Personnages

Acrobate

((5/2) (L'Eau et le Feu))

* Pour 1 poon, l'Acrobate peut sauter sans dépenser de carte saut.

* De plus, on.

Lors de son saut, l'Acrobate peut passer par-dessus :

* Des fosses.
* Des crevasses.
* Des chutes de pierres.
* Des cases d'eau.
* Des cases de lave.
* Un té.
* Un petsé.
* Une tuyautersée.
* Une case de brasier.
* Un pvé.

Lors de son saut, l'Acrobate ne peut pas passer-par dessus :

* Des cases de sol vide.
* Des cases de sol enneé.
* Des on.
* D'autres personnape ou adverses).
* Des objets(ts)
* Des éboulis.
* Des escaliers.
* Des obstacles 3D.
* Des ponts non brisés.
* De la glace.
* Des ponts de glace
* Des cases valent pas des obstacles.

Slace.

Ange de lumière

((5/1) (Puh3]

* L'Aneurt) et les arbres).

* L'Anées, les ronces et les colonnes.

* L'Anère.

Le placevantes :

* La tuté sur des cases de ténèbres.

* La tuère.

* La tuère.

Ange sombre

((5/2) (Mercenah3]

* L'anvant.

* L'Aneurt) et les arbres).

* L'Anées, les ronces et les colonnes.

Araknis

((4/3) (Créatures Sylvestres))

* L'Araknis est une bête.

* L'Arakne.

* Le tué.

* L'Araknent.

* Lorsqu'un l est placé sur une seule salle.

* Un se son Bâton de boule de feu.

* Sles restent sur le plateau.

Arbalétrier

((3/3) (Mercenah3]

* Une foable.

* L'Arbalétrent.

* L'Arbalétrstance).

* L'Arbalétrbat).

Archer Elfe

((4/2) (Créatures Sylvestres))

* L'Archer Elfe est un elfe et peut donc etue dans un arbre.

* L'Archer Elfe peut able.

* L'Archer Elfe peut soutenent.
* L'Archer Elfe n'est pas blessé lors d'un costance).

* L'Archer Elfe peut partbat).

Assassin
(4/2) (Mercenah3]

* L'assass ne passe par pas l'état de blessé).

* Ce pouvon.

* Ce pouvol est blessé.

Barbare
(4/3) (L'Eau et le Feu)

* Le Barbare peut transporter des objets l est blessé.

* Le barbare peut passer sous les chutes de per.

* Le Barbare bat un jeteur de sorts.
Ce bonus est valable :
- en co le Barbare n'est pas adjacent au jeteur de sorts)
- contre un jeteur de sort blessé et transporté par un autre personnabat.
Il suffspose du bonus.

* Le Barbare ployée).

* Le barbare subtés.

Berserk
(3/3) (Mercenah3]

* La Berserk peut utre).

* La Berserk ne peut utroupé.

* Lorsqu'elle attaque une Maître d'Arenne.

* Sse.

* Sbat jouées.

Bûcheron
(3/3) (Créatures Sylvestres)

* Le bûcheron peut couper un arbre adjacent pour 1PA.

* Le bûcheron peut couper un arbre adjacent pour 0PA lorsqu'ble durant son tour.

Chauve-souris
(6/0) (Puh3]

* La Chauve-sourvant.

* La chauve-sourque.

* La Chauve-sour avec les blessés.

* Le chauve-sourt par contre s'arrêter dessus).

* La Chauve-sourre pour 1PA.

* Une Chauve-sourre.

Clerc
(4/2) (Boîte de base, Prh3>

* Le Clerc a la faculté de sos).

* Attenton)

* Un Clerc peut très benne l'achever)

* Le pouvoque.

Courtisane
(3/0) (L'Eau et le Feu)

* La Courter un.

* Dans le cas d'un coon.

Il est t de :

* Attaquer la Courtbat au corps à corps.

* Ter, arbalète, archer...).

* D'assore

Par contre, on peut :

* La répulser à l'aon.

* La chare.

* La n de Glace

Dragon de Glace
(2/5) (Terres de Glaces)

* Le Drane.

* Le Draé.

* Le bonus de 1 en colace est en état blessé.

* Le Drae.

Un personnavantes :

* Il ne peut effectuer aucune act attaque, etc.);

* Il subs descendre en dessous de zéro) ;

* Il peut se défendre, et peut s du joueur défenseur) ;

* Il ne elé) ;

* Il est posselé ;

* Un personnat ;

* Un personnavante.

* Il est en).

* Se pour l'effet d'une torche.

Dragon Doré
(3/6) (Mercenah3]

* Lors de la pose des pble.

* Le Drae tout objet.

* Le Drane.

Dragon Mort-Vivant
(2/6) (Puh3]

* Le Dravant.

* Le Draénérer pour 1PA.

* Le DMV ne peut pas se rél a été blessé.

* Un DMV quroupé.

* Le Drar.

* Le Draon.

* Le Dratué en dessous.

* Le Drase alors, le blessant derechef.

* Le pouvoque.

* Le Drane.

Dragon Rouge
(0/6) (Paladh3>

* Le Draent étant de 0.

* Il ne peut pas sauter.

* Un Draque.

* Un Draon.

* Un personnaé.

* Un Dral(s) est(sont) tué(s).

* Un Drade.

* Un Drae.

* Un Draes.

* Un Draes du jeu.

* Un Drane.

Druide
(4/1) (Créatures Sylvestres)

* Le Druns.

* Le Druon.

* Les ronces bloquent le passaorées par un arbre)

* Les ronces peuvent être attaquées et détrubat et ajoutent une force de 4 à la valeur de la carte.

* Les ronces ne partent attaquées

* Le Druls transportent un objet ou un blessé.

* Le Drue.

* Ser

Eclaireur Elfe
(7/1) (Paladh3>

* Lors de son déplaces pas s'y arrêter.

* L'Eclatue dans un arbre.

* Sr les effets de la fosse.

* Sr les effets.

Elémentaire d'Eau
(4/2) (L'Eau et le Feu)

* L'Elee.

* Un Elél est blessé.

* L'Elesé contre ces deux types d'attaques.

Elémentaire de Feu
(4/2) (L'Eau et le Feu)

* L'Elés pas y transporter d'objet ou de blessé.

* Un Elél est blessé.

* Il est sé contre ces deux types d'attaques.

* Un Eléple).

* Un Eléle en bordure de sa case pour 1PA.

* Un Elélace adjacent pour 1 PA.

* Sre de Feu).

* Un Eléelé.

* Selé.

Elémentaire de Foudre
(4/1) (Terres de Glaces)

* L'Eléeurt) et les arbres).

* L'Eléées, les ronces et les colonnes.

* L'Eléable.

* L'Eléent.

* L'Eléstance).

* L'Elébat).

* L'Elél se trouve sur une case d’eau.

* L'Elére de foudre ne peut pas récupérer de blessé dans l’eau.

Elémentaire de Glace
(4/1) (Terres de Glaces)

* L'Elél est blessé.

* L'Elée.

* Chaque fot d’y entrer avec un objet).

Les rèlace sont :

* Une case de é ;

* Une case de lace »);

* Sent de l’eau).

Elémentaire de Pierre
(3/8) (Créatures Sylvestres)

* L'Eleent.

* Un Elee par une voleuse).

* L'Eleerres.

* L'Eleal.

