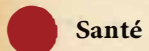
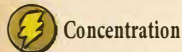


Références des icônes

ATTRIBUTS



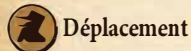
Santé



Concentration

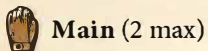


Défense

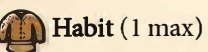


Déplacement

ÉQUIPEMENTS



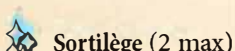
Main (2 max)



Habit (1 max)



Bibelot (2 max)



Sortilège (2 max)

Compétence



Force



Agilité



Intelligence



Toute compétence

Dé



Test de Compétence



Dés Héros

Compétence utilisée pour ce test

Action Héroïque



Jet de rencontre ou de combat



Success



Failure

ACTIONS HÉROÏQUES



Toute Action- Effectuez une Action Héroïque de votre choix



Repos- Gagnez Santé et Concentration (doit être effectué si inconscient)



Rechercher dans une Pièce- Effectuez une recherche s'il n'y a aucun ennemi dans la pièce, ou avec au moins un héros dedans



Désarmer un Piège- Test de Compétence pour placer un Marqueur Désarmé sur le Piège et gagnez 1 Butin ou 1 Sortilège



Jeter un Sortilège- Effectuez un Test de Compétence pour lancer un Sortilège, en étant certain de payer le coût de Concentration nécessaire



Attaque de Mêlée- Effectuez une Action de Mêlée sur un Ennemi dans votre pièce



Attaque de Missile- Effectuez une Attaque de Missile sur un Ennemi à portée de vous



Effectuer une Action Ponctuelle- Effectuez une Action Héroïque additionnelle (ne peut pas être utilisé plusieurs fois dans le même tour)

ACTIONS GRATUITES



Action Gratuite- Peut être effectuée n'importe quand pendant votre tour



Entrer dans le Repaire du Boss- Après avoir tué tous les séides, entrez dans le Repaire du Boss

CAPACITÉS & MODIFICATEURS



Gain Defense/Speed



Lose Defense/Speed



Gain Health/Focus



Roll 1 more/1 fewer **Hero Die** (cannot exceed 3 or go below 1)



Change a **Die Face** by 1 (cannot go higher than 6 or lower than 1)



During a Skill Check: adds/subtracts from result



Reroll 1 Hero Die during a Melee Attack and use the new die result



Portal- Teleport to any revealed Dungeon Card



Move a target enemy X number of rooms away



Move with **Stealth**: may move unaffected through rooms with enemies



A Goblin/Minion is **killed** (the Hero who killed the enemy receives a reward)

DONJON & PLATEAU DE LA TORCHE



Room



Entrance



Minion Encounter



Lair Door



Move the **Torch** up or down



Reveal a facedown **Dungeon Card**



Add a new **Goblin** to the **Entrance**



The game is over and **Heroes lose**



Trigger an **immediate evasion Skill Check** when entering the room



Add a **Goblin/Minion** to the **active Hero's room**. If a room is revealed with this icon add it to the new room



Discover a new **Loot/Spell Card** (draw from deck or from the Discard Row)



Pick up a **Loot/Spell Card** (from the Discard Row)

DÉPLACEMENTS & PORTÉE



Déplacez-vous d'un nombre de pièces jusqu'à la valeur de votre Vitesse en traversant des chemins



Portée- Nombre de pièces où une cible peut se trouver

Les effets s'appliquent à :

Un Héros

Un Ennemi

Gobelins

Séides

Le Boss

Les effets s'appliquent **au Héros / à l'Ennemi** ciblé



Même Pièce- La Cible est dans la même Pièce



Ligne de Vue- La cible doit être dans un passage linéaire (non pas dans la même pièce)



Tout Chemin- La cible est connectée par un chemin (peut être dans la même pièce)



Tous les Héros / Ennemis- Cible tous ceux qui se trouvent dans la portée spécifiée

EFFETS ENNEMIS / DE PIÈGES



Enemy Die



Shield Match: The value of this die face matches the Hero's total Defense



Torch: Move the Torch down 1 space (the enemy deals no damage)



During a Counter-Attack: Adds to **Enemy Die** result



Lose **Health/Focus**



Trigger all **Enemy Actions** on enemy cards in play



Enemy Gains **Health**



A **Loot/Spell** that the Hero has equipped **must be discarded** to its appropriate row



The **Boss** moves to the **Boss's Lair**