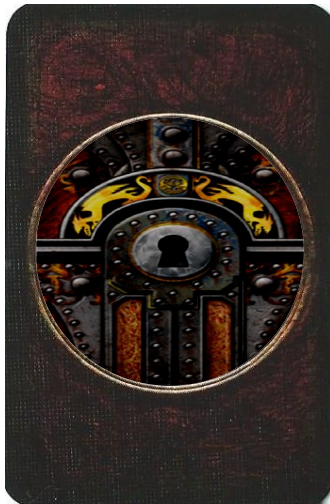


LES PORTES DE VILLAGE ATTACKS



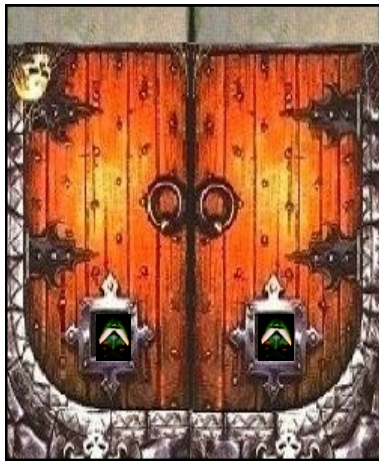
PORTE DE SILENCE

Tous les Villageois se recueillent et prient avant de traverser la porte. Immobilisation des Villageois durant un tour. La porte ensuite disparaît.



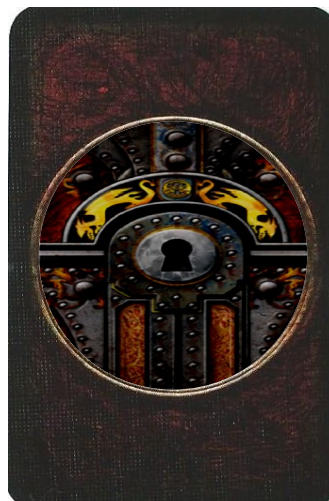
PORTE INCENDIAIRE

4 blessures parmi tous les Villageois qui traversent la porte. Ensuite, elle disparaît.



PORTE INCENDIAIRE

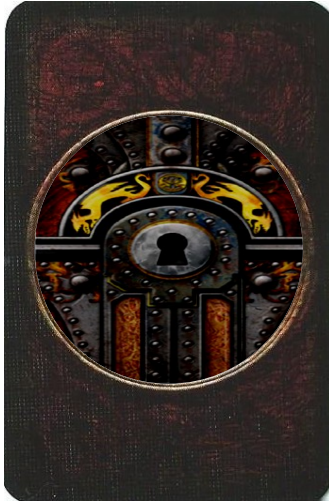
4 blessures parmi tous les Villageois qui traversent la porte. Ensuite, elle disparaît.



PORTE INCENDIAIRE

4 blessures parmi tous les Villageois qui traversent la porte. Ensuite, elle disparaît.

LES PORTES DE VILLAGE ATTACKS



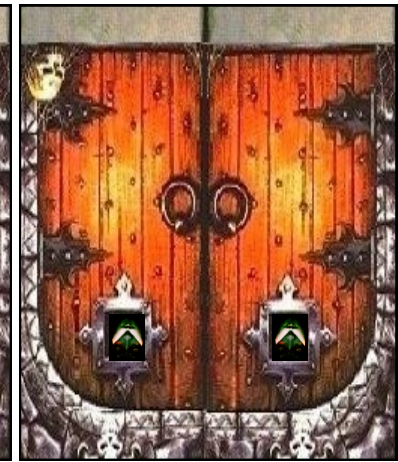
PORTE DE SILENCE

Tous les Villageois se recueillent et prient avant de traverser la porte. Immobilisation des Villageois durant un tour. La porte ensuite disparaît.



PORTE DE SILENCE

Tous les Villageois se recueillent et prient avant de traverser la porte. Immobilisation des Villageois durant un tour. La porte ensuite disparaît.



PORTE HARASSANTE

Tous les Villageois qui traversent la porte sont assommés de sommeil durant un tour. La porte ensuite disparaît.



PORTE HARASSANTE

Tous les Villageois qui traversent la porte sont assommés de sommeil durant un tour. La porte ensuite disparaît.