Enchanteresse Elfe
(5/1) (Créatures Sylvestres)

* L'Enchanteresse Elfe est un jeteur de sorts et peut donc utns.

* L'Enchanteresse Elfe, pour 0PA, peut donner vvant" de la couleur de l'Enchanteresse est alors

placé sur l'arbre.

* Il ne peut y avoplacer.

* L'Enchanteresse Elfe ne peut pas reens.

* Sncarné.

* Une foe.

* L'Enchanteresse Elfe ne peut poser qu'un seul ser.

* L'Enchanteresse Elfe est une elfe et peut donc etue dans un arbre.

Arbre vivant:

* Un arbre von.

* Un arbre ves et objets.

* St pas.

* L'arbre vt les effets de cette attaque.

* La parté de jouer la carte 0)

Fantôme
(3/0) (Paladh3]

* Le Fantôs)

* Le fantô.

* Le fantôs pas s'y arrêter.

* Le fantôple). Il ne peut pas non plus s'arrêter sur une corde posée sur un obstacle (sauf eau).

* Un objet se trouvant sur la ckpocket.

* Le fantôme ne peut pas transporter de blessés.

* Le fantôt par contre s'arrêter dessus).

* Il est à noter que ls se déplacent.

* Le fantôtesse sur son socle.

* Le Fantôvant.

Général
(3/2) (Mercenah3]

* Tous les personnal est dans les ténèbres).

* Ce bonus ne perstance.

Gobelin
(4/1) (Boîte de base)

* Le Gobell est blessé).

Golem
(2/4) (Paladh3>

* Le Goleur.

* Surs.

* Le Golee.

* Sre.

Goule
(6/2) (Puh3]

* La Goule est un personnavant.

* La Goule a la capacs.

* La Goule peut sauter et atterr.

* La Goule per).

* Soule.

Guerrier
(3/3) (Boîte de base)

* Un Guerre.

* Sser.

* Une herse bre par une voleuse).

Illusionniste
(4/1) (Paladh3]

* L'Illusns.

* La capacque.

* Elle peut, pour une actent.

* Elle peut és pas s'y arrêter).

* L'Illusne de vue.

* Sssent.

* Se.

* Une Illuss sur le plateau.

* Ssparaît sans aucun effet.

* L'ne de vue.

* Les onne sur une case adjacente.

* Une e).

Loup-garou
(4/2) ou (4/4) (Terres de Glaces)

* Le Loup-arou.

* Le Loup-bat est de 2.

* L’huarou est de 4.

* S.

* Selé).

* Le Loup-on.

* Un Loup-roupé.

* Le pouvoon.

* Un loup-Garou blessé dans une salle oublons, tant que cette salle n'est pas redécouverte."

* Un Loup-ne.

* Le Loup-tué en dessous.

* Le Loup-se alors, le blessant derechef.

* Dès que la carte « 5 actne.

* Pour rappel, le recyclaons »)

Magicien
(4/1) (Boîte de base, Prh3>
[]

* Le Mans.

* Les capacques.

* Le Maser le bâton de boule de feu.

* Le Maeurt) et les arbres).

* Il peut se déplacer en volant au dessus de l'eau et n'est donc pas lon.

* Il ne peut pas se déplacer par dessus les éboulté, les colonnes.

* Le e).

* St les effets.

Magophage
(4/2) (L'Eau et le Feu)

* Le Maur ou une herse)

* La e dépensés).

* L'aura du e.

* Le Mats, etc.).

* Le pouvoe.

* Le Mane de Jouvence.

* Un personnae non blessé sera adjacent.

* Il est e.

* Il est posse.

* Une ssent.

* Un objet étés.

* Un personnat d'un obstacle.

* Sté dans toute la salle.

Maître d'Armes
(3/3) (Paladh3]

* Durant un coroupé)

* La capacstance.

* Srs s'annulent.

* Un Maître d'Arr.

Maître des bêtes
(4/2) (Terres de Glaces)

* Pour 1 PA, et une seule fone de vue.

* Le joueur (contrôlant le Maître des bêtes) ddes).

* Au jour de la sortarou »).

* Le charque .

Mammouth
(2/4) (Terres de Glaces)

* Lors de la pose des pble.

* Le Maouth est une bête.

* Un Mae par une voleuse).

* Le Maé.

* Le bonus de 1 en coouth est en état blessé.

* Son .

Méchanork
(3/2) (Boîte de base, Prh3>

* Le Méchanork peut on.

* Attent coûtera 2 PA.

Momie
(3/4) (Puh3]

* La Movant.

* Une Moe par une Voleuse)

* La Mo elle est dans l'eau.

* La Moe adverse.

* Une re possédant une torche .

Nain Tueur de Trolls
(2/4) (Mercenah3]

* Un Nae par une voleuse)

* Un Troll blessé par un nane de Jouvence.

* Un Naque.

Nécromancien
(4/2) (Puh3]

* Le Nécrons.

* Pour 1 PA, le Nécrope adverse.

* Le Nécrobe adjacente contre 1 PA.

* La capacque.

* Le Nécroe blessé pour 1 PA.

* Le Nécroe.

* Le Nécrol veut.

Ombre
(4/2) (Puh3]

* L'Ovant.

* L'Oent dans les ténèbres.

* L'Os une case de ténèbres et vers une case de ténèbres.

* L'Oser ou poser des objets et blessés (de sa couleur) dans les ténèbres.

* L'Oroupé à son tour.

* L'Otué dans les ténèbres.

* L'Oble dans les ténèbres.

* L'Oe.

* Sre.

* L'Oe portant la torche est blessé.

* L'ore.

* Sre.

Paladin
(4/3) (Paladh3]

* Le Paladles.

* Sn)

* Certaers contrefeu, 2 clés, etc).

* Un paladent où la corde est posée).

* Un paladnts d'attache.

* Un Paladn :
  * avec deux épées ou l attaque ;
  * avec 2 arl a 2 en défense ;
  * avec 2 tueuses de draons ;
  * avec 2 anneaux de fabat ;
  * avec 2 boulets, ent ;
  * avec 2 katanas, s pour -1PA) ;
  * avec 2 épées à 2 elle dépense 3PA ;
  * sl a 2 en attaque pour 1PA ;
  * avec 2 anneaux de répulss de 2 cases) ;
  * avec 2 arbalètes, bat) ;
  * avec 2 trésors, e du donjon ;
  * avec 2 anneaux de paralysbats dépensées, etc.

Passe-Muraille
(4/1) (Boîte de base)

* La Passe Muraère.

* Elle peut lorsqu'elle traverse un porter avec elle un objet ou un blessé.

* La Passe Mura les obstacles 3D.

* Le pouvoque.

* La Passe Muraportant une corde avec elle.

* La Passe Murar.

* La Passe Muraent.

Pickpocket
(6/2) (Paladh3]

* Le P se trouve sur une case adjacente.

* Le Pl en porte déjà un.

* Se.

* Sl dérobe.

* Sckpocket.

Piège vivant
(5/2) (Créatures Sylvestres)

* Pour 1PA, le Pendre.

* Pour 0PA, re.

* Sous sa forblé.

Pondeur
(3/2) (Créatures Sylvestres)

* Le Pondeur a la capacpeur.

* Le Pondeur ne peut pondre que 3 Rae.

* Le Pondeur ne peut pas pondre sur les rére).

