

**EVENEMENT - ATTAQUE
SORT DE TOILE D'ARAIGNÉE**

Un piège de Toile d'araignée entrave les ennemis de Lolth.

Attaquez chaque Héros sur la Tuile de votre Héros.

ATTAQUE

DÉGAT

+8

IMMOBILISÉ

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC

112/200

**EVENEMENT - ATTAQUE
AIR VICIÉ**

Dans l'Outreterre, il n'y a pas une grande réserve d'air frais.

Attaquez chaque Héros.

ATTAQUE

DÉGAT

+8

1

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC

125/200

**MALEDICTION
MARQUE DE LOLTH**

La Reine Araignée ne désire rien de moins que votre mort.

Votre Héros est maudit ! Placez cette carte sur la carte de votre Héros pour vous en souvenir.

Chaque Héros avec au moins une carte malédiction (la vôtre incluse) prend 1 dégât quand cette carte est jouée.

A la fin de votre phase de Héros, votre Héros peut prendre 1 dégât pour défausser cette carte.

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC

108/200

**MALEDICTION
MARQUE DE LOLTH**

La Reine Araignée ne désire rien de moins que votre mort.

Votre Héros est maudit ! Placez cette carte sur la carte de votre Héros pour vous en souvenir.

Chaque Héros avec au moins une carte malédiction (la vôtre incluse) prend 1 dégât quand cette carte est jouée.

A la fin de votre phase de Héros, votre Héros peut prendre 1 dégât pour défausser cette carte.

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC

109/200

**MALEDICTION
MARQUE DE LOLTH**

La Reine Araignée ne désire rien de moins que votre mort.

Votre Héros est maudit ! Placez cette carte sur la carte de votre Héros pour vous en souvenir.

Chaque Héros avec au moins une carte malédiction (la vôtre incluse) prend 1 dégât quand cette carte est jouée.

A la fin de votre phase de Héros, votre Héros peut prendre 1 dégât pour défausser cette carte.

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC

110/200

**EVENEMENT
LE SACRIFICE D'UN HÉROS**

Le plafond dans cette partie de la caverne est fragile ; un coup bien placé et c'est l'ensemble qui s'écroulerait.

Vous pouvez choisir de provoquer l'effondrement d'une section du plafond. Si vous le faites, chaque Héros et chaque monstre sur votre Tuile prend 3 dégâts.

Si vous ne le faites pas, votre Héros prend 1 dégât

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC

111/200

**EVENEMENT
L'ANTRE D'UN CRABE PÊCHEUR**

Un crabe pêcheur vous a accroché avec sa toile collante, vous entraînant dans les bras d'un allié opportuniste.

Piochez une Tuile au bas de la pile des Tuiles et posez-la près du bord inexploré le plus proche de votre Héros.

Posez un nouveau monstre sur cette tuile. Votre héros est immobilisé.

Vous ne piochez pas de carte rencontre pour cette nouvelle Tuile.

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC

112/200

**EVENEMENT
HABILE DÉGUISEMENT**

Il se trouve que vous êtes un monstre déguisé !

Placez un nouveau monstre sur votre Tuile, puis placez votre Héros sur n'importe quelle case de la Tuile de départ.

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC

113/200

**EVENEMENT
CHUTE DANS UNE FISSURE**

Vous avez glissé dans une fissure dissimulée et vous mettez du temps à retrouver vos compagnons.

Retirez votre Héros du jeu. Au début de votre prochaine phase de Héros, posez votre Héros sur n'importe quelle case de la Tuile de départ.

Pendant que votre Héros est hors jeu, vous ne piochez de carte rencontre sous aucun prétexte.

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC

114/200

EVENEMENT POURSUITE

Des monstres vous ont pistés jusqu'à ces cavernes.

Posez un nouveau monstre sur la Tuile de départ.

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC  115/200

EVENEMENT POURSUITE

Des monstres vous ont pistés jusqu'à ces cavernes.

Posez un nouveau monstre sur la Tuile de départ.

