

Quick Symbols

-  **Potion** - Piochez un dé dans le sac rouge.
-  **Arraché** - Si le combat est perdu un dé d'équipement ou un artefact est remis dans le sac.
-  **Feu** - Ajoutez le sort feu au combat.
-  **Trésor** - Piochez un dé dans le sac bleu.
-  **Pétrifié** - Tous les dés équipés sont blessés.
-  **Drain** - Volez le plus petit dé de votre adversaire et ajoutez le à votre total.
-  **Coffre Fermé** - Si ouvert, piochez un dé dans le sac jaune.
-  **Réveiller les morts** - Réveillez les monstres trophés de chaque joueur au combat. L'utilisateur ajoute leurs niveaux et peut utiliser leurs capacités.
-  **Coffre Vide** - Pas de chance quelqu'un est déjà passé.
-  **Eclairer** - Avant le combat regardez le lancé de dé du monstre.
-  **Bourrasque** - Recommencez le combat.
-  **Enchantement** - Piochez un artefact et tentez d'améliorer un de vos objets.
-  **Peur** - Un dé ne doit pas être utilisé au combat.
-  **Crapaud** - La cible est transformée en crapaud avec une force de combat de 1.
-  **2 - H** Il faut 2 mains pour utiliser cette arme.
-  **Clef** - Permet d'ouvrir un seul coffre fermé.
-  **Pchfuit** - Le sort est raté.
-  **Taillader** - Relancez un de vos dés.
-  **Clef squelette** - Permet d'ouvrir les coffres fermés.
-  **Atteindre** - Lancez vos dés avant le combat.
-  **Bombe** - Ajoutez à un des combattants.
-  **Exécution** - Eliminez automatiquement un monstre du niveau indiqué ou inférieur. Cette capacité activée en dernier.
-  **Parchemin** - Lancez un sort.
-  **Casser** - Ouvre les coffres fermés, ignore les armures si équipées.
-  **Boomerang** - Le dé revient et peut être utilisé à nouveau.
-  **Chasser** - Piochez deux dés monstre, n'en lancez qu'un.
-  **Invisibilité** - Avant le combat échappez à un monstre et volez lui son trésor.
-  **Enchevêtrer** - Retirez le plus petit dé adverse.
-  **Force** - Ajoutez un niveau à la cible pour le combat en cours.
-  **Armure** - Faites relancer n'importe quel dé adverse. Cette capacité est prioritaire.
-  **Poison** - Retirez un niveau à la cible pour le combat en cours.
-  **Epée Vorpale** - Relancez le dé plusieurs fois, si le résultat est plus grand, ensuite le dé est blessé.
-  **Chance** - Piochez un dé d'un sac de récompense.
-  **Bouclier Aegis** - Relancez le dé plusieurs fois, si le résultat est plus petit, ensuite le dé est blessé.
-  **Soin** - Soignez une blessure.
-  **Nécromancie** - Réveillez un trophée et ajoutez son niveau ou bien sa capacité au combat.
-  **Souffrance** - La cible subit une blessure.