

Botola



Il primo avventuriero subisce 2 danni. Salta la fase di Conquista (e fatica) in questo round.

Muro di Fuoco



Ogni avventuriero subisce 1 danno. L'ultimo subisce 1 danno addizionale.

Anello Maledetto



Paga 1 Oro. Gli avventurieri combattono per l'anello. Ognuno subisce 1 danno. Salta la fase di Conquista (e fatica) in questo round.

Pendolo



Il secondo avventuriero subisce 3 danni (nel secondo anno, 4 danni).

Dardo Anti-magia



Infliggi 1 danno ad un avventuriero a tua scelta. Se e' un mago, il gruppo non puo' evocare magie in questo turno. Se e' un prete, salta la fase di guarigione.

Diavoletto Kamikaze



Paga 1 Diavoletto. Il primo avventuriero subisce 3 danni. Tutti gli altri subiscono 1 danno.

Pietra Rotolante



Il primo avventuriero subisce 3 danni (nel secondo anno, 4 danni).

Dardo Avvelenato



Infligge 1 danno ad un avventuriero a tua scelta. Alla fine del round (dopo la Conquista) questo avventuriero subisce altri 2 danni che i ladri non possono prevenire.

Carne Avvelenata



Paga 1 Cibo (nel secondo anno, 2 Cibi). Il primo avventuriero subisce tanti danni quanti sono i suoi punti ferita.