

SALLE

REPAIRE D'ASHARDALON

Placez la figurine d'Ashardalon sur n'importe quelle section de donjon Salle.

En commençant par le héros actif, chaque joueur pioche une carte Monstre et place la figurine correspondante sur une section de donjon Salle.

Placez en priorité les Monstres sur les sections de donjon encore vides.

BUT : détruire Ashardalon !

Cette carte ne peut être annulée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC 167/200

SALLE

GARDIENS CORROMPUS

Placez la figurine Gauth sur n'importe quelle section de donjon Salle.

En commençant par le joueur actif ? Chaque joueur pioche une carte Monstre et place la figurine correspondante sur une section de donjon Salle. Si le Monstre n'est pas une Aberration, défaussez la carte et piochez en une autre. Placez en priorité les Monstres sur les sections de donjon encore vides. Pour vous rappeler quel Monstre était placé dans cette Salle, placez un marqueur Bouclier sur sa carte.

BUT : détruire tous les monstres présents dans cette Salle.

Cette carte ne peut être annulée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC 168/200

SALLE

GARNISON DUERGAR

Placez la figurine Capitaine Duergar sur n'importe quelle section de donjon Salle.

En commençant par le héros actif, chaque joueur pioche une carte Monstre et place la figurine correspondante sur une section de donjon Salle. Placez en priorité les monstres sur les sections de donjon encore vides.

BUT : détruire la Capitaine Duergar

Cette carte ne peut être annulée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC 169/200

SALLE

REGIMENT D'ELITE

En commençant par le héros actif, chaque joueur pioche une carte Monstre et place la figurine correspondante sur une section de donjon Salle. Si le Monstre pioché n'a qu'1 point d'XP, défaussez la carte et piochez en une autre. Placez en priorité les monstre sur les sections de donjon encore vides. Pour vous rappeler quel monstre était présent dans cette salle, placez un marqueur Bouclier sur sa carte.

BUT : détruire tous les monstres présents dans la Salle.

Cette carte ne peut être annulée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC 170/200

SALLE

HORDE INFINIE

En commençant par le héros actif, chaque joueur pioche une carte Monstre et place la figurine correspondante sur une section de donjon Salle. Placez en priorité les Monstres sur les sections de donjon encore vides.

Ensuite, chaque joueur pioche et place un Monstre supplémentaire.

Pour se rappeler quel monstre était présent dans la Salle, placez un marqueur Bouclier sur sa carte.

BUT : détruire tous les Monstres présents dans la salle.

Cette carte ne peut être annulée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC 171/200

SALLE

SALLE DE L'AUTEL DU MAL

Placez le marqueur Autel sur n'importe quelle section de donjon salle.

L'Autel a AC 12 et HP 5.

En commençant par le héros actif, chaque joueur pioche une carte Monstre et place la figurine correspondante sur une section de donjon Salle. Placez en priorité les Monstres sur les sections de donjon encore vides.

BUT : détruire l'Autel !

Cette carte ne peut être annulée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC 172/200

SALLE

CEREMONIE DU PORTAIL

Placez le marqueur Rituel du Grand Portail avec ses 5 jetons Temps sur n'importe quelle section de donjon Salle.

Le Grand Portail a AC 12 et HP 5.

Récupérez la carte Rencontre Aventure " Cérémonie en Cours ! " et placez-la sur le sommet de la pile des cartes Rencontre.

En commençant par le héros actif, chaque joueur pioche une carte Monstre et place la figurine correspondante sur une section de donjon Salle. Placez en priorité les Monstres sur les sections de donjon encore vides.

BUT : détruire Le Grand Portail avant le retrait de ses 5 jetons Temps !

Cette carte ne peut être annulée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC 173 / 200

SALLE

REPAIRE DU CLAN

Placez le kobold Seigneur des dragons sur n'importe quelle section de donjon Salle.