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC  116/200

EVENEMENT EBOULEMENT

Vous vous écartez vivement d'une avalanche de grosses roches.

Chaque héros sur votre Tuile se déplace d'une Tuile dans la direction de la flèche de votre Tuile, puis chaque héros sur la nouvelle tuile prend 1 dégât.

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC  117/200

EVENEMENT EXPLOSION VOLCANIQUE

Un puissant souffle d'air chaud brûle gravement votre peau.

Chaque Héros sur une Tuile Cheminée Volcanique (Volcanic Vent Tile) prend 2 dégâts.

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC  118/200

EVENEMENT EXPLOSION VOLCANIQUE

Un puissant souffle d'air chaud brûle gravement votre peau.

Chaque Héros sur une Tuile Cheminée Volcanique (Volcanic Vent Tile) prend 2 dégâts.

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC  119/200

EVENEMENT PROJECTION VOLCANIQUE

un jaillissement de lave brûle votre peau.

Chaque Héros à 1 tuile ou moins d'une Tuile Cheminée Volcanique (Volcanic Vent Tile) prend 1 dégât.

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC  120/200

EVENEMENT PROJECTION VOLCANIQUE

un jaillissement de lave brûle votre peau.

Chaque Héros à 1 tuile ou moins d'une Tuile Cheminée Volcanique (Volcanic Vent Tile) prend 1 dégât.

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC  121/200

EVENEMENT - ATTAQUE ANCIEN MÉCANISME

Cet ancien mécanisme magique diffuseur de feu fut créé il y a longtemps pour protéger la citadelle Naine.

Choisissez un Héros.
Attaquez chaque Héros et chaque Monstre sur la Tuile de ce Héros.

ATTAQUE

+7

DEGAT

3

Raté : 1 Dégât

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC  122/200

EVENEMENT - ATTAQUE VOLÉE DE FLÈCHES

Un ancien piège nain relâche une douzaine de flèches contre les intrus.

Choisissez un Héros.
Attaquez chaque Héros et chaque Monstre sur la Tuile de ce Héros.

ATTAQUE

+7

DEGAT

1

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC  123/200

PIEGE
CHAMP DE FORCE

Une force invisible s'abat sur ceux qui s'approche.

Placez le marqueur Champs de Force sur la Tuile de votre Héros. Si cette tuile a déjà un marqueur, défaussez cette carte et piochez une nouvelle carte rencontre.

Déclenchez ce piège durant votre phase d'Ennemi : Chaque Héros à 1 Tuile ou moins de cette tuile prend 1 dégât et se déplace d'une Tuile dans le sens de la flèche de sa Tuile.

A la place d'attaquer, un Héros sur une tuile avec un piège peut essayer de le désarmer.
DESARMORCER : 10+

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC  124/200

PIEGE
PIÈGE GOBLIN

Un piège dissimulé, même primitif, est néanmoins efficace dans l'Outreterre.

Placez le marqueur Piège Goblin sur la Tuile de votre Héros. Si cette tuile a déjà un marqueur, défaussez cette carte et piochez une nouvelle carte Rencontre.

Déclenchez ce piège durant votre phase d'Ennemi : Attaquez chaque Héros sur cette Tuile.

ATTACK	DAMAGE
+2	Immobilisé

A la place d'attaquer, un Héros sur une tuile avec un piège peut essayer de le désarmer.
DESARMORCER : 10+

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC  125/200

PIEGE
FLÈCHES EMPOISONNÉES

Les Drows enduisent les flèches de leurs pièges avec du venim tiré de leurs serviteurs à huit pattes.

Placez le marqueur Flèches empoisonnées sur la Tuile de votre Héros. Si cette tuile a déjà un marqueur, défaussez cette carte et piochez une nouvelle carte rencontre.

Déclenchez ce piège durant votre phase d'Ennemi : chaque héros à 1 tuile ou moins de cette Tuile est empoisonné.

A la place d'attaquer, un Héros sur une tuile avec un piège peut essayer de le désarmer.
DESARMORCER : 10+

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC  126/200

PIEGE
PIÈGE ELECTRIQUE

Un pieu métallique planté dans le sol lance des éclairs aux alentours !

