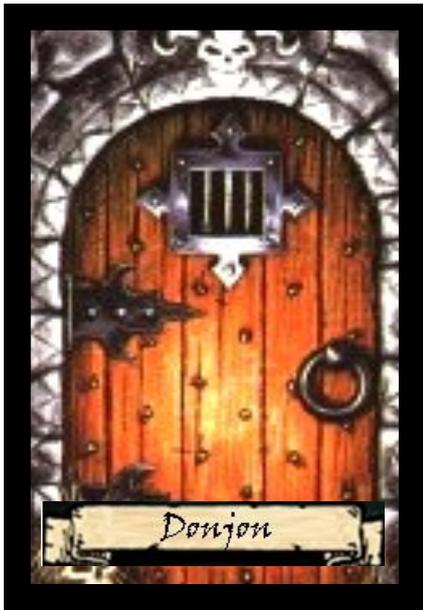
Chaque Héros présent dans la salle voit ses points de Corps doublés ! En sortant de la salle , chaque Héros revient à son score initial de points de Corps.

Les Runes Immortelles



Les Héros découvrent dans cette salles de mystérieuses Runes qui leur confèrent l'Immortalité...

Chaque Héros qui sortira de cette salle guérira de toutes ses blessures et retrouvera tous ses points de Corps.



Grimoire du Nécromant



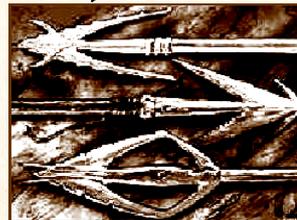
Dans cette salle, un Héros découvre un grimoire de Nécromant. Tout Héros doté de pouvoirs magiques peut lancer le même Sort, trois fois de suite contre tout ennemi. Le Grimoire ensuite disparaît..

Masque du Nécromant



Dans cette salle, un Héros découvre un Masque de Nécromant, s'il ose le porter, tous les ennemis à sa vue prennent peur et s'enfuient de suite, hors de la salle. Le masque ne peut servir que dans cette salle.

Piège de Flèches



Lorsque les Héros entrent dans cette pièce, des flèches surgissent des murs et blessent les Héros. Chaque Héros présent dans la salle perd alors un point de Corps.

L'Esprit du Moine



L'Esprit d'un Moine bénit cette salle.

Epuisez cette carte et chaque Héros regagne 2 points de Corps et 2 points d'Esprit immédiatement.

Coulée de Boue



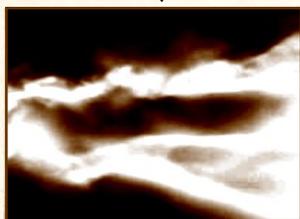
La salle est envahie soudainement par une coulée de boue tombant du plafond. Tous les Héros combattent avec deux dés de combat en attaque et en défense. Ils ne peuvent se déplacer que d'une seule case par tour. Les Monstres ne peuvent plus se déplacer.

La Foudre Sacrée



La Foudre Sacrée frappe tous les Héros dans cette salle. Chaque Héros jette un dé 6, s'il sort un 6, il devient invincible et ne peut perdre de points de Corps, ni d'Esprit durant les combats dans cette pièce. Cette carte est alors défaussée quand tous les ennemis sont tués.

Brume Méphitique



Une brume soudain envahit la salle... Une torpeur envahit l'esprit de tous les Héros présents dans la salle, ils ne peuvent combattre qu'avec un seul dé de combat, en attaque et en défense. Cette brume disparaît au bout de trois tours.

