

## ARTEMIS ENTRERI, ASSASSIN

HUMAIN

Artemis n'a jamais failli une mission, jusqu'à ce qu'il rencontre le Drow renégat et ses compagnons.



### TACTICS

AC 16\*  
HP 8

Artemis s'active au début de chaque phase de vilain.

- Si Artemis a moins de 4 PV et est à 2 Tuiles ou moins d'1 Héros, il utilise sa cape de chauve-souris et se déplace adjacent au Héros avec le moins de CA et l'attaque avec sa **Dague vampirique**.
- Si il est à 1 Tuile ou moins d'1 Héros, il se déplace adjacent au plus de Héros possible et attaque chacun avec la **Griffe de Charon**.
- Sinon, il se déplace d'1 Tuile vers le Héros avec le moins de PV

\* **Roi de l'adaptation** : quand il est touché pour la 1ère fois chaque tour, posez un jeton ici. chaque jeton ajoute +1 au bonus attaque et CA. Chaque jeton peut être retiré un lui épargnant 1 dégât OU en ajoutant 2 dégâts quand il touche 1 Héros.

	ATTACK	DAMAGE
Dague vampirique :	+ 8	2 et regagne 1 PV (raté : 1)
Griffe de Charon :	+ 8	1 et le prochain joueur à l'attaquer utilise un pouvoir à volonté

LEVEL 5 VILLAIN

## ERRTU, BALOR

DEMON

La quête de pouvoir d'Errtu l'a conduit jusqu'à Faerûn.



### TACTICS

AC 14  
HP 14

Errtu s'active au début de chaque phase de vilain.

- Si il est à 1 Tuile ou moins d'1 Héros, il attaque tous les Héros sur sa Tuile et sur 1 Tuile adjacente contenant au moins 1 Héros avec son **épée d'éclair**. Puis il se déplace sur 1 Tuile adjacente.
- Si il est à 2 Tuiles ou moins d'1 Héros, il attaque 1 Héros avec un fouet enflammé.
- Sinon, il se déplace d'1 Tuile vers le Héros le plus proche.

**Être de flamme** : quand il est posé en jeu, mettez toutes les cartes "Projection Volcanique" et "Explosion Volcanique" défaussées, dans la pioche Rencontre. Quand elles sont piochées, ces cartes ne peuvent être annulées et Errtu regagne 2 PV. Errtu est considéré comme une Tuile "Volcanic Vent"

	ATTACK	DAMAGE
Epée d'éclair :	+ 7	2 (raté : il attaque encore si il n'y a qu'1 cible)
Fouet enflammé :	Touché automatique	1 et paralysé, déplacez le Héros adjacent.

LEVEL 5 VILLAIN

## JARLAXLE BAENRE, MERCENAIRE

DROW

Jarlaxle est l'astucieux leader de la Compagnie de mercenaires Bregan D'aerthe



### TACTICS

AC 15\*  
HP 8

Jarlaxle s'active au début de chaque phase de vilain.

- Si Jarlaxle est à 1 tuile ou moins d'un Héros, piochez une carte rencontre (^).  
**Événement** : il se déplace adjacent et attaque un Héros avec sa **raprière**. Puis attaque 1 Héros adjacent si c'est un **Événement-attaque**.  
**Piège** : Jarlaxle libère une **décharge magique**. Chaque Héros sur sa tuile ou à 1 Tuile ou moins (selon la portée du piège) prend 1 dégât.  
**Malédiction** : Jarlaxle révèle un étrange bijou. Posez 1 nouveau monstre sur la case où était Jarlaxle. Posez Jarlaxle à 2 Tuiles de là.
- Sinon, activez le monstre le plus proche OU posez un nouveau monstre sur la Tuile la plus proche avec un bord inexploré.

\* **Défense magique** : quand il est touché, piochez 1 carte Trésor (^). Réduisez les dégâts de 1 par 600 po de valeur (arrondi au dessus) . Déplacez Jarlaxle d'1 Tuile si il n'y a pas de valeur sur la carte.

	ATTACK	DAMAGE
Rapière :	+ 9	1

(^) Résolvez l'action correspondant à la carte puis défaussez là sans autre effet.

LEVEL 5 VILLAIN

## YHARASKRIK, FLAGELLEUR MENTAL

ABERRATION

Yharaskrik s'est allié à Bregan D'aerthe, les utilisant secrètement dans sa quête pour Crenshinibon.



### TACTICS

AC 12\*  
HP 10

Yharaskrik s'active au début de chaque phase de vilain.

- Si il n'y a pas de monstre à 2 Tuiles ou moins de lui, il se téléporte sur la Tuile la plus proche avec 1 monstre OU sur une Tuile inoccupée avec un bord inexploré et posez 1 nouveau monstre adjacent à Yharaskrik.
- Si il est adjacent ou sur 1 Tuile avec 1 Héros, le Héros le plus proche se déplace adjacent à 1 Héros à 1 Tuile ou moins et les deux prennent 1 dégât OU il attaque tous les Héros à 1 Tuile ou moins avec une **décharge mentale**.
- Sinon, il se déplace d'une Tuile vers le monstre le plus proche.

