

La première fois que le Héro actif utilise une de ses compétences ce tour, un joueur (n'importe lequel) doit payer 1 Or de plus.

La première fois que le Héro actif utilise une de ses compétences ce tour, un joueur (n'importe lequel) doit payer 1 Or de plus.

Un joueur (n'importe lequel) doit payer 1 Or
ou
les Héro actif prend une blessure par salle dans laquelle il se déplace ce tour.

Un joueur (n'importe lequel) doit payer 1 Or
ou
les Héro actif prend une blessure par salle dans laquelle il se déplace ce tour.

Le Héro actif doit choisir :
Prendre 2 blessures
ou
Perdre sa capacité naturelle jusqu'à la fin du tour.

Le Héro actif doit choisir :
Prendre 2 blessures
ou
Perdre sa capacité naturelle jusqu'à la fin du tour.

Un joueur (n'importe lequel) doit payer 1 Or pour chaque  que le Héro actif utilise ce tour.

Un joueur (n'importe lequel) doit payer 1 Or pour chaque  que le Héro actif utilise ce tour.

Un joueur (n'importe lequel) doit payer 4 Or
ou
TOUS les monstres infligent +1 blessure avec leur Payback, et ce jusqu'à la fin du tour.

Un joueur (n'importe lequel) doit payer 4 Or
ou
TOUS les monstres infligent +1 blessure avec leur Payback, et ce jusqu'à la fin du tour.

Si un Héro termine son tour dans la même salle qu'un autre Héro, TOUS les Héros dans cette salle prennent 2 blessures.

Si un Héro termine son tour dans la même salle qu'un autre Héro, TOUS les Héros dans cette salle prennent 2 blessures.

Chaque Héro doit payer 2 Or
ou
des cartes Trésor ne peuvent être jouées ce tour.

Un joueur (n'importe lequel) doit défausser une carte ET prendre une blessure
ou
le Héro actif ne peut pas utiliser sa capacité spéciale ce tour.

Tous les pièges armés s'activent immédiatement. De plus, vous devez dépenser un dé de plus (de n'importe quel type) pour désarmer un piège ce tour.

Un joueur (n'importe lequel) doit payer 3 Or
ou
un monstre majeur apparaît immédiatement dans la même salle que le Héro actif.

Un joueur (n'importe lequel) doit payer 3 Or
ou
un monstre majeur apparaît immédiatement dans la même salle que le Héro actif.

Un joueur (n'importe lequel) doit payer 4 Or
ou
TOUS les monstres gagnent +1 défense jusqu'à la fin du tour.

Un joueur (n'importe lequel) doit payer 4 Or
ou
TOUS les monstres gagnent +1 défense jusqu'à la fin du tour.

Réalisez une Phase "Dungeon Master" de plus immédiatement

Un joueur (n'importe lequel) doit défausser une carte
ou
le Héro actif ne peut pas utiliser les  ce tour.

Un joueur (n'importe lequel)
doit payer 1 Or pour chaque
blessure que le Héro actif soigne ce
tour.

Un joueur (n'importe lequel)
doit payer 1 Or pour chaque
blessure que le Héro actif soigne ce
tour.

Tous les monstres ont
+ 1 point de mouvement
durant la Phase de "Dungeon
Master" ce tour.

Tous les monstres ont
+ 1 point de mouvement
durant la Phase de "Dungeon
Master" ce tour.