

**Quête secrète épique**

Conservez cette carte pour la fin de la partie

**+ 2 XP**

Gagnez 1 point d'expérience à la fin de la partie.

— OR —

**Intervention divine**

A jouer durant votre tour



Soignez complètement votre héro.

**Quête secrète**

Conservez cette carte pour la fin de la partie

**+ 1 XP**

Gagnez 1 point d'expérience à la fin de la partie.

— OR —

**Barrière Magique**

A jouer durant votre tour



**Quête secrète**

Conservez cette carte pour la fin de la partie

**+ 1 XP**

Gagnez 1 point d'expérience à la fin de la partie.

— OR —

**Barrière Magique**

A jouer durant votre tour



**Quête secrète**

Conservez cette carte pour la fin de la partie

**+ 1 XP**

Gagnez 1 point d'expérience à la fin de la partie.

— OR —

**Soin rapide**

A jouer durant votre tour



**Quête secrète**

Conservez cette carte pour la fin de la partie

**+ 1 XP**

Gagnez 1 point d'expérience à la fin de la partie.

— OR —

**Soin rapide**

A jouer durant votre tour



**Amnesie**

A jouer au début du tour d'un autre joueur



Choisissez un joueur adverse, il ne peut utiliser AUCUNE capacité spéciale ce tour.

— OR —

**Drain Mental**

A jouer à votre tour



Volez 1 XP à un héro dans la même salle que le votre.

**Amnesie**

A jouer au début du tour d'un autre joueur



Choisissez un joueur adverse, il ne peut utiliser AUCUNE capacité spéciale ce tour.

— OR —

**Drain Mental**

A jouer à votre tour



Volez 1 XP à un héro dans la même salle que le votre.

**Amnesie**

A jouer au début du tour d'un autre joueur



Choisissez un joueur adverse, il ne peut utiliser AUCUNE capacité spéciale ce tour.

— OR —

**Drain Mental**

A jouer à votre tour



Volez 1 XP à un héro dans la même salle que le votre.

**Contre-sort**

A jouer n'importe quand



Annulez les effet d'une autre carte.

— OR —

**Conjurer**

A jouer à votre tour



### Contre-sort

A jouer n'importe quand



Annulez les effets d'une autre carte.

— OR —

### Conjurer

A jouer à votre tour



### Contre-sort

A jouer n'importe quand



Annulez les effets d'une autre carte.

— OR —

### Conjurer

A jouer à votre tour



### Assaut obscur

A jouer au début d'une phase Dungeon Master



Les monstres ont +3 points de mouvement durant cette phase "Dungeon Master".

— OR —

### Mains habiles

A jouer à votre tour



Désarmez un piège adjacent. Gagnez la récompense en XP normalement

### Assaut obscur

A jouer au début d'une phase Dungeon Master



Les monstres ont +3 points de mouvement durant cette phase "Dungeon Master".

— OR —

### Mains habiles

A jouer à votre tour



Désarmez un piège adjacent. Gagnez la récompense en XP normalement

### Peur du noir

A jouer au début du tour d'un autre joueur



Le joueur cible lance -1 dé durant ce tour.

— OR —

### Invisibilité

A jouer à votre tour



Évitez les combats et capacités spéciales des monstres et boss jusqu'à la fin de votre tour. Vous pouvez annuler cet effet n'importe quand durant votre tour.

### Peur du noir

A jouer au début du tour d'un autre joueur



Le joueur cible lance -1 dé durant ce tour.

— OR —

### Invisibilité

A jouer à votre tour



Évitez les combats et capacités spéciales des monstres et boss jusqu'à la fin de votre tour. Vous pouvez annuler cet effet n'importe quand durant votre tour.

### Malediction

A jouer n'importe quand



Si vous êtes la cible d'une carte Trésor d'un autre joueur, infligez une blessure à son héros et piochez une carte.

— OR —

### Teleportation

A jouer à votre tour



Téléportez vous vers une salle déjà explorée n'importe où dans le donjon.

### Malediction

A jouer n'importe quand



Si vous êtes la cible d'une carte Trésor d'un autre joueur, infligez une blessure à son héros et piochez une carte.

