

DUNGEON RUN



CARTES POUVOIRS

TRADUCTION PAR LE FORUM DE AELYS

AZURBAEL LAURENTHION ORSONHOBB RECRAX RUGAL



DUELLISTE

Quand un héros engage le combat avec vous sur votre tuile, vous pouvez lui faire relancer tout ou une partie de ses dés d'attaque.
Les nouveaux résultats doivent être acceptés.

PRESENCE BIENVEILLANTE

Les héros partageant votre tuile doivent vous assister si vous le leur demandez.

MEILLEURS INTENTIONS

Vous ne recevez jamais de pion de dégât en effectuant un Sabotage sur un héros.

TRANSFORMATION

Lorsque 3 pions de dégât ou plus se trouvent sur votre carte, ajoutez 2 points à votre valeur de Force.

PROTECTEUR

Quand vous assistez un héros, vous lui faites bénéficier de votre valeur entière de Force ou de Magie au lieu de la moitié.

TRANSFERE

En temps qu'action Spéciale, vous pouvez retirer autant de pion de dégât que vous le souhaitez d'un autre héros, et les placer sur un monstre se trouvant sur la même tuile que vous.

AILES D'ANGE

Lancez 2 dés supplémentaires quand vous effectuez un jet pour « Tunnel Souterrain », « Pont Ancéstral », « Piège à Fosse » ou pour une action de Fuite.

FORCE DIVINE

En temps qu'action Spéciale, vous pouvez retirer 1 pion de dégât à chaque héros encore en vie ainsi qu'à vous-même.

RETRAITE HONORABLE

Avant de faire le moindre jet de dés dans le cadre d'une action de Fuite, vous pouvez décider de la réussir automatiquement.

Si vous procédez ainsi, vous recevez 1 pion de dégât.

JUGEMENT SACRE

Une fois par tour, vous pouvez placer 1 pion de dégât sur votre carte pour ajouter 2 points à votre valeur de Force pour le restant de ce tour.

CHAMP DE PERTURBATION

Les héros ne peuvent pas utiliser ou profiter du moindre bonus provenant de cartes de Trésors Enchantés lorsqu'ils se trouvent sur votre tuile.

AURA PEUR VERTUEUSE

Un monstre non-animé qui erre sur votre tuile Donjon reçoit 2 pions de dégât.

ATTAQUE SANGLANTE

Si vous entamez une Action de Combat juste après une Action de Mouvement, Ajoutez 2 points à votre valeur de Force pour toute la durée de cette Action de Combat.

PIEGE REUTILISABLE

Lorsque vous ne réussissez pas à désarmer un piège avec succès, et une fois que ledit piège est défaussé, vous pouvez placer la présente carte sur votre tuile actuelle. Le piège restera sur cette tuile jusqu'à la fin du jeu.

PIEGE REUTILISE DE DORGAN

DESARMEMENT

Ne peut être désarmé

DEGATS

3 pions de dégât.
Aussi bien les monstres errants que les héros.
Dorgan est immunisé à ses propres pièges.

POSSESSIF

Vous pouvez effectuer une Action de Recherche à la fin de votre tour.

PLEIN DE RESSOURCE

Ajoutez 2 points à votre valeur de Magic lorsque vous combattez un monstre qui est immunisé à la Force.

FUSION AVEC LA PIERRE

Vous pouvez effectuer une Action Spéciale qui compte comme vos 2 actions du tour.

Jusqu'au début de votre prochain tour, lancez un dé pour chaque pion de dégât que vous devriez recevoir.

Si le résultat est de 2 ou plus, ignorez ce pion de dégât.

VENGEANCE

Tout héros qui tente une Action de Sabotage sur vous reçoit 3 pions de dégât au lieu d'un seul si vous réussissez tout de même l'action sabotée.

HERITAGE DES CIEUX

Vous acquérez Entraînement : Talent.

Si vous perdez cette carte, tout objet équipé nécessitant un entraînement en Talent doit être placé dans votre pile de Pillage.

APPRENTISSAGE RAPIDE

Lorsque vous devriez gagner une carte compétence, vous pouvez chercher dans votre deck de compétences et choisir la carte que vous voulez. Mélangez ensuite celui-ci.

HERITAGE DES MONTAGNES

Vous acquérez Entraînement : Guerre.

Si vous perdez cette carte, tout objet équipé nécessitant un entraînement en Guerre doit être placé dans votre pile de Pillage.

REGARD ACCUSATEUR

Les héros se trouvant sur votre tuile doivent lancer un dé avant d'entreprendre une action de Recherche.