\* **Bouclier de chair** : si il est touché sur la même Tuile qu'un autre monstre, ce monstre prend les dégâts à sa place. Si un autre monstre meurt sur la même Tuile, Yharaskrik se déplace adjacent et dévore son cerveau, regagnant autant de PV que les XP du monstre.

	ATTACK	DAMAGE
Décharge mentale :	+ 6	1 et les Héros paralysés s'éloignent d'1 Tuile.

LEVEL 5 VILLAIN



# SHIMMERGLOOM

DRAGON, OMBRE

Shimmergloom détruit une armée entière de Nains quand il s'empare de Castelmithral.

AC 15\*  
HP 12

## TACTICS

Quand il est révélé, placez un marqueur condition face retournée Sur cette carte. Shimmergloom s'active au début de chaque phase de vilain.

- Si il y a 1 marqueur condition sur cette carte, déplacez le sur la Tuile avec le plus de Héros et attaquez chaque Héros sur cette Tuile avec une **Frappe des Ombres**
- Si il est à 1 Tuile ou moins d'1 Héros, il attaque tous les Héros sur la Tuile la plus proche avec son Souffle d'Ombre. Posez un jeton sur chaque cible. La prochaine fois qu'ils touchent avec une attaque, retirez 1 jeton et réduisez les dégâts de 1.
- Sinon, il se déplace d'1 Tuile vers le monstre le plus proche.

\* **Globe de ténèbres** : si il est touché, posez un marqueur condition retourné sur cette carte si il n'y en a pas OU retirez le marqueur si il y en a déjà un. Tant que le marqueur se trouve sur lui, Shimmergloom a +3 à la CA.

	ATTACK	DAMAGE
Frappe des Ombres :	+ 9	2

LEVEL 5 VILLAIN



# YVONNEL BAENRE, MERE MATRONE

DROW

En tant que matriarche de la première Maison de Menzoberranzan, elle possède le pouvoir nécessaire pour mettre en oeuvre ses complots tortueux.

AC 14  
HP 9

## TACTICS

Yvonnell s'active au début de chaque phase de vilain.

- Si elle est à 1 Tuile ou moins d'1 Héros empoisonné, elle fait 1 dégât à chaque Héros dans cet état et active le monstre le plus proche.
- Si elle est à 1 Tuile ou moins d'1 Héros, elle attaque chaque Héros sur la Tuile du Héros le plus proche avec une **Toile d'araignée de Douleur** et chaque monstre d'approche d'1 Tuile d'Yvonnell.
- Sinon, le Héros actif pioche une carte rencontre.

**Colère de Lolth** : Tous les monstres à 1 Tuile ou moins font 1 dégât de plus si ils touchent. Si 1 monstre à 1 Tuile ou moins d'Yvonnell meurt, il explose dans un nuage d'araignées spectrales et chaque héros sur la Tuile sont empoisonnés ou prennent 1 dégât s'il le sont déjà. Les Héros empoisonnés sont considérés comme **Marqués par Lolth**.

	ATTACK	DAMAGE
	+ 9	Empoisonné et Paralysé

LEVEL 5 VILLAIN



# YOCHLOL, SERVANTE DE LOLTH

DEMON

La forme d'une ravissante Drow masquée en réalité l'apparence repoussante du Yochlol.

AC 13  
HP 12

## TACTICS

**Spécial** : Quand le Yochlol arrive en jeu, utilisez d'abord la figurine de forme Drow pour la représenter.

Le Yochlol s'active au début de chaque phase de Vilain

- Si le Yochlol 6 PV ou moins, il prend son apparence de Démon. Retournez la carte et vérifiez ses tactiques à nouveau.
- Si il est à 1 Tuile ou moins d'1 Héros, il attaque le Héros le plus proche avec un **projectile venimeux**.
- Sinon, le Héros actif pioche une carte rencontre.

**Charme démoniaque** : 1 Héros qui commence sa phase de Héros adjacent au Yochlol ne peut attaquer la Servante ce tour. Si le Héros est empoisonné, le Héros se déplace d'1 Tuile vers le Héros le plus proche et donne 1 dégât à 1 Héros sur cette Tuile

	ATTACK	DAMAGE
Projectile venimeux :	+ 9	1 et empoisonné

LEVEL 5 VILLAIN



# YOCHLOL, SERVANTE DE LOLTH

DEMON

\* Quand le Yochlol est posé pour la première fois, elle commence sous sa forme Drow de l'autre côté de cette carte

AC 13  
HP 12

## TACTICS

Le Yochlol s'active au début de chaque phase de Vilain

- Si il est sur la même Tuile qu'1 Héros, il attaque tous les Héros sur la Tuile avec une **rafale de tentacules**.
- Si il est à 1 Tuile ou moins d'1 Héros, il se déplace sur la Tuile du Héros le plus proche et attaque tous les Héros sur la Tuile avec une **Toile d'araignée de Folie**.
- Sinon, il se déplace d'1 Tuile vers le Héros le plus proche.

	ATTACK	DAMAGE
Rafale de Tentacules :	+ 8	2 et repoussez le Héros d'1 Tuile
Toile d'araignée de Folie :	+ 6	1 et paralysé et empoisonné

LEVEL 5 VILLAIN

