

Ambuscade

A jouer n'importe quand

Donnez au héros actif



— OR —

Coup Foudain

A jouer à votre tour



Ambuscade

A jouer n'importe quand

Donnez au héros actif



— OR —

Coup Foudain

A jouer à votre tour



Detourner le mal

A jouer n'importe quand

Annulez les effets d'une carte Evil révélée.



— OR —

Perspicace

A jouer à votre tour



Regardez les 2 cartes Evil du dessus de la pile. Vous pouvez en mettre une ou les 2 sous la pile.

Cri de guerre

A jouer n'importe quand



Choisissez une salle, tous les monstres dans cette salle infligent -1 blessure avec leur contre-attaque, jusqu'à la fin de ce tour.

— OR —

Furtif

A jouer à votre tour



Ignorez toute contre-attaque à votre première attaque de ce tour.

Cri de guerre

A jouer n'importe quand



Choisissez une salle, tous les monstres dans cette salle infligent -1 blessure avec leur contre-attaque, jusqu'à la fin de ce tour.

— OR —

Furtif

A jouer à votre tour



Ignorez toute contre-attaque à votre première attaque de ce tour.

Soin à la chaîne

A jouer n'importe quand



Soignez 1 blessure de chaque héros présent dans la salle de votre choix.

— OR —

Soin mineur

A jouer à votre tour



Soin à la chaîne

A jouer n'importe quand



Soignez 1 blessure de chaque héros présent dans la salle de votre choix.

— OR —

Soin mineur

A jouer à votre tour



Auengler

A jouer n'importe quand

Donnez au héros actif



— OR —

Étincelles

A jouer à votre tour



Auengler

A jouer n'importe quand

Donnez au héros actif



— OR —

Étincelles

A jouer à votre tour



Épiphanie

A jouer n'importe quand



Le prochain monstre tué donne +2 XP

— OR —

Comprehension rapide

A jouer à votre tour



Jusqu'à la fin du tour, chaque monstre tué donne +1 XP.

Viège de glace

A jouer n'importe quand



Choisissez une salle, tout monstre dans cette salle ne se déplace pas ce tour.

— OR —

Sort de sommeil

A jouer à votre tour



Choisissez une salle, ignorez la phase de "Dungeon Master" dans cette salle pour ce tour.

Viège de glace

A jouer n'importe quand



Choisissez une salle, tout monstre dans cette salle ne se déplace pas ce tour.

— OR —

Sort de sommeil

A jouer à votre tour



Choisissez une salle, ignorez la phase de "Dungeon Master" dans cette salle pour ce tour.

Soin majeur

A jouer n'importe quand

Donnez au héro actif



— OR —

Soin divin

A jouer à votre tour



Soignez complètement un héro dans votre salle ou une salle adjacente à votre héro.

Soin majeur

A jouer n'importe quand

Donnez au héro actif



— OR —

Soin divin

A jouer à votre tour



Soignez complètement un héro dans votre salle ou une salle adjacente à votre héro.

Controle mental

A jouer n'importe quand



Durant la phase de "Dungeon Master" de ce tour, vous contrôlez le mouvement de tous les monstres

— OR —

Uitcr

A jouer à votre tour



Retirez TOUS les monstres d'une salle

Controle mental

A jouer n'importe quand



Durant la phase de "Dungeon Master" de ce tour, vous contrôlez le mouvement de tous les monstres

— OR —

Uitcr

A jouer à votre tour



Retirez TOUS les monstres d'une salle

Parer

A jouer n'importe quand

Donnez au héro actif



— OR —

Preparez vous

A jouer à votre tour



Parer

A jouer n'importe quand

Donnez au héro actif



— OR —

Preparez vous

A jouer à votre tour



Renoncer

A jouer n'importe quand



Donnez 2 blessures à un héro, qui choisit une carte dans la défausse.

— OR —

Sacrifice heroique

A jouer à votre tour



Prenez 1 blessure pour choisir une carte dans la défausse.

Claque

A jouer n'importe quand

Donnez au héro actif



— OR —

Coup Critique

A jouer à votre tour



Claque

A jouer n'importe quand

Donnez au héro actif



— OR —

Coup Critique

A jouer à votre tour



Sprint

A jouer n'importe quand

Donnez au héro actif



— OR —

Teleportation

A jouer à votre tour



Placez votre héro dans la même salle qu'un autre héro

Sprint

A jouer n'importe quand

Donnez au héro actif



— OR —

Teleportation

A jouer à votre tour



Placez votre héro dans la même salle qu'un autre héro

Yailer

A jouer n'importe quand



Choisissez un monstre, il a une défense de -2 ce tour.

— OR —

Affaiblir

A jouer à votre tour



Choisissez une salle, TOUS les monstres de cette salle ont -1 de défense jusqu'à la fin de ce tour.

Yailer

A jouer n'importe quand



Choisissez un monstre, il a une défense de -2 ce tour.

— OR —

Affaiblir

A jouer à votre tour



Choisissez une salle, TOUS les monstres de cette salle ont -1 de défense jusqu'à la fin de ce tour.