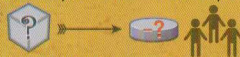




1. Le Dragon Ancestral

Lancez le dé : tous les autres joueurs perdent le nombre de points de vie correspondant.



Note : En cas d'échec à l'invocation du dragon, le joueur actif lance le dé pour savoir combien il perd de points de vie. Il est décidément très dangereux d'invoquer un dragon !



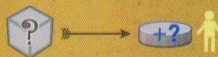
2. Le Fantôme de la Nuit

Le joueur actif gagne un point de vie (dans la limite de ses 6). Tous les autres joueurs perdent un point de vie.



3. Les Rêves Sucrés

Lancez le dé : le joueur actif gagne le nombre de points de vie correspondant (dans la limite de ses 6).



4. Le Chanteur Nocturne

Le joueur actif peut piocher une pierre secrète, en prendre connaissance et la placer devant lui face cachée. Si à la fin de la ronde il lui reste au moins un point de vie, il marque un point de bonification par pierre secrète en sa possession.



5. La Tempête d'Eclairs

Les deux joueurs assis respectivement à gauche et à droite du joueur actif perdent chacun un point de vie.



6. Le Blizzard

Le joueur assis à gauche du joueur actif perd un point de vie.



7. La Boule de feu

Le joueur assis à droite du joueur actif perd un point de vie.



8. La Potion Magique

Le joueur actif gagne 1 point de vie (dans la limite de ses 6).

