

CHANCE PROMOTION DE BATAILLE

Vous avez survécu à de nombreuses épreuves et elles vous ont rendues plus fort.

A jouer immédiatement

Votre Héros est maintenant niveau 2. Si votre Héros est déjà niveau 2, un autre Héros de votre choix passe au niveau 2.

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC ✂ 75/200

CHANCE UN BREF REPOS

Vous vous posez un instant pour reprendre votre souffle.

A jouer immédiatement

Votre Héros regagne 1 point de vie.
Réactivez un de vos pouvoirs ou de vos objets utilisés.

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC ✂ 76/200

CHANCE UN BREF REPOS

Vous vous posez un instant pour reprendre votre souffle.

A jouer immédiatement

Votre Héros regagne 1 point de vie.
Réactivez un de vos pouvoirs ou de vos objets utilisés.

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC ✂ 77/200

CHANCE SOUTIEN

Quelques mots d'encouragement renforcent la résolution de votre compagnon.

A jouer immédiatement

Choisissez 1 Héros. Ce Héros regagne 1 point de vie ou peut mettre fin à une Condition l'affectant.

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC ✂ 78/200

CHANCE SOUTIEN

Quelques mots d'encouragement renforcent la résolution de votre compagnon.

A jouer immédiatement

Choisissez 1 Héros. Ce Héros regagne 1 point de vie ou peut mettre fin à une Condition l'affectant.

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC ✂ 79/200

CHANCE SOUTIEN

Quelques mots d'encouragement renforcent la résolution de votre compagnon.

A jouer immédiatement

Choisissez 1 Héros. Ce Héros regagne 1 point de vie ou peut mettre fin à une Condition l'affectant.

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC ✂ 80/200

CHANCE PERCÉE

A peine votre adversaire s'effondre-t-il que votre attaque porte déjà sur le prochain.

A jouer immédiatement

Faites 1 dégât à 1 Monstre sur la Tuile de votre Héros.

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC ✂ 81/200

CHANCE EXPÉRIENCE DE TERRAIN

Vous ne pouvez pas être arrivé aussi loin sans avoir appris quelque chose.

A jouer immédiatement

Cette carte compte comme 1 point d'expérience.
Mettez la dans la pile d'expérience et **Défaussez cette carte** quand le groupe l'utilise comme expérience.

1 EXPERIENCE

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC ✂ 82/200

CHANCE FRAPPE INTIMIDANTE

Vous agitez votre arme, menaçant vos ennemis.

A jouer immédiatement

Déplacez 1 Monstre d'1 Tuile dans n'importe quelle direction.

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC ✂ 83/200

CHANCE
INSTANT DE RÉPIT

Les Tunnels sont tranquilles...pour le moment.

A jouer immédiatement

Posez cette carte face ouverte sur le sommet de la pile des monstres ou sur la pile de cartes rencontrées. La prochaine fois qu'une carte devra être piochée de cette pile, **défaussez cette carte** à la place.

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC 84/200

OBJET
CEINTURE DE FORCE DE GÉANT

Cette large ceinture est couverte d'éclairs en métal.

A utiliser quand votre Héros touche un monstre sur une case adjacente avec une attaque.

L'attaque inflige +2 dégâts.

Retournez cette carte après utilisation.

Prix: 1,500 pièces d'or

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC 85/200

OBJET
BROCHE BOUCLIER

Cette petite pointe d'argent peut même prévenir les dégâts infaillibles d'un missile magique.

A utiliser quand votre Héros prend des dégâts.

Réduisez les dégâts de 1.

Retournez cette carte après utilisation.

Prix: 600 pièces d'or

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC 86/200

OBJET
BANDEAU DE L'ŒIL DE CHAT

Ce diadème donne le pouvoir de voir dans le noir.

Cet objet reste en jeu.

Tant que cet objet est en jeu, votre Héros gagne +2 au jet d'attaque contre les monstres qui ne sont pas sur votre Tuile

Prix: 1,500 pièces d'or

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC 87/200

OBJET
POTION CURATIVE

Cette lourde flasque est remplie d'un liquide sombre qui a le goût d'un bon vin elfique.

A utiliser pendant votre phase de Héros.

Votre Héros ou 1 Héros sur une case adjacente regagne 1 Point de Vie et met fin à 1 condition l'affectant.