Pluie Traversière

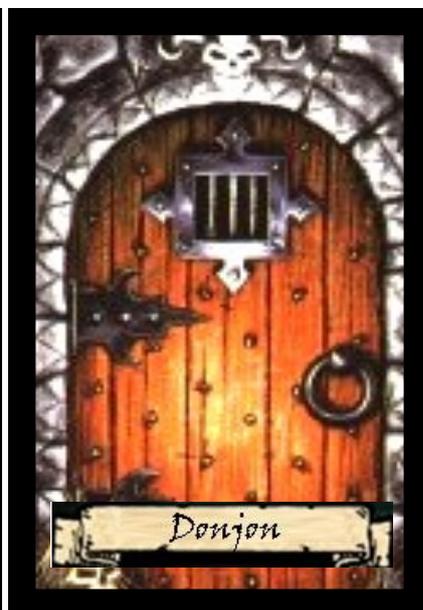
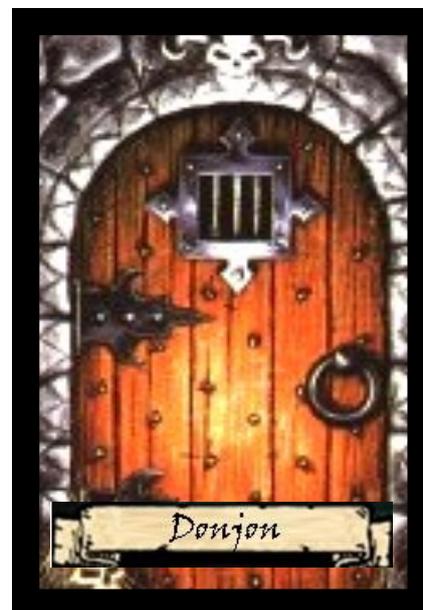
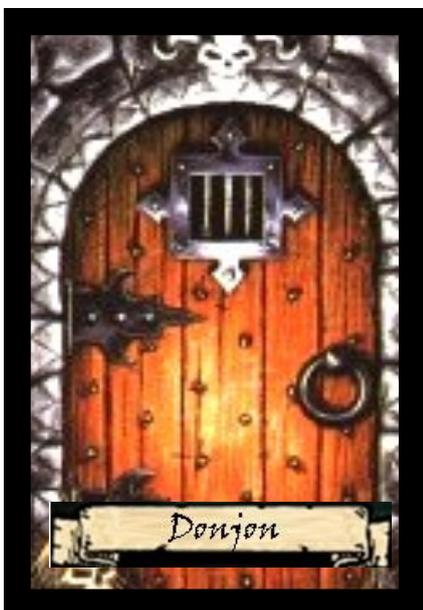
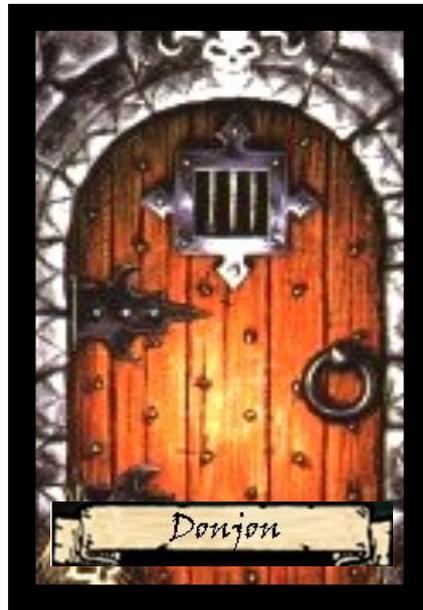
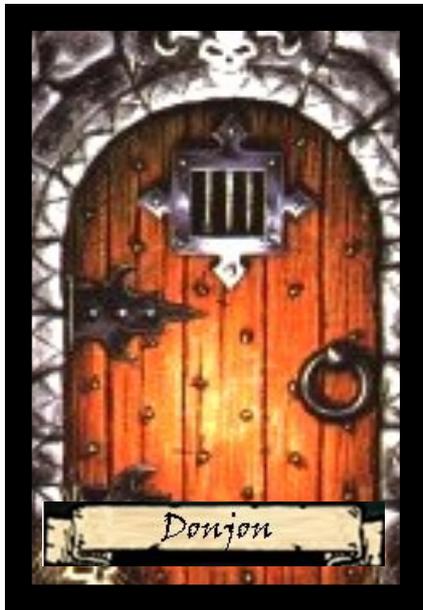
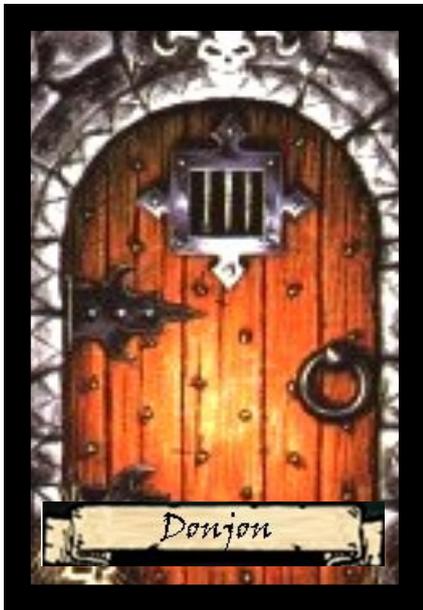
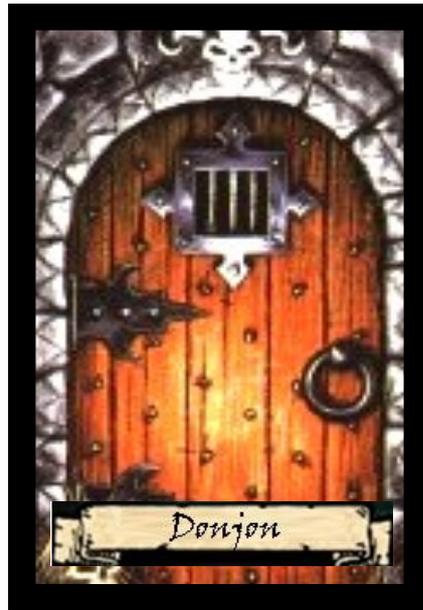
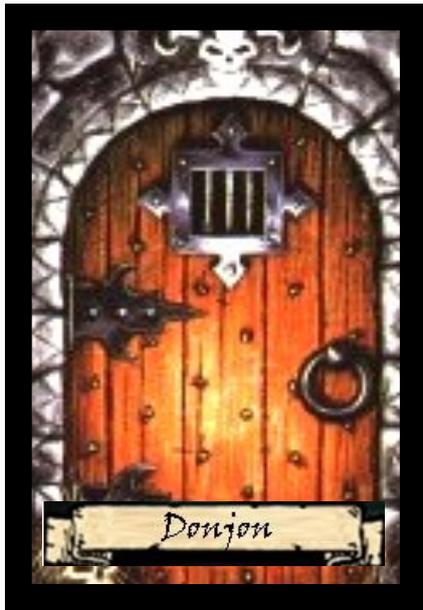
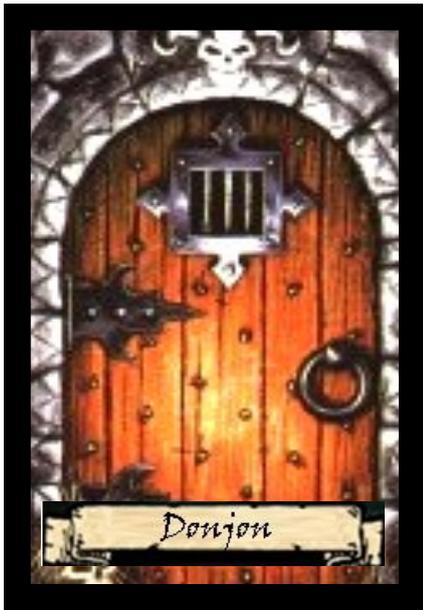