Placez le marqueur Piège électrique sur la Tuile de votre Héros. Si cette tuile a déjà un marqueur, défaussez cette carte et piochez une nouvelle carte Rencontre.

Déclenchez ce piège durant votre phase d'Ennemi : Attaquez chaque Héros sur cette Tuile.

ATTACK	DAMAGE
+5	3 Raté : 1 Dégât

A la place d'attaquer, un Héros sur une tuile avec un piège peut essayer de le désarmer.
DESARMORCER : 10+

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC  127/200

PIEGE
LA MACHINE À JUS

*" L'tunnel est trop fin
L'tunnel est trop bas
Fuyez goblins
Car nous voilà ! "*

Placez le marqueur Machine à jus sur la Tuile de votre Héros. Si cette tuile a déjà un marqueur, défaussez cette carte et piochez une nouvelle carte rencontre.

Déclenchez ce piège durant votre phase d'Ennemi : chaque héros et chaque monstre sur cette tuile prend 1 dégât. Puis bougez la Machine à jus d'1 Tuile vers le Héros a qui il reste le plus de point de vie.

A la place d'attaquer, un Héros sur une tuile avec un piège peut essayer de le désarmer.
DESARMORCER : 10+

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC  128/200

PIEGE
FAILLE VOLCANIQUE

Une fissure sous pression disperse de la lave dans toutes les directions !

Placez le marqueur Faille volcanique sur la Tuile de votre Héros. Si cette tuile a déjà un marqueur, défaussez cette carte et piochez une nouvelle carte rencontre.

La tuile de ce piège est considérée comme une Tuile Cheminée Volcanique (Volcanic Vent Tile).

Déclenchez ce piège durant votre phase d'Ennemi : Chaque Héros à 1 Tuile ou moins d'1 Tuile Cheminée Volcanique (Volcanic Vent Tile) prend 1 dégât.

A la place d'attaquer, un Héros sur une tuile avec un piège peut essayer de le désarmer.
DESARMORCER : 10+

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC  129/200

MALEDICTION MARQUE DE LOLTH

La Reine Araignée ne désire rien de moins que votre mort.

Votre Héros est maudit ! Placez cette carte sur la carte de votre Héros pour vous en souvenir.

Chaque Héros avec au moins une carte malédiction (la vôtre incluse) prend 1 dégât quand cette carte est jouée.

A la fin de votre phase de Héros, votre Héros peut prendre 1 dégât pour défausser cette carte.

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC

6/200

MALEDICTION MARQUE DE LOLTH

La Reine Araignée ne désire rien de moins que votre mort.

Votre Héros est maudit ! Placez cette carte sur la carte de votre Héros pour vous en souvenir.

Chaque Héros avec au moins une carte malédiction (la vôtre incluse) prend 1 dégât quand cette carte est jouée.

A la fin de votre phase de Héros, votre Héros peut prendre 1 dégât pour défausser cette carte.

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC

7/200

MALEDICTION MARQUE DE LOLTH

La Reine Araignée ne désire rien de moins que votre mort.

Votre Héros est maudit ! Placez cette carte sur la carte de votre Héros pour vous en souvenir.

Chaque Héros avec au moins une carte malédiction (la vôtre incluse) prend 1 dégât quand cette carte est jouée.

A la fin de votre phase de Héros, votre Héros peut prendre 1 dégât pour défausser cette carte.

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC

8/200

MALEDICTION MARQUE DE LOLTH

La Reine Araignée ne désire rien de moins que votre mort.

Votre Héros est maudit ! Placez cette carte sur la carte de votre Héros pour vous en souvenir.

Chaque Héros avec au moins une carte malédiction (la vôtre incluse) prend 1 dégât quand cette carte est jouée.

A la fin de votre phase de Héros, votre Héros peut prendre 1 dégât pour défausser cette carte.

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC

9/200

MALEDICTION MARQUE DE LOLTH

La Reine Araignée ne désire rien de moins que votre mort.

