

M

1 MINOTAURE

M

Points de vie : 15

Mouvement : 6

Combat : 4

Force : 4

Endurance : 4

Attaque : 2

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Règles Spéciales

Lorsqu'un minotaure touche un guerrier, lancez 2 dés et ajouter au total sa force de 4 pour déterminer le nombre de blessures causées. Avant de combattre le minotaure, tirez une autre carte Événement, résolvez-le avant le combat. S'il s'agit d'autres monstres, combattez-les en même temps que le minotaure.



ÉVENEMENT



ÉVENEMENT

M

ID3 MINOTAURE

M

Points de vie : 15

Mouvement : 6

Combat : 4

Force : 4

Endurance : 4

Attaque : 2

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Règles Spéciales

Lorsqu'un minotaure touche un guerrier, lancez 2 dés et ajouter au total sa force de 4 pour déterminer le nombre de blessures causées.



Valeur
440
chacun

EVENEMENT



EVENEMENT

M ID6 LANCERS Gobelins M

6 ARCHERS Gobelins

Points de vie : 2

Mouvement : 4

Combat : 2

Force : 3

Endurance : 3

Attaque : 1

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Règles Spéciales

Lorsqu'ils tirent avec leurs arcs, les Archers Gobelins doivent obtenir 5 ou plus pour toucher. Un Arc Orque a une Force de 1 et cause 1D6+1 blessures.

Les lanciers Gobelins peuvent attaquer à deux cases de distance, ignorant même les guerriers ou monstres se trouvant dans la case qui les sépare de leur adversaire.



EVENEMENT



EVENEMENT

M

1D6 ORQUES 1D6 ARCHERS ORQUES

M

Points de vie : 3

Mouvement : 4

Combat : 3

Force : 3

Endurance : 4

Attaque : 1

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Règles Spéciales

Lorsqu'ils tirent avec leurs arcs, les archers orques doivent obtenir 4 ou plus pour toucher.

Un Arc Orque a une Force de 3 et cause 1D6+3 blessures.



Valeur
55
chacun

EVENEMENT



EVENEMENT

M

2D6 ARAIGNEES GEANTES

M

Points de vie : 1

Mouvement : 6

Combat : 2

Force : Spécial

Endurance : 2

Attaque : 1

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Règles Spéciales - Toiles

Si une araignée attaque un guerrier déjà entoilé, elle le mord automatiquement, lui infligeant 1D3 blessures sans modificateur d'Endurance ou d'armure.

Si le guerrier n'est pas déjà entoilé, lancez un dé pour toucher. Si l'araignée touche, le guerrier est entoilé et ne peut rien faire jusqu'à ce qu'il se soit libéré. Placez un pion Entoilé près de la figurine du guerrier.

Au début de chaque tour, lancez 1D6 pour chaque guerrier entoilé et ajoutez sa Force. Si le total est 7 ou plus, il se libère de la toile et peut alors agir normalement.



EVENEMENT



EVENEMENT

M

2D6 CHAUVES-SOURIS GEANTES

M

Points de vie : 1

Mouvement : 8

Combat : 2

Force : 2

Endurance : 2

Attaque : 1

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Les chauves-souris géantes effectuent une attaque Immédiate aussitôt qu'elles sont placées sur le plateau et attaquent ensuite normalement durant la Phase des Monstres. Après le premier tour, la séquence de combat redevient normale.

Les chauves-souris géantes ne sont jamais bloquées et changent de cible à chaque tour si possible.



EVENEMENT



EVENEMENT

M

2D6 LANCIERS GOBELINS

M

Points de vie : 2

Mouvement : 4

Combat : 2

Force : 3

Endurance : 3

Attaque : 1

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Règles Spéciales

Les lancers Gobelins peuvent attaquer à deux cases de distance, ignorant même les guerriers ou monstres se trouvant dans la case qui les sépare de leur adversaire.



EVENEMENT



EVENEMENT

M

2D6 RATS GEANTES

M

Points de vie : 1

Mouvement : 6

Combat : 2

Force : 2

Endurance : 3

Attaque : 1

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Règles Spéciales - Suicidaire

Lorsqu'un rat géant touche votre guerrier, lancez 2 dés pour déterminer combien de blessure il cause et ajouter sa force (2) au résultat.

Une fois qu'un rat géant a attaqué votre guerrier, lancez 1D6. Sur 3+, l'attaque frénétique et suicidaire du rat géant l'a mis à la merci des attaques de votre guerrier qui le tue automatiquement.