Il tombe de l'eau en gouttes du plafond, à tel point que la salle commence à être inondée. Chaque Héros présent dans la salle doit jeter un dé 6. S'il sort un 6, il perd tous ses moyens et ne peut combattre. Il perd de plus un équipement de son choix.

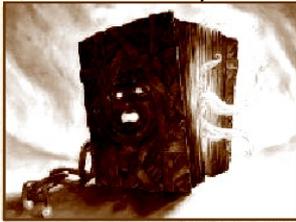
Les Runes de sang



Les Héros découvrent dans cette salles de mystérieuses Runes qui leur confèrent une santé retrouvée. Chaque Héros qui sortira de cette salle guérira de toutes ses blessures et retrouvera deux points de Corps.



Grimoire du Spectre



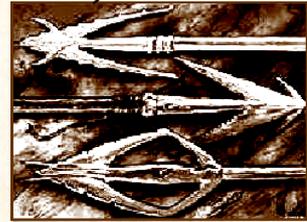
Dans cette salle, un Héros découvre un grimoire de Spectre. Tout Héros doté de pouvoirs magiques peut lancer le même Sort, deux fois de suite contre tout ennemi. Le Grimoire ensuite disparaît..

Masque du Spectre



Dans cette salle, un Héros découvre un Masque de Spectre, s'il ose le porter, tous les ennemis à sa vue prennent peur et sont paralysés. Ils ne peuvent ni combattre, ni se déplacer. Le Masque ne peut servir que dans cette salle.

Piège de Flèches



Lorsque les Héros entrent dans cette pièce, des flèches surgissent des murs et blessent les Héros. Chaque Héros présent dans la salle perd alors un point de Corps.

L'Esprit du Moine



L'Esprit d'un Moine bénit cette salle.

Epuisez cette carte et chaque Héros regagne 2 points de Corps et 2 points d'Esprit immédiatement.

