

DUNGEON RUN



CARTES HEROS

TRADUCTION PAR LE FORUM DE AELYS

AZURBAEL LAURENTHION ORSONHOBB RECRAX RUGAL TOMPEJ



DORGAN
LE CHASSEUR DE TRESORS

NAIN
GUERRIER

5 FORCE 1 MAGIE 3 ADRESSE 7 VIE

INTOLERANT
Retirez 1 pion de dégât supplémentaire lorsque vous vous ressaisissez.

REPRIMANDE DU PERE
Au début de votre tour, choisissez le chemin le plus court depuis votre tuile jusqu'à celle de l'Entrée du Donjon. Tout les autres héros se trouvant sur ce chemin reçoivent 1 pion de dégât. Si plusieurs chemins existent, choisissez-en un.



LE 4^{EME} RECEPTACLE
L'ACOLYTE CORROMPU

HUMAIN
MAGE

1 FORCE 5 MAGIE 3 ADRESSE 5 VIE

OFFRANDE IMPIE
Au lieu d'effectuer un Action de ressaisissement gratuite, vous pouvez lancer un nombre de dés égal à votre valeur d'Adresse. Si n'importe quelle combinaison de dés ainsi lancés est égale à 7, vous êtes guéri grâce à la magie. Retirez tout les pions de dégât de votre carte.

MUTATION INCONTROLABLE
A chaque fois que vous provoquez une Action de Combat contre un héros, lancez un dé. Avec un résultat de 1 - 3, ajoutez 3 points à votre valeur de Force. Avec un résultat de 4 - 6, ajoutez 3 points à votre valeur de Magic.



ADDOLGAR VAYNE
CHEVALIER DES QUETES DE VANGUARDS

HUMAIN
PRETRE

4 FORCE 4 MAGIE 1 ADRESSE 7 VIE

FLEAU DES MORTS VIVANTS
Ajouter votre valeur d'Adresse à votre valeur de Magic lorsque vous attaquez un monstre mort-vivant ou un héros mort-vivant.

BENI
Retirez 1 pion de dégât supplémentaire quand vous vous ressaisissez.

ELU DE DANE
A la fin de chacun de vos tours, retirez 1 pion de dégât de votre carte.



BIRODIN
ASPIRANT VARGATH DES MONTAGNES

VARGATH
PRETRE

5 FORCE 3 MAGIE 2 ADRESSE 6 VIE

ENNEMI DES MORTS VIVANTS
Retirez 1 pion de dégât de votre fiche de héros à chaque fois que vous éliminez un monstre mort-vivant ou un héros Mort-Vivant.

APPEL DE LA Foudre
Vous pouvez choisir d'ajouter 3 dés lorsque vous attaquez avec votre valeur de Magic. Ce faisant, placez 1 pion de dégât sur cette carte.

VOIX DE LA MONTAGNE ENRAGEE
Vous pouvez également faire errer autant de monstres que vous le souhaitez à la fin de votre tour.



EMMA GOODLUCK
L'AVENTURIERE GROUNDER


HUMAIN
MAGE

1 FORCE 6 MAGIE 2 ADRESSE 5 VIE

MANIPULATION DES ENERGIES
Avant tout jet de dés pour une action, vous pouvez lancer un dé et ajouter le résultat à votre valeur de Force. Vous recevez 2 pions de dégât une fois que cette action est accomplie.

BULLET TIME
Vous pouvez vous ressaisir après chaque action de Combat que vous avez déclenché.

FUREUR DE L'OPPRIME
Tout héros qui finit son tour sur votre tuile reçoit 1 pion de dégât.



PAELLEALL
LA RANGER DES ELFES PHOENIX

ELFE
RODEUSE

3 FORCE 3 MAGIE 4 ADRESSE 5 VIE

BENI
Retirez 1 pion de dégât supplémentaire lorsque vous vous ressaisissez.