Prophète
(5/1) (L'Eau et le Feu)

* Le Prophète est un Jeteur de Sorts et peut donc utns.

* Pour 0PA, une seule fox avant de la reposer face cachée.

* Le pouvoque.

Rampeur
(2/1) (Créatures Sylvestres)

* Le Rar été créé par le Pondeur.

* Chaque Rare.

* Un joueur peur adverse.

* Le nos par pondeur.

Samouraï

(4/3) (Mercenah3]

* Le sas par tour .

* Cette cobat.

* Ss par tour.

* Lorsque le Sastance.

* Lorsque le Sae.

Sorcière des glaces
(5/1) (Terres de Glaces)

* La Sorcns.

* Le pouvoque.

* La Sorcles.

* Une Sorcblessé.

* Slaces).

* Certaers contrefeu, 2 clés, etc).

* Une Sorcent où la corde est posée).

* Une Sorcnts d'attache.

* Une Sorclaces :
  * avec deux épées ou bat lorsqu'elle attaque ;
  * avec 2 arte, elle a 2 en défense ;
  * avec 2 tueuses de draons ;
  * avec 2 anneaux de fabat ;
  * avec 2 boulets, elle a -2 en ent ;
  * avec 2 katanas, elle peut attaquer 2 fos pour -1PA) ;
  * avec 2 épées à 2 elle dépense 3PA ;
  * sns et un katana, elle a 2 en attaque pour 1PA ;
  * avec 2 anneaux de répulss de 2 cases) ;
  * avec 2 arbalètes, elle peut attaquer 2 fobat) ;
  * avec 2 anneaux de paralysbats dépensées, etc.

Spectre
(4/0) (Puh3]

* Le Spectre est un personnavant.

* Le Spectre ne rapporte aucun pol sort du donjon.

* Le Spectre a la capacns.

* Le Spectre ne peut pas s'arrêter sur les obstacles 3D (sauf arbre), les fosses, la lave, les bers.

* Le spectre s pas s'y arrêter.

* Le Spectre ne peut pas utple). Il ne peut pas non plus s'arrêter sur une corde posée sur un obstacle (sauf les cases d'eau).

* Un objet se trouvant sur la ckpocket.

* Le Spectre peut utt par contre s'arrêter dessus).

* Le Spectre ne peut pas transporter de blessés.

* Un Spectre quent.

* S de couleur.

* Son.

* Son)

* S de couleur.

* Un Spectre ne peut se réeurt en pénétrant dans la case.

* Un Spectre quon.

* Un personnal sort.

* Sncarné.

Télékinésiste
(5/1) (L'Eau et le Feu)

* La Télékns.

* Le pouvoque.

* Pour 1PA, la Téléke salle qu'elle, de 5 cases.

* Lors de son déplacen).

* Un objet posé dans la brue.

* Sdes pour l'accrocher).

* Sent sur la case précédente.

* La Télékent.

* La Téléke ou dans une case de ténèbres.

Troll
(2/4) (Boîte de base)

* Le Troll a le pouvoénérer pendant son tour pour 1PA.

* Un Troll ne peut pas rél a été blessé.

* Un Troll quroupé.

* Le pouvoque.

* Le Troll ne peut réon.

* Le Troll peut se rétué en dessous.

* Le Troll peut se rése alors, le blessant derechef.

* Sne de Jouvence.

Vampire
(4/2) (Puh3]

* Le Vavant.

* Chaque fo).

* Le poe)

* Le Vaent.

* Lorsqu'.

* Le va.

Voleuse
(5/2) (Boîte de base)

* La voleuse peut, lors de son déplacement, passer sur les fosses.

* La voleuse est le seul personna elle porte une corde).

* Ssparaît avec elle. Il est défaussé.

* Lorqu'une voleuse est arrêtée sur une fosse, les autres personnaale.

* La voleuse peut ouvr elle possède une clef)

* La voleuse ne peut pas refersée.

Yéti
(3/3) (Terres de Glaces)

* Le Yéti est une bête.

* Le Yété.

* Le bonus de 1 en co est en état blessé.

* Le Yétontant une pente, etc.).

Zombie
(3/2) (Puh3]

* Le Zovant.

* Le Zoque.

* Le Zoen.

* Chaque Zore.

* Un joueur e adverse.

* Le noe.

* Un Zoent.

Homme-serpent
((6/2) (Prh3]

* L'hol transporte un objet.

* Il ne peut pas révéler une salle à travers une ère.

Traîtresse
((4/2) (Prh3]

* La traîtresse bat.

* La traîtresse peut ouvrt une clef.
La traîtresse ne peut pas refersée.

Colosse
((2/5) (Prh3]

* Le colosse peut briser une herse adjacente pour 1PA.
Sser.
Une herse brée.

* Les flette adverse sur laquelle se trouve le colosse.

* Se.

Hurleur
((4/1) (Prh3]

* Le hurleur est un vant.

* Pour 2 PA, le hurleur peut e.
Le hurleur peut con opposée au hurleur.

* Le hurleur ne peut pas répulser la ce, un obstacle 3D, un arbre.

* Une fe .

* St d'une corde).
Un personnat les effets !

Télépathe
((3/0) (Prh3]

* Quand bat.
Sx.

* La capacvants ou les ronces.

* La capacstance.

* Stés s'annulent.

* En coer au corps à corps :
Le pouvonopérant contre le télépathe.

Un télépathe face à une berserk forcera une seule des deux cartes de la berserk.

Un télépathe sous l'effet d'un parchetre des bêtes.

Objets
Anneau de faiblesse
((Puh3]

* L'Anneau de faent occupée.

* Le personnal pourra le conserver.

* Un personnasser son objet sur la case encore précédente.

* Un personnat.

* Un objet ble.

* Un personnaon.

* Un personnat ne peut pas entrer ou être repoussé vers une case d'eau.

* Lors de la révélaton ou une case de ténèbres.

* Le personnas descendre en dessous de 0.

* Le fantôser les objets (de plus, leur force est déjà de 0).

* Un paladbat.

Amulette de vision elfique
((Créatures Sylvestres))

* Le personnar les elfes dans les arbres.

Anneau Chaotique
(Terres de Glaces)

* L’anneau chaotque.

* Un personnaque pour 1 PA.

* L’anneau chaoton.

* Ce personna appelé roue) T1, T2 ou T3.

* Le personnaer.

* Le sens de rotatpte.

* Après l’utres.

* Il est posson.

* Les nouveaux Mécane.

* Un Mécane ou sur une case adjacente.

Anneau de lumière
(Puh3]

* L'anneau de luque.

* Usal est défaussé.

* Un personnar sur des cases de ténèbres adjacentes.

* Il choles.

* L'ute.

Le placevantes :

* Toutes les tuté sur des cases de ténèbres.

* La presant l'anneau.

* Les tuent de poser.

* Les tuent d'une salle à une autre.

Anneau de paralysie
((Créatures Sylvestres))

* Le personnan du tour.

* Ix (autre que la 0).

* L'anneau ne peut être uts par tour.

* Le personnal a été stoppé.

* L'anneau de paralyse).

* L'anneau de paralysble.

* Ste case .

Anneau de Répulsion
(L'Eau et le Feu)

* L'anneau de répulsque.

* Il ne peut être uton.

* L'anneau de répulse repoussé le conserve.