— OR —

### Teleportation

A jouer à votre tour



Téléportez vous vers une salle déjà explorée n'importe où dans le donjon.

### Eclair

A jouer n'importe quand



Choisissez une ligne droite de salles connectées, infligez 1 blessure à TOUS les héros qui s'y trouvent.

— OR —

### Bannissement

A jouer à votre tour



Choisissez un monstre et retirez-le du donjon. Vous ne touchez ni XP, ni carte Trésor pour ce dernier.

### Eclair

A jouer n'importe quand



Choisissez une ligne droite de salles connectées, infligez 1 blessure à TOUS les héros qui s'y trouvent.

— OR —

### Bannissement

A jouer à votre tour



Choisissez un monstre et retirez-le du donjon. Vous ne touchez ni XP, ni carte Trésor pour ce dernier.

### Augmentation de la crainte

A jouer au début du tour d'un autre joueur



Tous les monstres et Boss ont une + 1 en défense ce tour.

— OR —

### Pickpocket

A jouer à votre tour



Volez jusqu'à 3 Or au joueur le plus riche. En cas d'égalité, choisissez votre cible parmi ces derniers.

### Augmentation de la crainte

A jouer au début du tour d'un autre joueur



Tous les monstres et Boss ont une + 1 en défense ce tour.

— OR —

### Pickpocket

A jouer à votre tour



Volez jusqu'à 3 Or au joueur le plus riche. En cas d'égalité, choisissez votre cible parmi ces derniers.

### Accroc

A jouer n'importe quand



Quand un autre joueur gagne une ou des cartes Trésor, volez une carte qu'il devait recevoir.

— OR —

### Echange magique

A jouer à votre tour



Echangez votre place avec n'importe quel monstre ou héros, n'importe où dans le donjon.

### Accroc

A jouer n'importe quand



Quand un autre joueur gagne une ou des cartes Trésor, volez une carte qu'il devait recevoir.

— OR —

### Echange magique

A jouer à votre tour



Echangez votre place avec n'importe quel monstre ou héros, n'importe où dans le donjon.

### Accroc

A jouer n'importe quand



Quand un autre joueur gagne une ou des cartes Trésor, volez une carte qu'il devait recevoir.

— OR —

### Echange magique

A jouer à votre tour



Echangez votre place avec n'importe quel monstre ou héros, n'importe où dans le donjon.

### Stupefier

A jouer n'importe quand



Quand un adversaire gagne de l'XP, volez un XP qu'il devait gagner. Si plusieurs cartes identiques sont jouées pour voler la même XP, elles s'annulent.

— OR —

### Joli coup

A jouer à votre tour



### Stupefier

A jouer n'importe quand



Quand un adversaire gagne de l'XP, volez un XP qu'il devait gagner. Si plusieurs cartes identiques sont jouées pour voler la même XP, elles s'annulent.

— OR —

### Joli coup

A jouer à votre tour



### Stupefier

A jouer n'importe quand



Quand un adversaire gagne de l'XP, volez un XP qu'il devait gagner. Si plusieurs cartes identiques sont jouées pour voler la même XP, elles s'annulent.

— OR —

### Joli coup

A jouer à votre tour



**Morsure vampirique**

A jouer n'importe quand



Tous les héros ennemis dans votre salle et dans les salles adjacentes, subissent 1 blessure. Soignez vous du nombre de blessures infligées.

— OR —

**Chiper**

A jouer à votre tour



Volez au hasard une carte Tresor à un autre joueur. Son héro DOIT se trouver dans la même salle que le votre.

**Morsure vampirique**

A jouer n'importe quand



Tous les héros ennemis dans votre salle et dans les salles adjacentes, subissent 1 blessure. Soignez vous du nombre de blessures infligées.

— OR —

**Chiper**

A jouer à votre tour



Volez au hasard une carte Tresor à un autre joueur. Son héro DOIT se trouver dans la même salle que le votre.

**Morsure vampirique**

A jouer n'importe quand



Tous les héros ennemis dans votre salle et dans les salles adjacentes, subissent 1 blessure. Soignez vous du nombre de blessures infligées.

— OR —

**Chiper**

A jouer à votre tour



Volez au hasard une carte Tresor à un autre joueur. Son héro DOIT se trouver dans la même salle que le votre.