ANCIENNE
Ajoutez la moitié de votre valeur d'Adresse (arrondie à l'entier inférieur) à votre valeur de Force OU à votre valeur de Magie lorsque vous effectuez une attaque.

COURROUX DU VOLCAN
Au début de votre tour, choisissez le chemin le plus droit depuis votre tuile jusqu'à celle de l'Entrée du Donjon. Tout les autres héros se trouvant sur ce chemin reçoivent 1 pion de dégât. Si plusieurs chemins existent, choisissez-en un.



STABBINS
LE GOBLIN DES CAVES SOURNOIS

GOBLIN
RODEUR


4 FORCE 1 MAGIE 5 ADRESSE 6 VIE

GLISSANT
Vous pouvez ajouter 1 au résultat de chaque dé lancé lors d'une tentative de fuite pour chaque point en valeur de Magie que vous avez.

SOURNOIS
Lorsque vous placez 1 pion de dégât sur un monstre, vous pouvez secrètement regarder n'importe quelle carte de trésor de sa pile.

CRASSEUX
Une fois par action, vous pouvez changer la valeur d'un dé lancé pour une attaque en une valeur de votre choix.

COEUR SAUVAGE BATTANT
Votre compétence Crasseux vous autorise maintenant à modifier la valeur de 2 dés lancés lors d'une attaque.



VARGAGG
LE PARIA DES ORCS DE LA TOUNDRA

ORC
GUERRIER

6 FORCE 1 MAGIE 2 ADRESSE 7 VIE

FUREUR
Lorsque vous terminez une action de combat et que vous n'avez pas réussi à vaincre votre adversaire, lancez un dé. Sur un résultat de 5 ou plus, vous pouvez immédiatement effectuer une nouvelle action de combat gratuite contre la même cible. Cette compétence peut être utilisée plus d'une fois par tour.

ASSAULT DE GLACE
Lorsqu'un héros arrive sur votre tuile, lancez un dé. Avec un résultat de 3 - 4, il reçoit 1 pion de dégât. Avec un résultat de 5 ou plus, il reçoit 2 pions de dégât.



RA ALAL

MONSTRE BOSS - MORT VIVANT

RESSURECTION DES MORTS

Dès que Ra-Alal est révélé prenez la première carte de monstre mort-vivant que vous trouvez dans la pile de défausse des rencontres et attachez-la à Ra-Alal. Les héros ne peuvent pas attaquer le monstre ressuscité, et ce dernier n'attaque jamais, mais quand des blessures doivent être allouées à Ra-Alal, placez-les sur le monstre ressuscité. Défausser le monstre ressuscité quand il a reçu autant de blessures que sa valeur de vie.



A:6 P: [6 dice] D: [6 dice]+ E: [6 dice]+ L:5

GRA BOGGA

MONSTRE BOSS - HUMANOÏDE

RUADE

Après chaque action de combat menée contre Gra Bogga, chaque héros partageant la tuile de Gra Bogga reçoit 1 blessure.



A:6 P: [6 dice] D: [6 dice]+ E: [6 dice]+ L:5

JUGEMENT DE WAELS

MONSTRE BOSS - BÊTE

SOUFFLE DE FEU

Tout héros commençant son tour sur la même tuile que le Jugement de Waels reçoit 1 blessure.

IMMUNISE CONTRE LA MAGIE

Vous ne pouvez pas utiliser votre valeur de magie quand vous attaquez le Jugement de Waels.



A:6 P: [6 dice] D: [6 dice]+ E: [6 dice]+ L:5

COLOSSE DE GALNON

MONSTRE BOSS - ANIME

COUP PUISSANT

Si le Colosse arrive à placer au moins 1 blessure à un héros à la fin d'une action de combat, ce héros doit se défausser d'une carte équipée d'armure ou de bouclier s'il le peut.

IMMUNISE CONTRE LA FORCE

Vous ne pouvez pas utiliser votre valeur de force quand vous attaquez le Colosse.



A:5 P: [6 dice] D: [6 dice]+ E: [6 dice]+ L:5