Coulée de lave



La salle est envahie soudainement par une coulée de lave tombant du plafond.

Tous les Héros perdent alors un point de Corps à chaque tour de jeu. Ils ne peuvent se déplacer que de deux cases par tour. Les Monstres meurent...

La Foudre Sacrée



La Foudre Sacrée frappe tous les Héros dans cette salle.

Chaque Héros jette un dé 6, s'il sort un 6, il devient invincible et ne peut perdre de points de Corps, ni d'Esprit durant les combats dans cette pièce. Cette carte est alors défaussée quand tous les ennemis sont tués.

Brouillard de mort



Un brouillard soudain envahit la salle... Une angoisse paralyse les Héros présents dans cette salle, ils ne peuvent combattre avec qu'un seul dé de combat, en attaque et en défense. Ce brouillard disparaît au bout de deux tours.

Eau bénite



Il tombe de l'eau en gouttes du plafond, à tel point que la salle commence à être inondée. Chaque Héros présent dans la salle retrouve tous ses points de Corps et d'Esprit. Les Morts-vivants présents dans la salle se désintègrent...

Les Runes du Démon



Les Héros découvrent dans cette salles de mystérieuses Runes qui leur confèrent une vigueur incroyable. Chaque Héros qui sortira de cette salle retrouvera deux points de Corps mais pendant deux tours, envouté, il devra combattre un membre de l'équipe.

