

## Cartes Pièges.

### Fléchette Anti-magie



Donnez 1 dégât à l'aventurier de votre choix. Si c'est un sorcier, le groupe ne jette aucun sort lors de ce round. Si c'est un prêtre, passez l'étape Soins.

### Trappe



Le premier aventurier prend 2 dégâts. Passez l'étape Conquête (et fatigue) de ce round.

### Pierre Roulante



Le premier aventurier prend 3 dégâts (pendant la deuxième année, 4 dégâts).

### Anneau Maudit



Payez 1 Or. Les aventuriers se disputent l'anneau. Chacun prend 1 dégât. Passez l'étape Conquête (et fatigue) de ce round.

### Repas Em-poisonné



Payez 1 Nourriture (pendant la deuxième année, 2 Nourritures). Le premier aventurier prend des dégâts équivalents à ses points de vie restants.

### Balancier



Le deuxième aventurier prend 3 dégâts (pendant la deuxième année, 4 dégâts).

### Mur de Feu



Chaque aventurier prend un dégât. Le dernier prend un dégât supplémentaire.

### Fléchette Em-poisonnée



Donnez un dégât à l'aventurier de votre choix. À la fin de ce round (après la Conquête) cet aventurier prend 2 dégâts que les voleurs ne peuvent prévenir.

### Lutin Kamikaze



Payez un lutin. Le premier aventurier prend 3 dégâts. Tous les autres prennent 1 dégât.

## Fléchette Anti-magie



Donnez 1 dégât à l'aventurier de votre choix. Si c'est un sorcier, le groupe ne jette aucun sort lors de ce round. Si c'est un prêtre, passez l'étape Soins.

## Trappe



Le premier aventurier prend 2 dégâts. Passez l'étape Conquête (et fatigue) de ce round.

## Pierre Roulante



Le premier aventurier prend 3 dégâts (pendant la deuxième année, 4 dégâts).

## Anneau Maudit



Payez 1 Or. Les aventuriers se disputent l'anneau. Chacun prend 1 dégât. Passez l'étape Conquête (et fatigue) de ce round.

## Repas Em-poisonné



Payez 1 Nourriture (pendant la deuxième année, 2 Nourritures). Le premier aventurier prend des dégâts équivalents à ses points de vie restants.

## Balancier



Le deuxième aventurier prend 3 dégâts (pendant la deuxième année, 4 dégâts).

## Mur de Feu



Chaque aventurier prend un dégât. Le dernier prend un dégât supplémentaire.

## Fléchette Em-poisonnée



Donnez un dégât à l'aventurier de votre choix. A la fin de ce round (après la Conquête) cet aventurier prend 2 dégâts que les voleurs ne peuvent prévenir.

## Lutin Kamikaze



Payez un lutin. Le premier aventurier prend 3 dégâts. Tous les autres prennent 1 dégât.

## Fléchette Anti-magie



Donnez 1 dégât à l'aventurier de votre choix. Si c'est un sorcier, le groupe ne jette aucun sort lors de ce round. Si c'est un prêtre, passez l'étape Soins.

## Trappe



Le premier aventurier prend 2 dégâts. Passez l'étape Conquête (et fatigue) de ce round.

## Pierre Roulante



Le premier aventurier prend 3 dégâts (pendant la deuxième année, 4 dégâts).

## Anneau Maudit



Payez 1 Or. Les aventuriers se disputent l'anneau. Chacun prend 1 dégât. Passez l'étape Conquête (et fatigue) de ce round.

## Repas Em-poisonné



Payez 1 Nourriture (pendant la deuxième année, 2 Nourritures). Le premier aventurier prend des dégâts équivalents à ses points de vie restants.

## Balancier



Le deuxième aventurier prend 3 dégâts (pendant la deuxième année, 4 dégâts).

## Mur de Feu



Chaque aventurier prend un dégât. Le dernier prend un dégât supplémentaire.

## Fléchette Em-poisonnée



Donnez un dégât à l'aventurier de votre choix. A la fin de ce round (après la Conquête) cet aventurier prend 2 dégâts que les voleurs ne peuvent prévenir.

## Lutin Kamikaze



Payez un lutin. Le premier aventurier prend 3 dégâts. Tous les autres prennent 1 dégât.