* Un personnat avant d'être repoussé.

* Un personna.
Sde.
Dans le t ne peut pas être répulsé dans la lave .

* Un personnas, un obstacle 3D, un arbre.

* Un personnaent).

* Un personnar les conséquences.

* On peut repousser un personna le récupère donc.

* Un personnale d'or.

Il faut noter que :

* On peut repousser un personnalette de départ.

* Un Eléeurt pas.

* Une Voleuse repoussée vers une fosse ne meurt pas.

* Il est posser ne transporte pas d'objet).

* Par contre, ent.

* Un personna.

* Un personnaeurt et la corde reste sur le 1er obstacle.

* Il est e.

* Il est e.

* On ne peut pas répulser un personnalace (la pente casse l'adjacence).
Par contre et.

Anneau de Téléportation
(Paladh3]

* Le joueur quenne.

* Les des.

* L'Anneau de Téléportatlette de départ.

* L'Anneau de Téléportatser.

* Usal est défaussé.

Arbalète
(Créatures Sylvestres)

* Un personnabat du porteur de l'Arbalète)

* Le coer.

* Le fantôer.

Armure
(Boîte de base)

* Un personnaer.

* Un Paladures possède un bonus de 2.

* L'ars).

Bâton de boule de feu
(Boîte de base, Prh3]

* Le Bâton de Boule de Feu ne peut être ute le transporter.

* Il lune de vue une boule de feu.

* Le pret une corde)

* Un personnae tour.

* L'Elée dépensés).

* Un personnaé.

* Il est ble).

* Il est posssane.

* Il est possde.

* Le baton de boule de feu est un objet e (objet et PA dépensés).

* Un personnae dépensés).

* Une boule de feu peut pere.

Bottes de 7 Lieues
(L'Eau et le Feu)

* Les bottes de 7 lques.

* Elles ne servent qu'une seule fois.

* Un personnar 10 cases en volant.

* Les bottes de 7 ln.

* Sbe dans l'eau)

* Un personnae.

* Un personnar les effets.

* Son.

Bouclier Contrefeu
(Paladh3]

* Un personnaer.

* De plus le Bouclerres.

* Le Boucle transportant une torche.

* Les blessés sont protés).

Bouclier de Sylvanite
(Mercenah3]

* Le Boucler.

* Le boucls).

* Le Bouclerres.

Boulet
(Puh3]

* Le boulet est un objet ent occupée.

* Le personnal pourra le conserver.

* Un personnasser son objet sur la case encore précédente.

* Un personnat.

* Un objet ble.

* Un personnaon.

* Un personnat ne peut pas entrer ou être repoussé vers une case d'eau.

* Lors de la révélaton ou une case de ténèbres.

* Le personnat du boulet.

Clef
(Paladh3]

* Objet courant.

* Un personnae la Voleuse.

Corde
(Boîte de base, Paladh3]

* Objet courant

* Un personnae s'y arrêter.

* Un personnade d'une corde traverser ou s'arrêter sur un pont.

* Un personnae.

* Pour qu'une corde puent :
  * les cases de la rée,
  * une fosse spe se trouve dessus,
  * les on,
  * les cases de sol normal,
  * les cases de sol eées,
  * les cases de chutes de pierres,
  * les cases du pentacle,
  * les escaliers,
  * les petes ayant 4 en force ou plus),
  * les tuyauteres ayant 3 en force ou plus),
  * les tombes,
  * les trappes fermées,
  * les lianes,
  * le grand pont,
  * l'arbre coupé en travers de la crevasse,
  * les arbres (es ayant 4 en force),
  * les ponts de glace,
  * l'eau lace,
  * les pentes de glace - dans le sens de la descente,
  * les cases d'obstacle (fosse, crevasse, eau, lave, de.

* Par contre, ne peuvent pas servnt d'attache :
  * les cases d'obstacle (fosse, crevasse, eau, lave, té, cascade),
  * les murs,
  * les herses fermées,
  * les cases ténèbre (sauf pour l'ombre)
  * les fontaines,
  * l'éboulste,
  * les bothèques,
  * l'artefact d'ante,
  * le tombeau sacré,
  * la statue,
  * les ares,
  * les ères,
  * les passaques,
  * les tos,
  * le de,
  * les pentes de ontée.

* Sent les effets de l'obstacle.

* Sant de l'effet de la corde.

* Sr double fosse)

Croix sainte
(Puh3]

* Sne les PV correspondants.

* Sne les PV correspondants.

* Sf).

* Un personnat...

Epée à 2 mains
(Puh3]

* Pour attaquer avec une épée à 2 ns.

* Elle donne un bonus de 2 en attaque au personna s'en sert.

* Un cons.

* Un sans, etc).

* Une épée à 2 re n'est pas dépensé.

Epée
(Boîte de base)

* Un personnaer.

* Un Paladl attaque.

* Chaque épée reforer donne un bonus de 2 en attaque.

Hache à 2 mains
(Terres de Glaces)

* Un personnans peut couper un arbre adjacent pour 1 PA.

* Pour attaquer avec une Hache à deux ns.

* Elle donne un bonus de 1 en attaque au personna s'en sert.

* Un cons.

* Un sans, etc).

* Une Hache à deux re n'est pas dépensé.

* Un bûcheron portant la Hache à deux te pour 0 PA.

Katana
(Mercenah3]

* Un personnaer.

* Cette capacstance.

* S’f.

* Un seul katana peut être utbat.

* Le pouvobat.

* Un Saques à 0PA).

* Le coût d'un conts précédents)

Marteau de guerre runique
(Mercenah3]

* Le que.

* Un personnaé).

* Un naé).

* Le ser.

Orbe de paix
(Créatures Sylvestres)

* Un personnan du tour en cours.

* L'annonce de l'uton.

* L'orbe de paon.

* L'orbe de paque

* Les cosées.

Parchemin de Charme
(Paladh3]

* Le parchens.

* L'utne de vue)

* La ver un elfe dans un arbre.

* Le lanceur de sort bénéfre.

* Sre.

* Charsé

Les actdes sont :

* Se déplacer.

* Utser un objet

* Passer sur des cases occupées par des personnae leur prendre un objet ou un blessé.

* Attaquer un personnabat)

* Ute couleur.

* Utres.

* Sauter (dans ce cas c'est la personne qu dépense les cartes sauts.

* Transporter un blessé de la e couleur.

* Se suerres.

* Pénétrer dans une case d'eau (re de Foudre)

* Décrocher des objets des supports dple).

* Pénétrer une case contenant une crovant non volant.

* Il est à noter que speurs du pondeur...

* Par aons sauf les objets de sa couleur.

Les actdes :

* Attaquer un personnae couleur

* Passer sur un personnage d'une autre couleur

* Se suder dans une fosse, une crevasse, la lave, etc.

* Prendre une corde à un personnaer.

* Pénétrer une case contenant une torche avec une ombre.

Parchemin de Confusion

(Eau & Feu)

* Le parchens.

* Un jeteur de sorts peut utre.

* Un jeteur de sorts peut l'ute, le sort n'a alors aucun effet (objet et PA dépensés).

* Le parcheblable.

* Lorsque le parchere)

Les personnablés sont :

* Les personnae.

* Les personnages dans les ténèbres

* Les personnages elfes dans les arbres sauf par d'autres elfes

* Dans un coes adverses.

Parchemin d'élémentaire

(A feu et à sanh3]

* Le parchens

* Ce parchesées.

* Quand vous fouon Eau et Feu.

* Un jeteur de sort peut utne de vue.

* Il est res d'eau ou de feu.

Par extensde.

Parchemin de Glace

(Terres de Glaces)

* Le parchens.

* Un Jeteur de Sorts peut utlace pour 1PA durant son tour de jeu.

Le parchefférentes :

1) Il peut « e.

Un personnavantes :

* Il ne peut effectuer aucune act attaque, etc.)

* Il subs descendre en dessous de zéro) ;

* Il peut se défendre, et peut s du joueur défenseur) ;

* Il ne elé) ;

* Il est posselé ;

* Un personnat ;

* Un personnavante.

* Il est en).

* Il défend son objet : l n'est pas blessé

2) Il peut perlace.

* La pret être adjacente au Jeteur de Sorts.

* Les tule précédente ou au Jeteur de Sorts.

* Il n’est posson, les ponts, la lave, les fosses, etc.).

* Les tué.

* Une tulace »).

* Sent de l’eau).

Les personnablés sont :
* Les personnae.
* Les personnages dans les ténèbres.
* Les personnages elfes dans les arbres sauf par d'autres elfes

Attentelé » ne le sont pas.

Parchemin de lévitation
(Créatures Sylvestres)

* Un jeteur de sort possédant le parcher de voler.

* Le vol est valable jusqu'à la fin de son tour.

* Le vol est que.

* Le parcheon.

Parchemin de Reconstruction
(Eau et Feu)

* Le parchens.

* Le personnase peut récupérer un objet défaussé.

Un objet défaussé peut être :

* Un objet à usae.

* Un objet qut.

* Un objet sorte (Sauf le trésor)

Un objet défaussé n'est pas :

* Un objet qure)

* Un objet qui n'a pas encore été révélé.

* Un trésor sorti.

Parchemin d'Inversion
(Eau et Feu, Puh3]

* Le parchens.

* Lorsqu'un jeteur de sorts utonale.

* Les pe place.

* La salle antve).

* Les salles non dévonversées avec celle du jeteur de sort.

* La salle où se trouve le Maer).

Potion de force
(Mercenah3]

* La potque.

* Boon

* Le personnar été blessé durant le tour).

* La potbat est déclaré.

* Un personnave.

* Le bonus de force n'est pas pre à vapeur.

* Un personnae.

* Un personnaes.

Potion de vie
(Terres de Glaces)

* La potque.

* La poton.

* Un personnaent durant son tour.

* Le personnavant ».

* Le personnar durant le reste du tour.

* Un personnare de la récupérer).

Potion de vitesse
(Boîte de base)

* Boon.

* Le personnaons.

* La potres.

* Un personnaroupé.

* Un personnares.

* Le joueur peut tesse.

* L'effet de la pote.

* Un personnae.

* Son dépensés).

* Snute de jeu.

Scie à vapeur
(Créatures Sylvestres)

* Un personnae à vapeur peut couper un arbre adjacent pour 1 PA.

* Le personnaent en attaque.

* La scers.

* Pour pouvot une force de 3 ou plus.

* La télékr.

* Un bûcheron portant la scte pour 0 PA.

Tapis volant
(Terres de Glaces)

* Le Tapent occupée.

* Le personnal pourra le conserver.

* Un personnasser son objet sur la case encore précédente.

* Un personnat.

* Un objet ble.

* Un personnaon.

* Un personnat ne peut pas entrer ou être repoussé vers une case d'eau.

* Lors de la révélaton ou une case de ténèbres.

* Le personnaent en volant.

* Le score de er).

* Pour chaque actre.

* Le vol n'est valon.

* Le vol est actent).

* L'objet étant ed.

* Sous l’effet d’un Parches volant.

Torche
(Puh3]

* Objet courant

* Lors de la révélatl ne peut pas la placer sur une case de ténèbres.

* Le personna se trouve sur une case adjacente.

* Le personnalace adjacente.

* Le personnas peut être posée sur une salle adjacente au porteur de la torche.

* L'oent).

* Il est posse blessé) transportant une torche.

Trésor
(Jeu de Base, Mercenah3]

* Un personnape.

* Le trésor peut être de n'porte quelle couleur...

* Lorsqu'un trésor est sorton.

Tueuse de Dragon
(Paladh3]

* La Tueuse de Draon.

* Sent tué (sans être blessé).

* Mêons.

* Une épée ne procure qu'un seul bonus, quelque soon.

* Le Fantôer.

Arc
(Prh3]

* L'arc pers par tour.

* L'arc à une valeur de cone.

* Un archer elfe avec un arc ne cut aucun bonus.

* Un arbalétrl peut dépenser de PA.

Grand bouclier
(Prh3]

* Un personnastance.

* Un er.

Lance téléscopique
(Prh3]

* Une fte.
Un costance.

* Ce coère.

* Un coser la lance).

* L'utsée et elle est défaussée.
En cas de vt déjà blessé).

* Elle peut être utroupé .

* Elle ne peut pas être utlace.

* Un personnatué à 2 cases.

* Un personnae d'attaque.

* La lance télescopée.

Décors
Arbres
* Les arbres sont des obstacles 3D.

* Les personnancorporels)

* Un personnaent pour 1 PA.

* Un personnaoré".

* Un elfe dans un arbre est ble.

* On ne peut pas repousser un personnage dans un arbre.

* On peut sauter depus par contre, on ne peut sauter vers un arbre.

* St.

Armurerie
* Une are est un obstacle 3D.

* Un personnadée.

* Le fantôe.

Bibliothèque
* La bothèque est un obstacle 3D.

* Lorsque la salle des bothèque.

* Un personnaothèque.

* Le fantôothèque.

Les parchebles sont :
* Le parchee.
* Le parcheon.
* Le parcheon.
* Le parcheon.

Brume
* La bruerres etc).

* La brunes de vue.

* Un personna est adjacent.

* Un personnae.

* Un objet sste.

* Un personnae peut être attaqué au corps à corps.

* Lors de la révélate.

Brasiers

* Les cases de brase donc de son 1 en Force.

* Un personnaé.

* L'are.

* Une ars.

* Le bonus de l'épée à 2 eu de 2).

* La tueuse de drae.

* Le brase avec une corde, etc).

Chute de Pierres

* La Chute de Pierres est une case de sol.

* Un personnaerres).

* Seuls les personnaent)

* Un personnaes de passer.

* Un personnaer)

* Un personnaes.

Colonnes

* Aucun personnae, spectre).

* Une lne de vue est coupée par une colonne.

Crevasse

* La crevasse est sent un trou dans le sol.

* Un personnas pas s'y arrêter.

* Les personnareur Elfe ne peuvent pas passer sur une case de crevasse.

* Un personnade.

Déclencheurs de pièges

* Le déclencheur de pbole sur tout le plateau de jeu.

* Les déclencheurs de pnes de vue.

* Pour actes de passer dessus ou de s'y arrêter.

* Les personnaver.

* Un déclencheur de pvant ou blessé) reste dessus.

* Les déclencheurs de pe effectuer un saut par dessus.

Double Fosse

* Parfove que 2 fosses se succèdent.

* Les personnareur Elfe)

* Les personnas s'y arrêter).

* Un Palade).

* Les autres personnate.

* Pour qu'une corde pu).

Eau

* Une case d'eau est un obstacle. Elle peut donc être franchde d'une corde ou d'un saut.

* Un personnaent .

* Un personnaent.

* Un personnal peut y transporter un blessé.

* Un objet qube dans l'eau est perdu.

* Un personnal porte une corde.

* Un Eléent tué.

* Une blesse face aux torches tant qu'elle y reste.

* Un personnat ne peut pas être repoussé vers une case d'eau.

* Un personnal est repoussé dans l'eau.

* Il est te)

Eboulis
* Un éboulste.

* L'éboulr s'y arrêter.

* Un éboule est adjacent.

* Il est e (PA dépensé).

* L'te.

* Un éboulsqu'elle ne l'affecte pas.

* Un éboulste de sa couleur sort du donjon.

* Un éboulnt d'attache pour une corde.

Escalier
* Un personnaer.

* Les personnaal.

* Un escaler.

Fontaine de Jouvence
* Un personnaon).

* Il redevons IMMEDIATEMENT.

* Se (PA dépensé).

* La Fontaine de Jouvence est un Obstacle 3D.

Fosse
* Un personnaeurt)

* La Voleuse est le seul personnans qu'elle ne possède une corde)

* D'autres personnareur Elfe.

* Les autres personnasant une carte saut.

* Parfore à une double fosse.

* St.

Glace
* La n de Glace.

* Les tué.

* Le Yétbat de 1 lorsqu’elles sont sur ces cases.

* Une tulace »).

* Sent de l’eau).

* La é.

Gouffres d'ultra-gravité
* Un de d'une corde.

* Aucun té.

* La perte de capacver sur une case fosse.

* Un personnaère case de sol.

* Un objet ne peut être déplacé par la télékté.

* Un té.

* L'ultra-stance.

Herse
* La herse assable.

* Le Guerre)

* La Voleuse, la Traer une herse ouverte)

* Le Fantôent pas

* La Passe-Muraille ne peut pas traverser une herse.

* Un personnae une Voleuse.

* Une herse brs pas une herse ouverte.

Illusion
* L'Illuson.

* Cette t une fosse.

Lave
* Une case de lave est un obstacle. Elle peut donc être franchde d'une corde ou d'un saut.

* Un personnatôt.

* Un Elés pas y porter d'objets ou de blessés.

Lianes

* Les cases lent.

* Un personnase.

* Une case le.

* Une lse).

Mécanisme de Rotation

* Un personnaqué par la flèche d'un quart de tour.

* Il peut dépenser pluseurs quarts de tour.

* Le personnal se trouve.

* Attentvote.

* Un Méchanork peut fare sans s'occuper des flèches.

* Il est posson d'une salle.

Meurtrières

* Un personnaère).

* Se adverse.

* Une al.

* Une lle.

* On ne peut pas révéler une salle à travers une ère.

* Deux personnable, etc).

Miroir de glace

* Les effets du ne de vue.

* Une lent.

* Une llace.

* Sr.

* Une loré" .

Mur

* Deux cases séparées par un mur ne sont pas adjacentes.

Obstacle

* Seuls les obstacles peuvent être franchis avec un saut.

* Les fosses, l'eau, la lave, les crevasses, les brasstants.

Obstacle 3D

* Un obstacle 3D est un éléplète.

* Un obstacle 3D peut être traversé par le Fantôs personne ne peut s'y arrêter.

* Les obstacles 3D bloquent les lnes de vue sauf en haut d'un arbre.

* Les obstacles 3D ne peuvent pas servnt d'attache à une corde (sauf les arbres).

Passages secrets

* Les elfes peuvent passer à traverser les passaur.

* Les elfes ne peuvent pas sauter à travers un passage secret.

* Les elfes ou tout autre personnae secret.

* Un personnae les elfes.

* Un personnae secret.

Pente de glace

* Une pente de ent que dans le sens de la flèche.

* Une pente de es volants.

* Les pentes de un obstacle se trouve adjacent à la pente.

* Deux cases adjacentes séparées par une pente de lace.

* Il ne peut pas y avolace.

* Une pente de e dans l’autre.

* Il est tout à faet.

Petit pont

* Le peteure à 3.

* Les personnat d'une case de sol.

* Les personnaent de décors.

* Un personnat pont.

* Un pett sa force.

* Un drue pour tout autre obstacle.

Pièges activés à distance

* Un pfs.

* Un pe une fosse.

* Un pent.

* Un pnes de vue.

* Un personnants d'attache).

* Les objets se trouvant sur un pnts d'attache).

Pont de glace

* Un pont de al.

* Un pont de al.

* Un pont de arqueur « crevasse » dessus.

* Sent tué.

* Un personnade.

* Les objets se trouvant sur un pont de des).

* Un pont de é.

* Le Yétlace.

* Sre de Feu).

Réglette de départ

* La réon ou encore s'y téléporter.

* Les cases de la rés ce ne sont pas des cases de sol.

* Un personnal est dans une salle.

* Un personnallé par une boule de feu

* Un personnae.

* Seuls les personnaent.

* Un personnaent.

* On ne peut pas sortl y a un blessé adverse au bout du saut.

Salle

* Une salle est une plaque de 5 X 5 cases.

* Chaque salle possède une salle sœur quéro qu'elle.

Salle Anti Magie

* La salle ante dépensés).

* Aucun personnates .

* Un personnace.

* L'artefact quprend 2 cases est un obstacle 3D.

Salle du Pentacle

* Stte le pentacle ou se blesse.

* Il perdra ce PV dès qu'un personnane ou blessé) entrera dans cette salle.

* Un joueur qure.

Sol normal

* C'est une case qunfluant sur le jeu.

* les fosses, les ales.

Sol enneigé

* Une case de sol enneal.

* Les cases de sol enneé ne sont pas des cases de Glace.

* Les cases de sol enne-dessous).

* Au jour de la sorté.

* Toutes les cases de Sol nore).

* Les cases possédant un Support de torche sont des cases de sol enneé.

* Les cases que):
  * Mécanon

* Arbres
* Arbres coupés
* Eau
* Réglettes de départ
* Crevasses
* Fosses

* Actuellere de Glace.

Statue

* Elle est sur la salle 18 (extensre.

* La statue tns.

* Un personnans.

* La statue ne peut fournns.

* La statue est un obstacle 3D.

Support de torche

* Un personnas), adjacent au support de torche peut y prendre une torche neutre (fond blanc) pour 1 PA.

* Le support de torche ne peut fournir qu'une seule torche.

* Un r de torche.

* Une obre.

* Une case adjacente à un support de torche est une case de sol normal.

Ténèbres

* Les cases de ténèbres ne sont pas du sol nornes de vue.

* Lors de la révélates.

* Il est e et le Spectre).

* Un personnat d'aller.

* Un personnaère.

* Un personnabre).

* Les cases de ténèbres peuvent être éclapé d'une torche.

* L'éclar.

Tombeau sacré

* Il est dans la salle 17 de sens horaire.

* Il est co l'entourent.

* Le sarcophage est un objet 3D.

* Les on de la salle.

* Un personnabeau sacré.

* En attaque, un beau.

* Ses.

Tombes

* On en trouve 3 sur chacune des salles 20 de l'extensssance des Ténèbres".

* Elles ne nes de vue.

* Il est possbe.

* Un Nécrovent être respectées).

* Une tosé).

Tronc en travers de la crevasse

* Tous les personnages peuvent traverser ou s'arrêter sur un tronc en travers de la crevasse.

* Le tronc en travers de la crevasse n'est pas consal.

Tuile de couloir

* Tussance des Ténèbres".

* Elles exlles : 1x1 case, 1x2 cases, 1x3 cases.

* La tuère.

* Ssées.

Ronces

* Pour 1 PA, le dru.

* Seuls les êtres es ne peuvent y pénétrer.

* Les ronces bloquent les lnes de vue.

* Les ronces ne peuvent pas utons. Donc, elles ne

peuvent pas attaquer.

* Les ronces peuvent être attaquées (en coon.

* Si les ronces perdent, elles ne rapportent pas de PV.

* Sbat sont blessés.

* Ne pouvant attaquer, les ronces ne peuvent pas aroupé en attaque ou en défense.

* Pour 1PA, le Druarqueur de ronces.

* Les ronces dent sur une case adjacente aux ronces.

* Les ronces peuvent être brulées avec un bâton de boule de feu ou par le Drae.

Mur de toile

* Seule l'Araknle entre 2 cases pour 1PA.

* Le Mur de tot d'autre.

* Le Mur de tos pas d'une herse ouverte.

* Le Mur de tos entre 2 salles.

* Sssé.

* L'Arakne.

* Un Mur de to ou attaqué.

* Un Mur de toe.

* Le tué.

* Le que.

* Le nes de vue.

Divers

Saut

* Un saut est une action.

* Lorsqu'un personnae).

* Lorsqu'un personnat en L.

* Un personnas.

* Il est er se trouve.

* Un personnae).

* Lorsqu'un personna blessé.

Action

Une actet de :

* Révéler une Salle.

* Déplacer un personnaent.

* Enbat.

* Utal.

* Utser un objet.

* Faire un saut.

* Effectuer un déplacement d'une seule case vers une case d'eau.

sauter

Objet maudit

* Un personnaent occupée.

* Le personnal pourra le conserver.

* Un personnasser son objet sur la case encore précédente.

* Un personnat est défaussé et perdu dans l'eau.

* Un objet ble.

* Un personnaon.

* Un personnat ne peut pas entrer ou être repoussé vers une case d'eau.

* Lors de la révélaton ou une case de ténèbres.

Les objets ts sont:
* Le Boulet.
* L'Anneau de faiblesse.
* Le Tapis volant.

Blessé
* Un personnale.

* Un blessé peut toutefolette adverse dans cet état ne rapporte pas de PV.

* Un personnaon.

* Par contre les personnael...)

Il peut cependant :

* Bo elle se trouve sur une des cases adjacentes.

* Etre transporté coe un objet.

* Etre soe.

* Se battre s'il est attaqué, dans ce cas, sa force est de 0.

* Un blessé qul est attaqué.

* Par contre un personnae.

* Un blessé ne part est DIRECTEMENT attaqué.

ATTENTION : seurt

REMARQUE : Un blessé peut être charmé

Bête
* Les bêtes peuvent être charmées par le Maître des bêtes.

Les bêtes sont:
* L'Araknis.
* Le Yéti.
* Le outh.
* Le Loup-ne.

Elfe
* Les Elfes peuvent ute blessé), sauf pour les autres elfes.

Les Elfes sont :
* L'Eclaireur Elfe
* L'Enchanteresse Elfe
* L'Archer Elfe
* L'Elfe des bois

Combat
* Lorsque 2 personnaon.

* Pour cela, l'attaquant et le défenseur jouent secrètete)

* Certaes.

* En cas d'ére cela)

* Le personnat score est blessé.

* Il est n tour pour l'achever.

* Un personnare.

* Parforoupé.

Combat Groupé
* Lorsque plus de 2 personnaroupé.

* Un coonnés.

* Tous les personnaroupé sont blessés.

* Un personnaent attaqué).

Combat à distance
* Seul l'Arbalétrstance.

* Le personnaque).

* Le personnaent.

* Le personnastance).

* Le personnabat).

Gelé
Un personnavantes :

* Il ne peut effectuer aucune act attaque, etc.).

* Il subs descendre en dessous de zéro).

* Il peut se défendre, et peut s du joueur défenseur).

* Il ne elé).

* Il est posselé

* Il est posselé.

* Un personnat.

* Un personnae façon.

* Il est en).

* Se.

* Il défend son objet : l'adversae couleur.

A la fes.

Jeteur de Sorts

* Un Jeteur de Sorts peut utns.

Les Jeteurs de Sorts sont :
* Le Maen
* L'Illusste
* Le Télékste
* Le Prophete
* Le Nécroen
* Le Druide
* L'Enchanteresse Elfe
* La Sorclaces

Ligne de vue

* La lr

* La lt.

La lne de vue est donc bloquée par :
* Un personnane.
* Un personnane de vue)
* Un mur.
* Une herse fermée.
* La brue)
* Une Fontaine de Jouvence.
* Un obstacle 3D.
* Un escaler, elle ne peut cependant pas le traverser)
* Un éboulis.
* Les ténèbres.
* Les colonnes.
* Les ares.
* Les arbres.
* Les tos.
* Les lane, elle ne peut cependant pas la traverser).

La lne de vue n'est pas bloquée par :
* Un objet.
* Une fosse.
* Un on.
* Une crevasse.
* Une chute de pierres.
* Une case d'eau.
* Une case de lave.
* Un pont.
* Un té.
* Un brasier.
* Un déclencheur de pe.
* Un pe.

* Un personnas).

Magique

Ce quque :
* La léven
* Les ons
* Le bâton de boule de feu
* Tous les parchens
* Tous les anneaux
* Toutes les potions
* Les Fontaines de Jouvence
* Les bottes de 7 lieues
* Les té
* Le bouclte
* Le que
* Les objets ts
* Toutes les capacque

Ce quque :
* Le pouvolle
* Le pouvons du Clerc
* La révant
* Le souffle du Drae
* Le pouvoe
* Le pouvoe
* Le pouvoir du Spectre
* Le pouvonte
* Le pouvoir du Katana
* le pouvooura ï
* La Tueuse de Dragon
* Le bouclier contrefeu

* La Salle Ante.
* Les vols précs...)

Mort-Vivant

* Les beau sacré.

Les personnavant sont:
* La Moe.
* La Goule.
* Le Dravant.
* L'Ombre.
* Le Fantôme.
* Le Spectre.
* L'Anbre.
* Les Zoes.
* Le Vare.
* La Chauve-souris.

Objet courant

* Les clefs, les cordes et les torches sont des objets courants.

* Tous les autres objets ne le sont pas.

* Lors du choales, on peut prendre autant d'objets courants que l'on veut.

Parchemin

* Les Parcheque.

* Ils ne peuvent être utsés que par les jeteurs de sorts.

* Les parchee dépensés).

Les parchebles sont :
* Le parchee.
* Le parcheon.
* Le parcheon.
* Le parcheon.
* Le parcheon.
* Le parchere.
* Le parchelace

Il exothèque (salle 16 - Eau et Feu) :
* Le parchee.
* Le parcheon.
* Le parcheon.
* Le parcheon.
* Le parchere.

Pivoter

(ou twister)

* Un personnaqué par la flèche d'un quart de tour.

* Il peut évote.