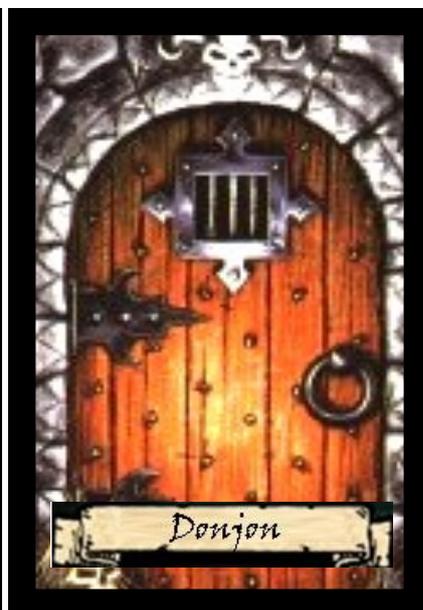
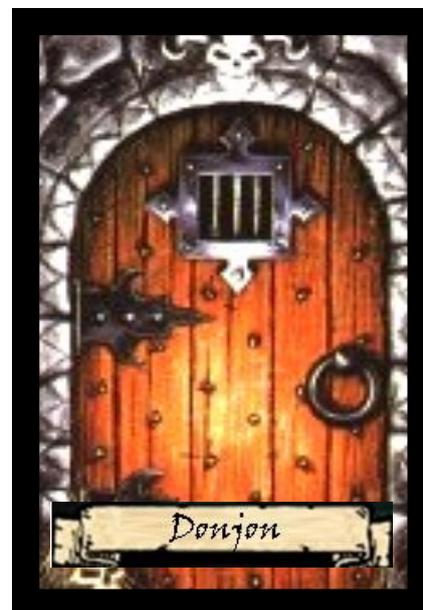
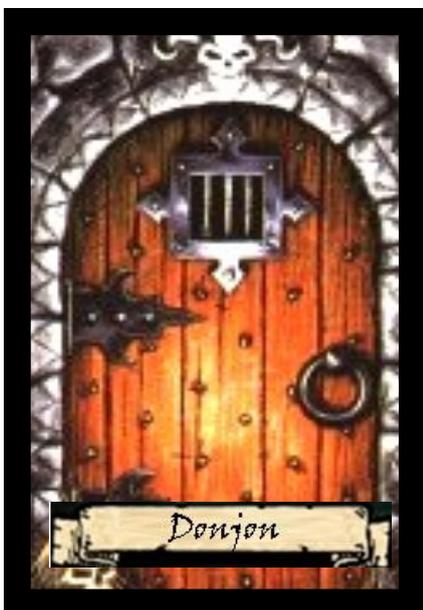
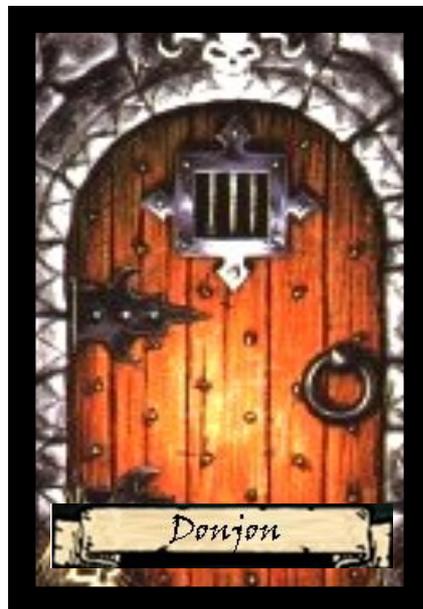
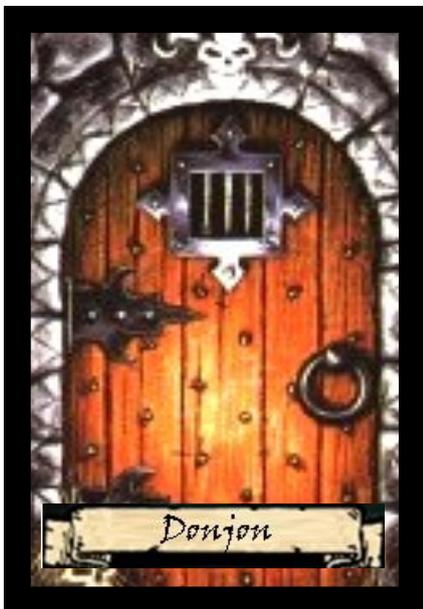
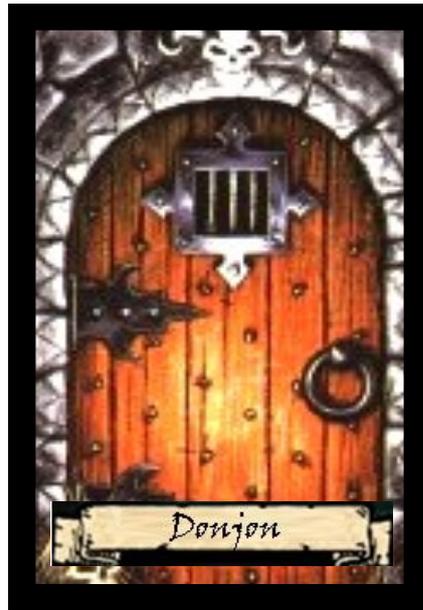
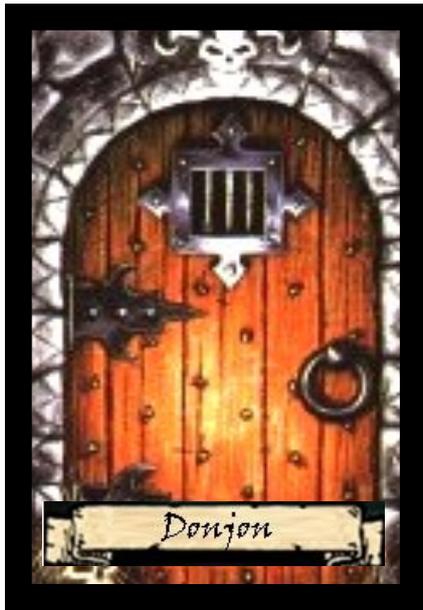
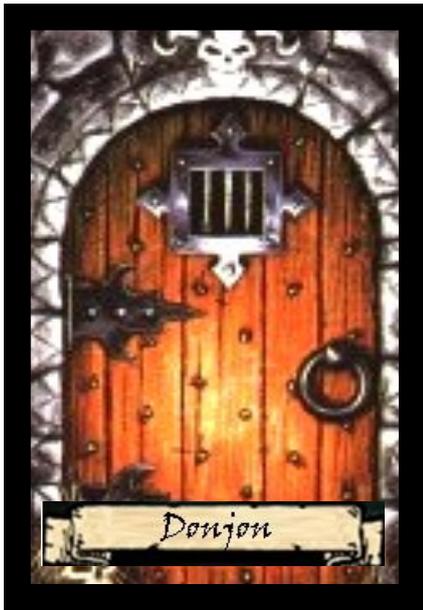
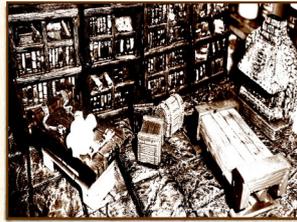


Table-Monstre



Dans cette salle, lorsque tous les Monstres seront éliminés et si une table est présente, elle se transformera alors en Gargouille et combattra les Héros immédiatement.