Votre Héros est maudit ! Placez cette carte sur la carte de votre Héros pour vous en souvenir.

Chaque Héros avec au moins une carte malédiction (la vôtre incluse) prend 1 dégât quand cette carte est jouée.

A la fin de votre phase de Héros, votre Héros peut prendre 1 dégât pour défausser cette carte.

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC

10/200

EVENEMENT ASSIÉGÉ !

Se battre sans discontinuer commence à avoir de graves conséquences.

Chaque Héros prend des dégâts équivalents au nombre de monstres présents sur ses cases adjacentes.

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC

11/200

EVENEMENT DANS LES OMBRES

Les ombres sont propices à une embuscade !

Choisissez le Héros avec le moins de points de vie restant. Posez un nouveau monstre sur la Tuile de ce Héros.

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC

12/200

EVENEMENT PERDU

Ce que vous pensiez être un raccourci vous a entraîné dans la mauvaise direction.

Sans la regarder, prenez la tuile du fond de la pile des Tuiles et posez là au dessus.

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC

13/200

EVENEMENT SUBMERGÉ

Les monstres chargent de tous les côtés.

Chaque Héros prend des dégâts équivalents au nombre de monstres qu'il contrôle.

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC

14/200

ÉVÈNEMENT
EXPLOSION VOLCANIQUE

Un puissant souffle d'air chaud brûle gravement votre peau.

Chaque Héros sur une Tuile Cheminée Volcanique (Volcanic Vent Tile) prend 2 dégâts.

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC 15/200

ÉVÈNEMENT
EXPLOSION VOLCANIQUE

Un puissant souffle d'air chaud brûle gravement votre peau.

Chaque Héros sur une Tuile Cheminée Volcanique (Volcanic Vent Tile) prend 2 dégâts.

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC 16/200

ÉVÈNEMENT
PROJECTION VOLCANIQUE

un jaillissement de lave brûle votre peau.

Chaque Héros à 1 tuile ou moins d'une Tuile Cheminée Volcanique (Volcanic Vent Tile) prend 1 dégât.

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC 17/200

ÉVÈNEMENT
PROJECTION VOLCANIQUE

un jaillissement de lave brûle votre peau.

Chaque Héros à 1 tuile ou moins d'une Tuile Cheminée Volcanique (Volcanic Vent Tile) prend 1 dégât.

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC 18/200

ÉVÈNEMENT - ATTAQUE
JET D'ACIDE

Une fissure dans le plafond crache de l'acide sur votre peau.

Attaquez chaque Héros sur la Tuile de votre Héros.

ATTAQUE

+6

DEGAT

2

Raté : 1 Dégât

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC 19/200

ÉVÈNEMENT - ATTAQUE
COLONIE BARUCHIE

Un faux pas provoque, au sein d'une masse de champignons, l'irruption d'un nuage de spores empoisonnés.

Attaquez chaque Héros sur la Tuile de votre Héros.

ATTAQUE

+11

DEGAT

EMPOISONNÉ

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC 20/200

ÉVÈNEMENT - ATTAQUE
VOL DE TERRIBLES CORBIES

Votre présence a troublé le nid d'un peuple oiseau malveillant !

Attaquez chaque Héros sur la Tuile de votre Héros.

ATTAQUE

+9

DEGAT

2

Raté : 1 Dégât

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC 21/200

ÉVÈNEMENT - ATTAQUE
EMBUSCADE D'UN FARFADET

Un farfadet au déplacement très rapide attaque puis disparaît dans les cavernes.

Attaquez votre Héros.

ATTAQUE

+8

DEGAT

2

Raté : 1 Dégât

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC 22/200

ÉVÈNEMENT - ATTAQUE
SORT DE TOILE D'ARAIGNÉE

Un piège de Toile d'araignée entrave les ennemis de Lolth.

Attaquez chaque Héros sur la Tuile de votre Héros.

ATTAQUE

+8

DEGAT

IMMOBILISÉ

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC 23/200