EVENEMENT



EVENEMENT

M

2D6 SKAVENS

M

Points de vie : 3

Mouvement : 5

Combat : 3

Force : 3

Endurance : 3

Attaque : 1

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6



Valeur
40
chacun

EVENEMENT



EVENEMENT

M

2D6 SNOTLINGS

M

Points de vie : 1

Mouvement : 4

Combat : 1

Force : 1 (Spécial)

Endurance : 1

Attaque : 1

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	4	4	5	6	6	6	6	6	6	6

Les snotlings effectuent une attaque Immédiate aussitôt qu'il sont placés sur le plateau et attaquent ensuite durant la Phase des Monstres.

Tirez un pion de guerrier et disposez autant de snotlings que possible autour de ce guerrier. Répétez l'opération jusqu'à ce que tous les snotlings aient été placés.

Pour chaque snotling supplémentaire en contact avec un guerrier, ajoutez +1 à leur dé pour toucher et à leur force : par exemple, 4 snotlings effectuent une seule attaque de force 4 avec +3 sur leur dé pour toucher. Les snotlings n'attaqueront jamais un autre guerrier avant que le précédent n'ait succombé à leurs coups, et ils se battront jusqu'à la mort.



EVENEMENT



EVENEMENT

M

6 ARCHERS GOBELINS

M

Points de vie : 2

Mouvement : 4

Combat : 2

Force : 3

Endurance : 3

Attaque : 1

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Règles Spéciales

Lorsqu'ils tirent avec leurs arcs, les Archers Gobelins doivent obtenir 5 ou plus pour toucher. Leur Arc a une Force de 1 et cause 1D6+1 blessures.

Avant même de les combattre, tirez une Autre carte Evénement.



Valeur
20
chacun

EVENEMENT



EVENEMENT

M

6 ORQUES

M

Points de vie : 3

Mouvement : 4

Combat : 3

Force : 3

Endurance : 4

Attaque : 1

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6



Valeur
55
chacun

EVENEMENT



EVENEMENT

E

CADAVRE

E

Devant les guerrier gît le corps d'un barbare, baignant dans une flaque de sang. Le cadavre étreint fermement un sac contre lui. Lancez 1D6 par guerrier. Celui qui obtient le plus bas score doit s'emparer du sac. Lancez 1D6 sur le tableau suivant pour déterminer ce qui se passe lorsque le guerrier se saisit du sac :

- 1 Gaz Empoisonné ! Chaque figurine sur cette section de donjon subit 1D6 blessures sans modificateur d'Endurance ou d'armure. Le sac est vide.
- 2-3 Piège ! Un épieu jaillit du mur et inflige 2D6 blessures au guerrier qui s'est emparé du sac, lequel se révèle être vide.
- 4-6 Trésor. Le sac renferme 1D6 x 100 pièces d'or qui reviennent au guerrier qui s'en est emparé.

Tirez immédiatement une carte Événement.

PAS DE CARTE DE TRÉSOR À L'ISSUE DE CETTE ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



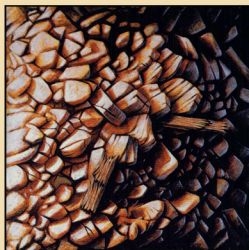
ÉVÉNEMENT

E

ÉBOULEMENT

E

Disposez le pion d'Éboulement dans la section de donjon concerné pour bien indiquer que toute issue est condamnée, à l'exception de celle par laquelle les guerriers sont entrés.



Tout guerrier se trouvant encore dans cette section de donjon à la fin du prochain tour meurt, enseveli sous les gravats. De même, tous les monstres de la pièce sont écrasés par l'éboulement.

Les guerriers tentant de s'échapper ne sont pas sujet aux règles de blocage dans cette pièce.

La pièce est désormais infranchissable et il est impossible d'y pénétrer.

Si cette carte est tirée dans la première pièce du donjon, ignorez-la et tirez immédiatement une autre carte Événement.