* Le Méchanork choer de la flèche.

Prestigieux

* Un personnane.

* Pour le eux.

Régénérer

* La résposent.

* La réque.

Pour le Troll et le Drat:

* Ils peuvent à son tour, pour une actne.

* Il est e a été blessé.

* Un personnaroupé.

Pour le Loup-fférente:

* Svant.

* Le pouvoon.

* Le Loup-on.

* Le Loup-roupé.

Volant

* Il y a 2 types de personnages volants :
  * Le Maque)
  * L' Anre de Foudre (vol naturel)

* Lors de leur déplacee est blessé)

* Les volants ne peuvent pas se déplacer par-dessus les s.

* Les personnae adverse.

Révéler une salle

* Révéler une salle est une action.

* Pour pouvours)

* Lorsqu'un joueur révèle une salle, ons SAUF les objets de SA couleur.

* Chaque pon.

* Deux pe case.

* Aucun pe.

* Il est s on peut y déposer des objets.

sauts

Combat singulier
* Un coes.
* La capaconner.

Marqueurs vivants
* Tous >

Objet
* Un personnalaces), ne peut pas récupérer ce (ou ces) objet(s).
Mêe à vapeur).

Goodies
Trésors de l'Archimage
* Un personnaarqueur pour représenter le trésor).

* Chaque case trésor de l'Archllée.

* Ss la salle découverte à nouveau).

* Les cases trésor de l'Archnes de vue.

* Les cases trésor de l'Arche ne sont pas des obstacles.

Salles aux trésors de l'Archimage
((Salle P1, Goodh3]

* Le noble.

* Exee se joue alors en 7PV.

Amazone
((3/3) (Collector Box Alleh3]

* Une fon adjacent à elle.

* Le joueur (contrôlant l'Ades).

* Un personna etc....
 Le Spectre, l'Araknns.

* Le pouvoque.

Anneau Antimagie
((Objet, Goodh3]

Aucune rèste pour cet objet.
* Coque.

La rèent.

Arc Elfique
((Objet, Goodh3]

Attentunauté des joueurs.

* Un personnaque)

* Le coer.

Bassin central
(Salle P3, Décors, Goodh3]

* Le basse.

* Un personnaent.

* Un personna dessous).

* Un personnaon.

* Le personnanverse pour le Méchanork).

* Une salle est dent de verdure.

* Les salles nature, au jour de la sortvantes: P3, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35 et 36.

* Les éléanes.

Broyeurs géants
(Salle P1, Décors, Goodh3]

* Les broyeurs e des crevasses.

* Un personnas pas s'y arrêter.

* Les personnaéant.

* Un personnade.

* Les broyeurs géants sont des obstacles.

Canaux de lave
(Salle P2, Décors, Goodh3]

* Les cases de canaux de laves sont des obstacles (et ce quel que soit l'état des évacuateurs de laves).

* Les cases de canaux de laves ne bloquent pas les lt l'état des évacuateurs de laves).

* Lorsque les évacuateurs de laves sont ent.

* Lorsque les évacuateurs de laves sont acte tel.

* Se tué.

Coffre maudit
(Objet, Goodh3]

Aucune rèon.

* Le coffre ent occupée.

* Le personnal pourra le conserver.

* Un personnaporter).

* Un personnat.

* Un objet ble.

* Un personnatés.

* Un personnat ne peut pas entrer ou être repoussé vers une case d'eau.

* Lors de la révélaton ou une case de ténèbres.

Dolmens
(Salle P3, Décors, Goodh3]

* Les Dolmens sont des obstacles 3D.

* Il y a 7 cases de Doler.

Dragon Pourpre
(2/6) (Essen 2006)

* Le Drane.

* Pour 2 PA, et à condsée sur chaque herse.

Elfe des bois
(6/2) (Goodh3]

* L'elfe des botue dans un arbre.

* L'elfe des boal.

* L'elfe des boale à 3.

Evacuateur de lave
(Salle P2, Décors, Goodh3]

* Les cases d'évacuateur de lave sont consanence.

* Une case d'évacuateur de lave est un obstacle. Elle peut donc être franchde d'une corde ou d'un saut.

* Un personnatôt.

* Un Elés pas y porter d'objets ou de blessés.

* Tant qu'au fs.

* Les évacuateurs de lave actr de la lave dans les canaux de laves.

* Pour rappel, le recyclaons »)

Impitoyable
(6/1) (Goodh3]

* L'e tour.

* Dans ce cas l'Ibat.

Insaisissable
(4/2) (Goodh3]

* Pour 0 PA, à la fde.

* La case franchssable possède une corde).

L'Anneau
(Objet, Goodh3]

Aucune rèon.

Masque de Jade
(Objet, Goodh3]

Aucune rèples :

* Flo de san kerchuz : Pour 1PA, un personnan du tour.

* Nel perd. - Les jeteurs de sort ne donne plus 1 au barbare. - etc...

* Gaïa : Le ère"

Maître du Temps
(3/1) (Fh3]

Avertté").

* Le Maître du Tens.

* Les pouvoques.

* Le Maître du Teons pour un tour.

* Le Maître du Tere qu'un tour sur deux.

* Le Maître du Tenute par tour.

Minotaure
(4/3) (Goodh3]

* Le Mre.

* Le Mr).

* Le Mlette de départ.

* Le Mser une herse adjacente pour 1 PA.

* Une herse bre par une voleuse).

Nain tueur d'elfes
(4/2) (Goodh3]

* Le naes de type elfe.

* Il a le droes).

* Il ne peut pas déplacer l’elfe blessé.

* C'est un naeu de 1.

Ogre
(2/4) (Goodh3]

* L'o adjacent pour 1 PA.

* Placez un e.

* Le personnales qu'un blessé.

* Un personnare.

* On peut assoé).

* A la fes.

* Au ller.

* Une courtre

Pauvre
(5/1) (Goodh3]

* Le pauvre ne rapporte aucun pot).

* Le pauvre rapporte quand lette de départ adverse.

Personnages neutres

(Goodh3]

* Les personnape.

* Les personnao.

Les personnae neutre sont:
* Le Clerc.
* Le Méchanork.
* La Voleuse.
* Le Pickpocket.
* Le Drae.
* Le Mae.
* La Courtisane.
* L'Assassin.

Les personnastes de la DTL 2006 sont:
* Belsère).
* Tanazan (Anbre).
* Myrbre).

Porteur de l'oubli
(4/1) (Goodh3]

* Le Porteur de l'oubll se trouve.

* Une salle oubl.

* Tout les re.

* Les personnages blessés restent blessés.

* La salle oublée.

* A partales.

Père Noël
(5/1) (Goodh3]

* Le joueur que.

* La besace conture).

* Les jouets sélect).

* Lorsqu'r l'un des objets de sa besace.

* Se.

* St le cadeau est défaussé.

* Le père Noël peut utbat.

Zéphyr le fourbe
(4/2) (Goodh3]

* Zéphyr le fourbe peut attaquer en dent au corps à corps).

* Zéphyr le fourbe peut part le contrôle.

Tuyauterie
(Salle P1, Décors, Goodh3]

* Les tuyauteral.

* Les tuyauterne de vue.

* Les tuyauterpte).

* Les personnaal.

* Les personnaes.

* Les personnaal.

* Les personnane.

* Les personnae.

* Lorsqu'une tuyautersé.