En commençant par le héros actif, chaque joueur pioche une carte Monstre et place la figurine correspondante sur une section de donjon Salle. Si le monstre pioché n'est pas un Reptile, défaussez la carte et piochez en une autre.

Placez en priorité les Monstres sur les sections de donjon encore vides.

BUT : détruire le Kobold Seigneur des dragons.

Cette carte ne peut être annulée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC 174 / 200

SALLE

REPAIRE DU CLAN ORC

Placez l'Orc Shaman des tempêtes sur n'importe quelle section de donjon Salle.

En commençant par le héros actif, chaque joueur pioche une carte Monstre et place la figurine correspondante sur une section de donjon Salle. Si le monstre pioché n'est pas un Animal ou un Orc, défaussez la carte et piochez en une autre. Placez en priorité les Monstres sur les sections de donjon encore vides.

BUT : détruire l'Orc Shaman des Tempêtes!

Cette carte ne peut être annulée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC 175 / 200

SALLE

PRISON

Chaque joueur pioche une carte Villageois et place le jeton correspondant sur n'importe quelle section de donjon Salle.

Placez le Capitaine Duergar sur la section de donjon Accès à la Salle.

En commençant par le héros actif, chaque joueur pioche une carte Monstre et place la figurine correspondante sur une section de donjon Salle. Placez en priorité les Monstres sur les sections de donjon encore vide.

Pour vous rappeler quel Monstre était présent dans la salle, placez un marqueur Bouclier sur sa carte.

BUT : détruire tous les Monstres présents dans la salle avant que les Villageois ne soient tous tués !

Cette carte ne peut être annulée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC 176 / 200

SALLE

FOSSE A DECHETS

Placez la section de donjon Sortie du Tunnel à n'importe quel bord inexploré de la Salle.

Placez l'Otyugh sur la section de donjon accès à la Salle.

En commençant par le héros actif, chaque joueur pioche une carte Monstre et place la figurine correspondante sur une section de donjon Salle. Si le monstre pioché n'est pas une aberration, défaussez la carte et piochez en une autre. Placez en priorité les Monstres sur les sections de donjon encore vides.

BUT : détruire l'Otyugh et s'échapper par la Sortie du Tunnel !

Cette carte ne peut être annulée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC  177 / 200

SALLE

ECURIES

Placez le Drake enragé sur n'importe quelle section de donjon Salle.

En commençant par le héros actif, chaque joueur pioche une carte Monstre et place la figurine correspondante sur une section de donjon Salle. Si le Monstre pioché n'est pas un Animal ou un Reptile, défaussez la carte et piochez en une autre. Placez en priorité les Monstres sur les sections de donjon encore vides.

BUT : détruire le drake Enragé

Cette carte ne peut être annulée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC  178 / 200

SALLE

TRESORERIE

Placez un jeton Trésor sur chaque brûlure de chaque section de donjon Salle.

Récupérez la carte Rencontre Aventure " Ashardlon Arrive ! " et ajoutez y les 3 premières cartes de la pile des cartes Rencontre. Placez ces 4 cartes sur le sommet de la pile.

en commençant par le héros actif, chaque joueur pioche une carte Monstre et place la figurine correspondante sur une section de donjon Salle. Placez en priorité les Monstres sur les sections de donjon encore vides.

BUT : s'échapper du donjon avec une valeur en jeton Trésor d'au moins 2000 Po !

Cette carte ne peut être annulée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC  179 / 200

SALLE

OVERLORD INCONNU

Récupérez tous les jetons Monstre Vilain. Mélangez ces jetons et piochez en un.

Placez la figurine correspondante sur n'importe quelle section de donjon Salle.

En commençant par le héros actif, chaque joueur pioche une carte Monstre et place la figurine correspondante sur une section de donjon Salle. Placez en priorité les Monstres sur les sections de donjon encore vide.

BUT : détruire le Vilain !

Cette carte ne peut être annulée.

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC  180 / 200