Si le résultat est de 5 ou moins, l'action échoue et est gaspillée.

HERITAGE DE LA Foudre

Vous acquérez Entraînement : Magic.

Si vous perdez cette carte, tout objet équipé nécessitant un entraînement en Magic doit être placé dans votre pile de Pillage.

CONSTRUCTION DE PIEGE

En temps qu'action Spéciale, vous pouvez vous désarmer d'une carte piège de votre pile de Pillage et placer la présente carte sur votre tuile.

Ce piège restera sur cette tuile jusqu'à la fin du jeu.

PIEGE DE DORGAN

DESARMEMENT

Ne peut être désarmé

DEGATS

4 pions de dégât.
Aussi bien les monstres errants que les héros.
Dorgan est immunisé à ses propres pièges.

SENS DE L'ORIENTATION

Lorsque vous piochez une tuile, vous pouvez choisir d'en piocher 3. Gardez-en une et mélangez les autres dans leur pile d'origine.

FORME FANTOMATIQUE

Ignorez les règles des tuiles Canal Souterrain, Pont Ancestral et Chambre à Herse.
Lancez 1 dé supplémentaire lorsque vous effectuez une action de Fuite.

ARME DE FORCE

Lorsque vous attaquez en utilisant votre valeur de Force, toutes les touches potentielles que vous lancez comptent comme 2 touches, ou peuvent bloquer 2 touches.

DECIDE

Les autres héros ne peuvent vous fuir que sur un résultat de 6 ou plus.

XENOPHOBIE

Lorsque vous entreprenez une Action d'avancement, les cartes humanoïdes comptent comme 2 cartes.

DESTRUCTION DE PIEGE

Si votre tentative pour désarmer un piège est un échec, vous pouvez choisir de ne recevoir qu'un seul pion de dégât au lieu de ceux inscrits sur la carte du piège. Défaussez le Piège..

ESPRIT ASSERVI

Vous pouvez effectuer une action de Recherche sur une tuile adjacente à la votre s'il n'y a aucun monstre sur les deux tuiles.

SCIENCE DU PIEGE

Lancez 4 dés supplémentaires lorsque vous essayez de désarmer un piège.

BRAVOURE

Lancez 3 dés supplémentaires lorsque vous combattez un monstre dont la valeur d'attaque est supérieure à votre valeur de Force.

CHARISME ILLUSOIRE

Lorsque vous effectuez une action d'équipement, vous pouvez obliger un autre héros sur votre tuile à échanger une de ses cartes trésor, équipée ou dans sa pile de Pillage, contre 2 trésors que vous possédez. Le choix de toutes les cartes de cet échange vous revient.

TELEPORTATION

En temps qu'Action Spéciale, vous pouvez amener 1 trésor, 1 artefact ou une carte Etranger depuis une autre tuile sur la votre. Vous ne pouvez pas téléporter de trésors ou d'artefacts possédés par des héros, ou depuis des tuiles où se trouve un monstre.

NECROMANCIE

Lorsque vous effectuez une Action d'Avancement, les cartes Mort-Vivants comptent comme 2 cartes.

TUEUR MALIGNE

Lorsque vous choisissez cette compétence, placez 4 pions de dégât sur cette carte. Chaque fois que vous recevez 1 pion de dégât d'un monstre ou d'un héros qui se trouve sur votre tuile, vous pouvez prendre un des pions de dégât de cette carte et le mettre sur ce monstre ou héros. Défaussez ce Pouvoir Personnel quand plus aucun pion de dégât ne se trouve dessus.

DEUXIEME VUE

Lorsque vous devez piocher une carte Rencontre, piochez-en deux et choisissez laquelle jouer. Défaussez la seconde.

MAGIE SANGUINE

En temps qu'Action Spéciale, vous pouvez défausser cette carte et placer un pion de compétence sur votre fiche de héros, mais vous devez également placer 4 pions de dégât sur cette même fiche.

PACTE INFERNAL

Après avoir participé à une Action de Combat, vous pouvez placer 1 pion de dégât sur votre héros et 1 pion de dégât sur le monstre ou le héros que vous venez de combattre

COUP D'OEIL

Vous pouvez regarder la carte de Boss du Donjon à n'importe quel moment.

ELEMENTALISME

Lorsque vous effectuez une Action d'avancement, les cartes animées comptent comme 2 cartes.

INSENSIBLE A LA DOULEUR

Chaque fois que vous devriez recevoir 1 ou plusieurs pions de dégâts d'un monstre ou d'un héros, vous pouvez lancer 1 dé. Sur un résultat de 5 ou plus, vous ne recevez aucun pion de dégât.

VENTRE DISTENDU

En temps qu'Action Spéciale, vous pouvez défausser une carte Bête ou une carte Monstre Humanoïde de votre pile de Pillage afin de retirer tout les pions de dégât de votre carte.

TRANSFERE D'OBJET

Vous pouvez faire un échange avec n'importe quel héros lorsque vous effectuez une action d'équipement, même si celui-ci n'est pas sur votre tuile.

Les deux héros doivent toujours accepter les termes de l'échange.

MAGIE ELDRITCH

A chaque fois que vous obtenez un résultat de 1 sur un dé en attaquant avec votre valeur de Magic, vous pouvez relancer ce dé. Tout nouveau résultat doit être accepté.

VISAGE DIABOLIQUE

Aucun monstre humanoïde ne peut errer vers votre tuile. Les héros qui tentent de se déplacer sur votre tuile doivent d'abord lancer 1 dé.

Sur un résultat de 1 - 2, le héros ne bouge pas et son action est gaspillée.

Sur un résultat de 3 - 6, il se déplace normalement.

GIVRE

Ajoutez 3 à votre valeur de Magic lorsque vous effectuez une action de combat.

MIMETISME MAGIQUE

Une fois par tour, vous pouvez prendre une carte compétence d'un héros qui se trouve sur votre tuile. Jusqu'au début de votre prochain tour, vous pouvez l'utiliser comme si c'était la votre : l'autre héros ne peut plus s'en servir. Rendez la au début de votre prochain tour. Vous ne pouvez pas vous servir d'une compétence qui nécessite de la défausser ou de la placer sur une tuile.

MUR DE GLACE MINEUR

Lorsqu'un monstre tente d'errer jusqu'à votre tuile, vous pouvez lancer 1 dé.

Avec un résultat de 3 ou plus, le monstre n'erre pas mais reçoit 1 pion de dégât à la place.

POINTE DE VITESSE

Lorsque vous terminez une action de mouvement et que vous n'êtes ni sur la tuile d'un monstre, ni sur celle d'un héros, vous pouvez vous déplacer une nouvelle fois en temps qu'action gratuite.

Pointe de vitesse ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.

ASSISTANCE FORCEE

Si vous décidez d'assister un héros sur votre tuile, il doit l'accepter.

Ce faisant, si ce dernier réussit à tuer un monstre ou à désarmer un piège, lancez un dé.

Avec un résultat de 5 ou plus, le monstre ou le trésor est placé sur VOTRE pile de Pillage et non sur la sienne.

DEFENSE ACHARNEE

Si vous recevez 1 ou plusieurs pions de dégât suite à l'attaque d'un héros, ce dernier reçoit 1 pion de dégât à la fin de la bataille.

SURCHARGE

Tout vos jets d'attaque obtenant un 6 comptent comme 2 touches au lieu d'une seule.

Si un résultat de 6 est utilisé pour bloquer, il ne peut servir à bloquer qu'une seule touche, comme c'est le cas normalement.

PRESENCE TERRIFIANTE

Les autres héros ne peuvent pas utiliser de cartes compétences lorsque vous vous trouvez sur leur tuile.

Vous pouvez défausser cette carte à n'importe quel moment durant votre tour pour choisir un héros sur votre tuile et défausser une de ses carte compétence.

BERSEKER

Vous pouvez placer 1 pion de dégât sur votre fiche afin de relancer tous vos dés d'attaque.

Vous devez accepter le nouveau résultat.

DROIT DANS LES YEUX

Les héros qui vous attaquent lancent un dé de moins.

PASSAGE EN FORCE

Vous pouvez effectuer une action de mouvement à la place d'une action de fuite lorsque vous êtes sur une tuile comportant un monstre et aucun héros.

COUP LOINTAIN

Lorsque vous êtes équipé d'un arc, vous pouvez effectuer une action de combat contre un monstre ou un héros qui se trouve sur une tuile adjacente. Néanmoins, tout les dés qui devraient être utilisés pour bloquer des touches doivent l'être, ce jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucune touche à bloquer. Ignorez tout pion de dégât reçu lorsque Coup Lointain est utilisé pour combattre.

DOMPTER LES BETES

Vous réussissez automatiquement une action de fuite lorsque vous êtes sur une tuile avec un monstre et aucun héros. En temps qu'action Spéciale, vous pouvez tenter de dompter une bête sur votre tuile. Lancez un dé. Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur d'attaque de la bête, placez-la dans votre pile de Pillage. Vous ne pouvez pas dompter un Boss de Donjon.

ASSASSINÉ

Lancez 2 dés supplémentaires lorsque vous attaquez un autre héros.

MAITRISE DES BETES

Lorsque vous effectuez une Action Avancement, les cartes bêtes comptent comme 2 cartes.

DANSE DE LA MORT

Si vous ne parvenez pas à placer un pion de dégât sur un monstre ou un héros lors d'une attaque, ils reçoivent 1 pion de dégât.

CAMBRIOLAGE

A lieu d'attaquer normalement, vous pouvez attaquer un monstre en utilisant votre valeur d'Adresse. Si vous touchez, vous ne blessez pas le monstre, mais vous pouvez prendre une carte trésor ou artefact se trouvant sur cette tuile. Vous ne pouvez pas bloquer de touches en utilisant Cambriolage.

ECHANGE DE SUSPECT

Lorsque vous effectuez une action d'équipement, vous pouvez également forcer un héros sur votre tuile à faire Exchange Suspect. Ce faisant, donnez-lui 1 carte de trésor au hasard de votre pile de pillage et prenez 1 carte de trésor que vous choisissez de la sienne. Vous devez au préalable posséder au moins une carte de trésor dans votre pile de Pillage pour effectuer un Exchange Suspect

FEINTE D'ÉVASION

Vous pouvez ajouter 2 à vos résultats de dés lorsque vous tentez une action de fuite.

BISOU MAGIQUE

Défaussez cette carte au début ou à la fin d'une action pour retirer immédiatement 3 pions de dégât de votre carte. Vous ne pouvez pas utiliser cette compétence lorsque vous êtes inconscient ou mort.

JE M'AGRIPPE

Si un héros se déplace à partir d'une tuile sur laquelle vous vous trouvez également, à la fin de son action de mouvement, vous pouvez immédiatement effectuer une action de mouvement gratuite afin de placer votre figurine avec la sienne. Je m'agrippe ! Ne peut pas servir à suivre un héros en fuite.

PUR CHANCE

Lorsque vous obtenez une carte de trésor suite à une action de recherche, vous pouvez également piocher une carte du deck de trésors. Choisissez quelle carte vous allez conserver et mélanger la seconde dans le deck de trésor.

AURA DE MEFIANCE

Les héros ne peuvent assister que vous lorsque vous être sur leur tuile.

LEURRE

En temps qu'Action Spéciale, vous pouvez tenter de leurrer un monstre. Choisissez un monstre sur votre tuile ou une adjacente à la votre. Lancez un dé et ajoutez votre valeur d'Adresse ou de Magic. Si ce total est supérieur ou égal à la valeur de Vie du monstre, vous pouvez déplacer ce monstre, depuis sa tuile, vers une autre qui lui est adjacente. Si vous échouez, rien ne se passe.

BRULÉ

En temps qu'Action Spéciale, vous pouvez placer 1 pion de dégât sur un monstre ou un héros qui se trouve sur votre tuile.

TOUR DE PASSE PASSE

Lorsqu'un autre héros effectue une action de recherche sur la même tuile que vous, vous pouvez tenter de voler les cartes qu'il trouve. Si vous choisissez cette option, lancez chacun un dé et ajoutez votre Adresse au résultat. Le héros avec le résultat le plus élevé prend toute carte de trésor ou d'artefact sur la tuile. Ce pouvoir doit être utilisé avant que la moindre carte de trésor face cachée ne soit révélée.

CHASSE ET FOUILLE

Lorsque vous arrivez sur une nouvelle tuile et lancez un dé pour les trésors et/ou les rencontres, vous pouvez relancer ce dé. Vous devez accepter le nouveau résultat.

CONTRE ATTAQUE

Si l'attaque d'un monstre ou d'un héros ne résulte en aucun pion de dégât placé sur votre carte, placez 1 pion de dégât sur la sienne.

FAIRE LES POCHEs

En temps qu'Action Spéciale, vous pouvez tenter de faire les Poches d'un héros sur votre tuile. Lancez tout les 2 un dé et ajoutez-y votre Adresse. Si votre résultat est supérieur à celui de l'autre héros, vous pouvez prendre une carte de trésor ou d'artefact de sa pile de Pillage. Si ce héros n'a pas de carte de trésor ou d'artefact dans sa pile de Pillage, vous pouvez prendre une carte équipée à la place. Si votre tentative de faire les Poches échoue, vous recevez 1 pion de dégât.

SENTIER BALISÉ

Vous pouvez effectuer une action de mouvement gratuite immédiatement après avoir tué un monstre. Vous pouvez toujours effectuer une action de ressaisissement.