Défaussez cette carte après utilisation.

Prix: 600 pièces d'or

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC 88/200

OBJET
FLASQUE D'HUILE

Les lampes à huile font aussi de puissantes armes improvisées.

A utiliser à la place d'attaquer.

Choisissez une Tuile à 1 Tuile ou moins de votre Héros. Attaquez chaque monstre sur cette Tuile

ATTAQUE	DEGATS
+4	1

Défaussez cette carte après utilisation.

Prix: 300 pièces d'or

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC 89/200

OBJET
FLASQUE D'HUILE

Les lampes à huile font aussi de puissantes armes improvisées.

A utiliser à la place d'attaquer.

Choisissez une Tuile à 1 Tuile ou moins de votre Héros. Attaquez chaque monstre sur cette Tuile

ATTAQUE	DEGATS
+4	1

Défaussez cette carte après utilisation.

Prix: 300 pièces d'or

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC 90/200

OBJET
ÉPAIS MANTEAU

Enveloppé dans un lourd manteau, vous êtes à même de vous protéger d'une attaque.

A utiliser quand votre Héros est ciblé par une attaque qui cible plus d'1 Héros.

Cette attaque manque votre Héros.

Défaussez cette carte après utilisation.

Prix: 1,000 pièces d'or

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC 91/200

OBJET
MASQUE DE DÉGUISEMENT

Ce masque enchanté permet à son porteur de ressembler à n'importe qui.

A utiliser quand un Monstre qui n'est pas sur la Tuile de votre Héros est activé.

Votre Héros n'est pas compté comme le Héros le plus proche de ce Monstre.

Retournez cette carte après utilisation.

Prix: 300 pièces d'or

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC 92/200

OBJET
COLLIER DE VITESSE

Cette babiole a auparavant appartenu au mercenaire Drow Jarlaxle.

Cet objet reste en jeu.

Votre Héros gagne un bonus de +2 à sa vitesse tant que l'objet reste en jeu.

Prix: 1,500 pièces d'or

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC ✂ 93/200

OBJET
POTION DE GUÉRISON

Cette fiole de verre contient un petit peu de liquide au goût de miel.

A utiliser pendant votre phase de Héros.

Votre Héros ou 1 Héros sur une case adjacente regagne 2 Points de Vie.

Défaussez cette carte après utilisation.

Prix: 600 pièces d'or

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC ✂ 94/200

OBJET
POTION DE GUÉRISON

Cette fiole de verre contient un petit peu de liquide au goût de miel.

A utiliser pendant votre phase de Héros.

Votre Héros ou 1 Héros sur une case adjacente regagne 2 Points de Vie.

Défaussez cette carte après utilisation.

Prix: 600 pièces d'or

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC ✂ 95/200

OBJET
TALISMAN DE SCRIMSHAW

Cette pièce, sculptée dans un os provenant d'une truite-sans-cervelle, prodigue bonne fortune à son propriétaire.

A utiliser après n'importe quel lancé de Dé.

Relancez le dé.

Retournez cette carte après utilisation.

Prix: 1,000 pièces d'or

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC ✂ 96/200

OBJET
TALISMAN DE SCRIMSHAW

Cette pièce, sculptée dans un os provenant d'une truite-sans-cervelle, prodigue bonne fortune à son propriétaire.

A utiliser après n'importe quel lancé de Dé.

Relancez le dé.

Retournez cette carte après utilisation.

Prix: 1,000 pièces d'or

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC ✂ 97/200

OBJET
MASQUE DE L'ARAIGNÉE

Ce masque enchanté permet à son porteur de traverser n'importe quelle toile d'araignée.

A utiliser quand votre Héros est Immobilisé.

Mettez fin à la condition Immobilisé de votre Héros.

Retournez cette carte après utilisation.

Prix: 600 pièces d'or

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC ✂ 98/200

OBJET
BAGUETTE DE FLÈCHES ACIDES

Cette baguette à la pointe ornée d'une émeraude libère des projectiles qui dissolvent la peau et les os.

A utiliser à la place d'attaquer.

Attaquez 1 Monstre à 1 Tuile ou moins de votre Héros.

ATTAQUE

+5

DÉGATS

2

Retournez cette carte après utilisation.