Meuble-Monstre



Dans cette salle, lorsque tous les Monstres seront éliminés et si un meuble est présent, il se transformera alors en Gargouille et combattra les Héros immédiatement.

Coffre-Monstre



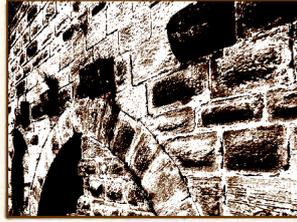
Dans cette salle, lorsque tous les Monstres seront éliminés et si un coffre est présent, il se transformera alors en Orc et combattra les Héros immédiatement. L'Orc à sa mort abandonnera une bourse de 500 pièces d'or.

Coffre-Monstre



Dans cette salle, lorsque tous les Monstres seront éliminés et si un coffre est présent, il se transformera alors en Ogre et combattra les Héros immédiatement. L'Ogre à sa mort abandonnera une bourse de 600 pièces d'or.

Murs mobiles



Les murs de la salle soudain se mettent à bouger et les portes se referment... Les Héros doivent tenter de forcer les portes pour quitter la pièce sous peine d'être écrasés. Chaque héros à proximité d'une porte, jette un dé 6: si un 6 sort, la porte alors s'ouvre. Les Héros ont droit à 4 tours de jeu avant que les murs ne les tuent...

Le Mage Aventurier



Un vieux Mage dort dans cette salle et il ne peut pas être réveillé. A la fin des combats, lorsque tous les Monstres seront éliminés, il vous proposera alors de vous aider dans votre quête.

Déplacement: 4 cases
Att: 2 / Déf: 2 Corps: 4 / Esprit 4
Possède 3 sorts de Feu .

Brouillard empoisonné



Un bouillard soudain envahit la salle... Chaque Héros présent dans la salle est empoisonné et perd un point de Corps à chaque tour. Lorsqu'il sera hors de la salle, le poison cessera son effet.