PAS DE CARTE DE TRÉSOR À L'ISSUE DE CETTE ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

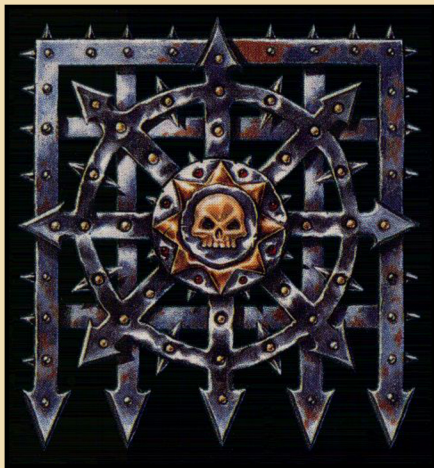
E

HERSE

E

Une fois que tous les guerriers sont entrés dans cette section de donjon, une lourde herse s'abat derrière eux, empêchant toute retraite. Ils ne pourront retourner sur leurs pas que s'ils en possèdent la clef.

Disposez le pion *Herse* à travers la porte par laquelle les guerriers sont entrés pour bien indiquer qu'elle est condamnée.



Tirez immédiatement une carte Événement.

PAS DE CARTE DE TRÉSOR À L'ISSUE DE CETTE ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

E

OSSEMENTS

E

Le sol de cette pièce est couvert de crâne et d'ossements, au travers desquels on peut percevoir l'éclat de l'or. Alors que les guerriers ramassent l'or, lancez 1D6 :

- 1 Piège ! Un rire maléfique résonne dans la pièce. Accompagné du crépitement d'un éclair aveugle. Tirez un pion de guerrier pour déterminer lequel est atteint de plein fouet par l'éclair magique qui inflige 1D6 blessures, sans aucun modificateur d'Endurance ou d'armure.
- 2-3 Illusion. Dans un éclair aveuglant, les ossements et l'or disparaissent. Tirez immédiatement une autre carte Événement.
- 4-5 Chaque guerrier de cette section de donjon trouve 1D6 x 10 pièces d'or. Tirez immédiatement une autre carte Événement.
- 6 Chaque guerrier de cette section de donjon trouve 2D6 x 10 pièces d'or. Tirez en plus une carte Trésor.

PAS DE CARTE DE TRÉSOR À L'ISSUE DE CETTE ÉVÉNEMENT

EVENEMENT



EVENEMENT

E

PIEGE

E

Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le plus bas score a déclenché un piège. Lancez sur le tableau suivant :

- 1 Il se produit une violente explosion et la pièce se remplit de flammes et de fumée. Chaque figurine sur cette section de donjon subit 1D6 blessures, sans modificateur d'Endurance ou d'armure.
- 2-3 Une trappe s'ouvre dans le sol et votre guerrier atterrit violemment quelques mètres plus bas. Il subit 2D6 blessures et ne peut sortir que si le groupe possède une corde ou le sort *Lévitacion*.
- 4-6 Une pierre coulisse dans un mur, révélant des richesses. Tirez une carte Trésor.

Lancez 1D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, tirez immédiatement une autre carte Événement.

PAS DE CARTE DE TRESOR A L' ISSUE DE CET EVENEMENT

EVENEMENT



EVENEMENT

E

RENCONTRE

E

Adossé contre un mur, les guerriers trouvent le corps inanimé d'un vieux prospecteur nain criblé de flèches orques. Alors qu'ils approchent de lui, le nain grogne contre les guerriers, les menaçant de sa hache. Lorsqu'il réalise qu'ils n'ont pas affaire à des orques ou autres créatures malfaisantes, il se calme et leur tend une clef. Dans un dernier soupir il murmure alors :

«Ceci est la clef de la herse. Sans elle, vous ne pourrez jamais sortir d'ici.»

Un des joueurs doit conserver cette carte afin de se rappeler que c'est son guerrier qui détient la clef de la herse.

Tirez immédiatement une carte Événement.

PAS DE CARTE DE TRÉSOR À L'ISSUE DE CETTE ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

E

SCORPIONS

E

Cette nuée de scorpions est une forme spéciale de monstre et ses attaques sont immédiatement résolues. Déterminez aléatoirement quel guerrier est attaqué par la nuée.

Il y a 12 scorpions dans le nuée, mais ils sont très petits et ne sont donc pas représentés par des figurines.

Lancez normalement le dé de dommages de votre guerrier (1D6 + Force) afin de déterminer le nombre de scorpions qu'il tue avec son attaque, le résultat obtenu représentant le nombre de scorpion tués.

Chaque scorpion tué rapporte 5 pièces d'or. Chaque scorpion restant inflige 1 blessure sans modificateur d'Endurance ou d'armure.

Ceci fait le nuée de scorpions se disperse et la carte est défaussée.

Lancez 1D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, tirez immédiatement une autre carte Événement.

PAS DE CARTE DE TRÉSOR À L'ISSUE DE CETTE ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT