

♣ **Événement**



Monstres errants ! Piochez une carte de la pile des Monstres et faites-les apparaître à la limite du champ de vision des aventuriers.

1/1

♣ **Événement**



Rats ! Placez une figurine de rat. Si vous disposez de mort-aux-rats, dépensez une dose de ce produit. Sinon, chaque aventurier qui traverse la zone perd 1D6 PV.

1/1

♣ **Événement**



Toile d'araignée ! Chaque aventurier se prend les pieds dans une toile (*placez le marqueur correspondant*) et 1D6 araignées géantes descendent des parois pour les attaquer !

1/1

♣ **Événement**



Embuscade ! 1D6 archers orques attendaient dans l'ombre. Ils surprennent les héros et peuvent donc attaquer aussitôt placés. Le combat démarre ensuite normalement.

1/1



### Événement



Trésor ! Les aventuriers tombent sur un coffre rempli d'or (100 PO) mais il est gardé par des monstres ! Tirez une carte Monstres et placez-les normalement autour du coffre.

1/1



### Événement



Piège ! Des flèches sortent des murs et criblent les héros s'ils échouent à un test en ADR. Un échec coûte 1D3 PV aux malchanceux. Le MD peut conserver cette carte pour un usage ultérieur.

1/1



### Événement



Scorpion ! Un scorpion se glisse dans la botte d'un aventurier tiré au hasard. Testez son ADR. En cas d'échec, le scorpion a le temps de le piquer et de lui infliger 1D3 points de dégât.

1/1



### Événement



Herse ! Une herse tombe et bloque l'une des portes du plateau (au choix du MD). Pour la relever, un test en FOR au moins égal à 12 est nécessaire. Un seul test par héros.

1/1



**Événement**



Ossements ! Le sol est tapissé de vieux os. Pour traverser la pièce discrètement, chaque héros doit tester son ADR. En cas d'échec, tirez une nouvelle carte Événement.

1/1

**Événement**



Eboulement ! Placez la marqueur adéquat dans la zone. Tout héros s'y trouvant encore à la fin de la Phase d'Exploration meurt écrasé ou perd 1 PD. La zone est désormais infranchissable.

1/1

**Événement**



Obscurité ! Un vent froid souffle et éteint toutes les torches de ce niveau. Si vos héros ne disposent ni de torches, ni d'une lanterne, ils ne peuvent plus courir et souffrent d'un malus de 1 à toutes leurs actions.

1/1

**Événement**



Inondation ! Cette zone du donjon est inondée. L'eau arrive aux genoux des plus grands. Les héros ne peuvent pas courir pour la traverser.

1/1

**Événement**



Renfort ! Le MD garde cette carte et s'en sert quand il le veut pour ajouter à un groupe de monstres une nouvelle carte Monstres. Les règles normales de placement des monstres s'appliquent. La carte est ensuite défaussée.

1/1

**Événement**



Alarme ! Un piège se déclenche au passage de l'un des héros et un signal d'alarme retentit. Tirez une carte Monstres et faites-les apparaître normalement. Le MD peut conserver cette carte pour un usage ultérieur.

1/1

**Événement**



Piège ! Des flammes jaillissent de petits trous dans le sol. Un test en ADR est nécessaire pour les éviter. Les malchanceux perdent 1D6 PV. Le MD peut conserver cette carte pour un usage ultérieur.

1/1

**Événement**



Piège ! Le sol s'ouvre sous les pieds d'un héros. S'il échoue à un test en ADR, il perd 1D6 PV dans sa chute. De plus, il faut une corde ou un nouveau test en ADR pour l'en sortir. Le MD peut conserver cette carte pour un usage ultérieur.

1/1

