Le Sage

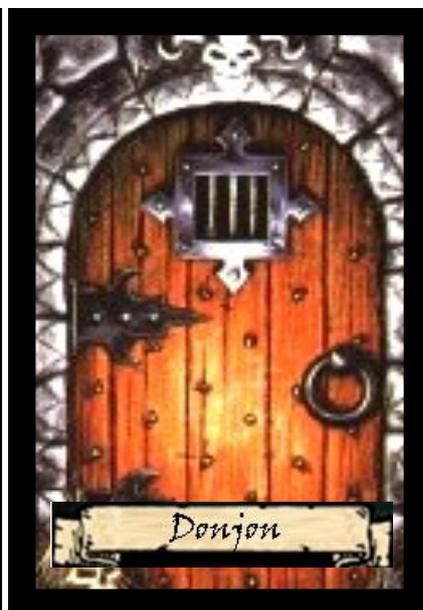
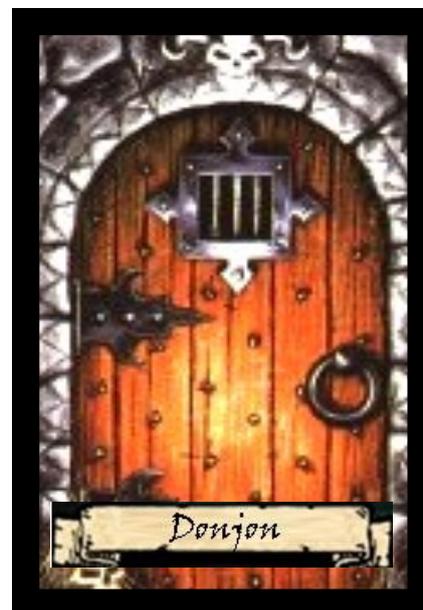
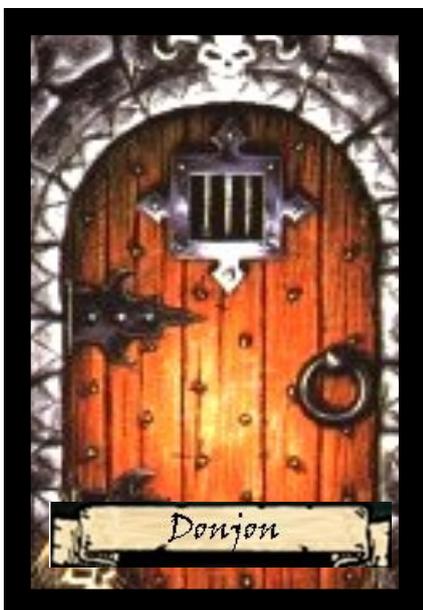
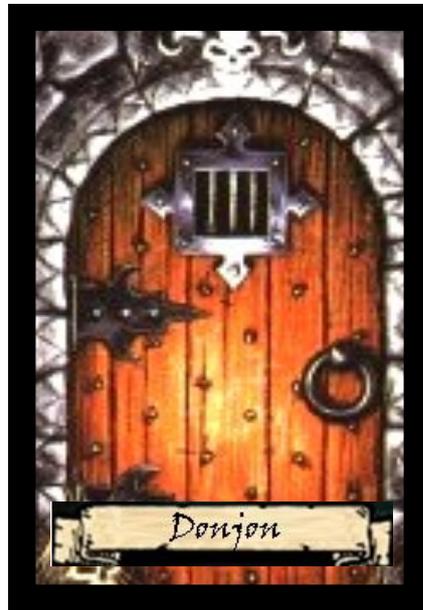
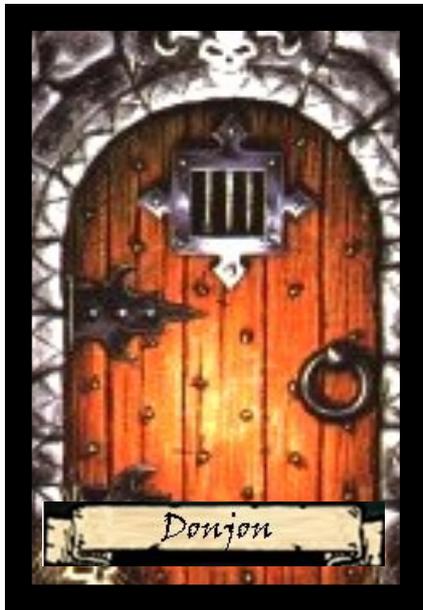
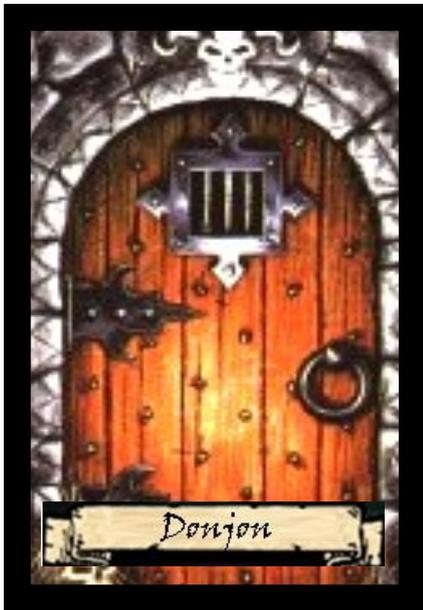
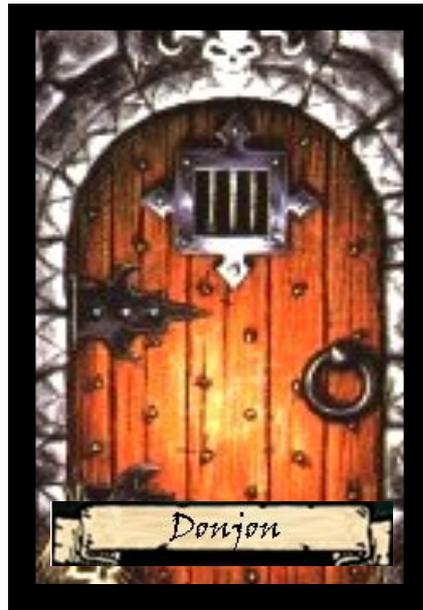
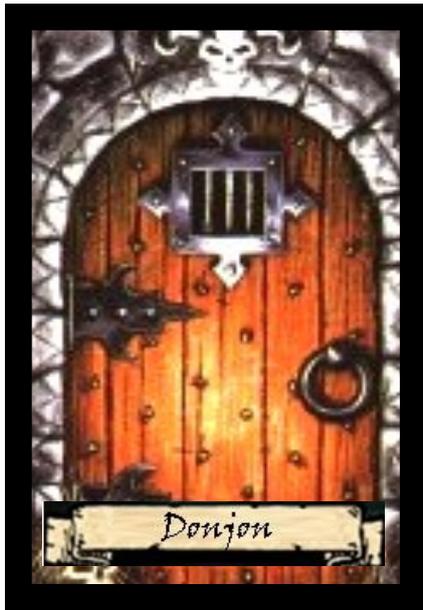
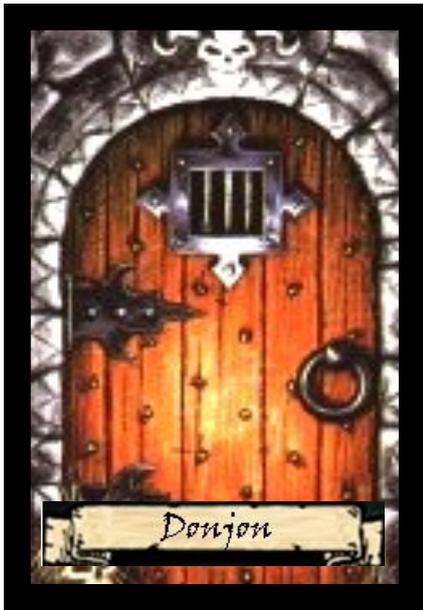