Prix: 1,500 pièces d'or

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC ✂ 99/200

OBJET
BAGUETTE DE PROJECTILES MAGIQUES

Cette simple baguette d'ébène jette le sort le plus basique de l'arsenal typique d'un magicien.

A utiliser à la place d'attaquer.

Choisissez 1 Monstre à 3 tuiles ou moins de votre Héros. Ce monstre prend 1 point de dégât.

Retournez cette carte après utilisation.

Prix: 1,500 pièces d'or

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC ✂ 100/200

CHANCE
CAMPEMENT

Dans le périlleux Outreterre, il existe des lieux en relative sécurité.

A jouer immédiatement

Placez le jeton Campement sur n'importe quelle Tuile. Quand un Héros sur une Tuile avec un jeton Campement doit piocher une carte rencontre, ce héros peut défausser le jeton Campement à la place.

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC ✂ 191/200

CHANCE
EXPÉRIENCE DE TERRAIN

Vous ne pouvez pas être arrivé aussi loin sans avoir appris quelque chose.

A jouer immédiatement

Cette carte compte comme 1 point d'expérience. Mettez la dans la pile d'expérience et **Défaussez cette carte** quand le groupe l'utilise comme expérience.

1 EXPERIENCE

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC ✂ 192/200

CHANCE
MALÉDICTION LEVÉE

Votre prière chuchotée a été entendue.

A jouer immédiatement

Défaussez 1 Malédiction en jeu de votre choix.

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC ✂ 193/200

CHANCE
COUP RAPIDE

Vous vous déchaînez contre un Monstre énérvé.

A jouer immédiatement

Choisissez un Héros. Celui-ci utilise immédiatement un Pouvoir d'attaque.

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC ✂ 194/200

CHANCE
TUNNEL SECRET

Un passage secret relie deux zones de ces cavernes.

A jouer immédiatement

Posez 2 jetons Tunnel Secret sur n'importe quelles Tuiles. Pour le reste de la partie, dès qu'un Héros finit sa phase de Héros sur une case contenant un jeton Tunnel Secret, ce Héros peut se déplacer sur n'importe quelle case adjacente innocupée de l'autre jeton Tunnel Secret.

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC ✂ 195/200

CHANCE
ESPOIR SOUDAIN

Les choses vont s'améliorer... Vous le ressentez.

A jouer immédiatement

Défaussez 1 carte rencontre en jeu de votre choix.

Défaussez cette carte après l'avoir jouée.

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC ✂ 196/200

OBJET
BRACELETS D'ATTAQUE ÉCLAIR

Portés, ces bracelets augmentent la vitesse de vos attaques.

A utiliser après une Attaque à Volonté contre un Monstre sur une case adjacente.

Utilisez une Attaque à Volonté contre un Monstre sur une case adjacente. Cette capacité peut être utilisée une fois par phase de Héros.

Prix: 2,000 pièces d'or

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC ✂ 197/200

OBJET
TALISMAN DE SCRIMSHAW

Cette pièce, sculptée dans un os provenant d'une truie-sans-cerveille, prodigue bonne fortune à son propriétaire.

A utiliser après n'importe quel lancé de Dé.

Relancez le dé.

Retournez cette carte après utilisation.

Prix: 1,000 pièces d'or

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC ✂ 198/200

OBJET
CARTE DES TUNNELS

Ce parchemin délavé montre l'emplacement d'un raccourci.

A jouer pendant votre phase d'exploration.

Placez la Tuile du dessus de la pile des Tuiles Donjon sur n'importe quel bord inexploré. Placez 1 nouveau monstre sur cette Tuile. Vous ne piochez pas de carte rencontre durant votre phase de Villain. (Si la Tuile est spécifiée dans l'aventure, suivez les instructions relatives à cette Tuile au lieu de placer un nouveau monstre.)

Défaussez cette carte après utilisation.

Prix: 600 pièces d'or

TM & © 2011 Wizards of the Coast LLC ✂ 199/200

OBJET
BAGUETTE DE FOUDRE

Cette fine baguette d'érable est ornée de petits saphirs.

A utiliser à la place d'attaquer.

Attaquez jusqu'à 3 Monstres à 1 Tuile ou moins de votre Héros.

ATTAQUE	DEGATS
+6	1

Retournez cette carte après utilisation.

Prix: 1,000 pièces d'or

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