Un étrange personnage regarde les Héros en silence... Il semble intouchable. A la fin des combats, il proposera à chaque héros, de tirer:
Soit une carte Trésor,
soit une carte Equipement,
soit une carte Donjon.
A chaque Héros de choisir...

Le Sage



Un étrange personnage regarde les Héros en silence... Il semble intouchable. A la fin des combats, il proposera à chaque héros, de tirer:
une carte Trésor,
ou une carte Equipement,
ou de regagner deux points de Corps...Ou deux points d'Esprit.
A chaque Héros de choisir...



Meuble Enchanté



Dans cette salle, lorsque tous les Monstres seront éliminés et si une table est présente, un objet apparaît dessus comme par magie.

Un Héros peut tirer une carte Trésor ou une carte Equipement.

Meuble Enchanté



Dans cette salle, lorsque tous les Monstres seront éliminés et si un meuble est présent, il contient alors un objet...

Un Héros peut tirer une carte Trésor ou une carte Equipement.

L'absorbeuse de Sorts



Un étrange personnage regarde les Héros en silence... C'est l'Absorbeuse de Sorts. Elle semble intouchable. A la fin des combats, avant de disparaître, elle proposera à chaque Héros qui use de magie, d'échanger un Sort de son choix contre le gain de deux points de Corps.

Le Prisonnier



Dans cette salle, un homme est resté longtemps prisonnier. lorsque tous les Monstres seront éliminés et si vous le délivrez, il vous proposera de vous indiquer tous les futurs pièges du donjon ainsi que sa sortie. Ce prisonnier est trop faible pour combattre...

Déplacement: 2 cases,
Att: 0 / Déf: 1 Corps: 2 / Esprit: 4

Salle de Téléportation



Lorsque tous les Monstres sont éliminés dans cette salle, celle-ci se met à vibrer de façon inquiétante.

Les Héros présents dans la salle se retrouvent alors à l'escalier de départ du donjon...

Le Magientiste



Un étrange personnage regarde les Héros en silence... C'est le Magientiste. Il semble intouchable.

A la fin des combats, avant de disparaître, il proposera à chaque héros qui use de magie, de choisir: 3 cartes de Sorts du Feu, ou 3 cartes de Sorts de l'Eau, ou 3 cartes de Sorts de Terre, ou 3 cartes de Sorts de l'Air

Le Guerrier Égaré



Dans cette salle, un Guerrier semble perdu dans ses pensées. lorsque tous les Monstres seront éliminés et si vous le réveillez, il vous proposera de vous aider à combattre les futurs Monstres que vous rencontrerez.

Déplacement: 6 cases,
Att: 3 / Déf: 3 Corps: 3 / Esprit: 3

Salle de L'ubiquité



Cette salle est étrange... Chaque Héros croit s'y dédoubler...

Au bout d'un tour de jeu, chaque Héros peut combattre deux fois par tour, en attaque et en défense.

Chaque Héros qui utilise la magie peut lancer chacun de ses Sorts, deux fois par tour.

Salle des Potions



Plusieurs potions sur le sol de cette salle apparaissent, lorsque tous les Monstres présents sont éliminés. Chaque Héros jette un dé 6. S'il sort un:

1/2: il gagne une potion de guérison (+ 2 points de Corps),
3/4: une potion de courage (+ 1 dé de combat en attaque),
5/6: une potion de résistance (1 dé de combat en défense).