**PORTE VERROUILLEE
DE KLONUR**

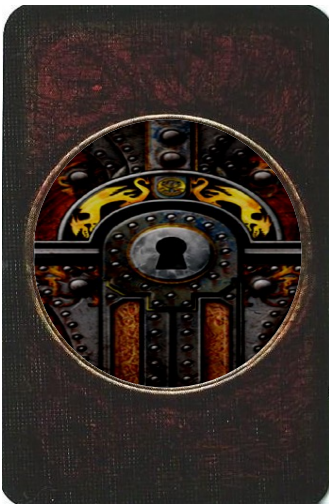
Chaque Villageois placé sur la tuile doit ouvrir la porte sur un jet de Dé6. Seul un résultat de 6 ouvre la porte. Sinon, il reçoit 1 blessure.





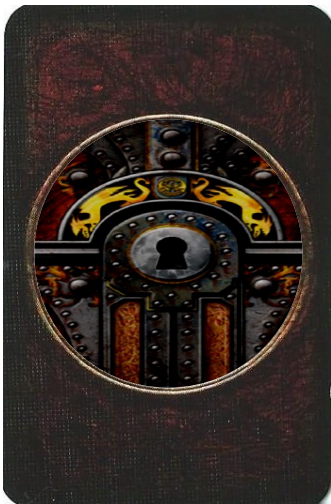
**PORTE VERROUILLEE
DE KLONUR**

Chaque Villageois placé sur la tuile doit ouvrir la porte sur un jet de Dé6. Seul un résultat de 6 ouvre la porte. Sinon, il reçoit 1 blessure.


**PORTE DE L'ARENE
IMPROVISEE**

Chaque Villageois placé sur la tuile doit ouvrir la porte sur un jet de Dé6. Seul un résultat de 5 ou 6 ouvre la porte. En cas d'échec, la porte demeure fermée et un et un seul Monstre est alors Invoqué dans la salle durant un tour. Le choix de son Type est tiré au hasard dans le sac des marqueurs Type.

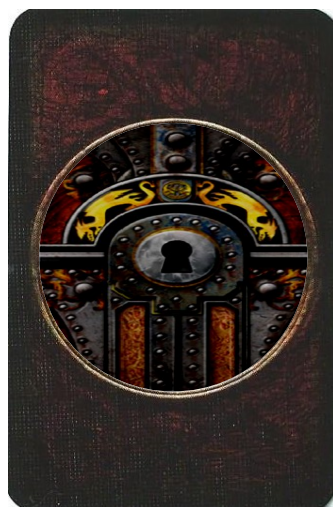
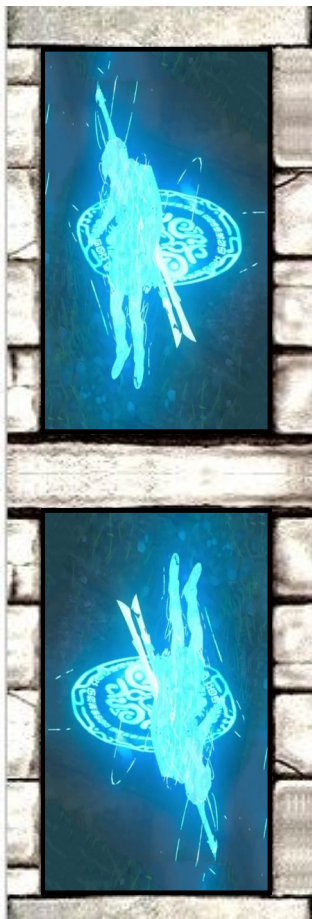




**PORTE DE L'ARENE
IMPROVISEE**

Chaque Villageois placé sur la tuile doit ouvrir la porte sur un jet de Dé6. Seul un résultat de 5 ou 6 ouvre la porte. En cas d'échec, la porte demeure fermée et un et un seul Monstre est alors Invoqué dans la salle durant un tour. Le choix de son Type est tiré au hasard dans le sac des marqueurs Type.









PORTE TELEPORTATRICE

Chaque Villageois placé sur la tuile doit ouvrir la porte sur un jet de Dé6. Seul un résultat de 5 ou 6 ouvre la porte qui alors disparaît. Sinon, il est téléporté dans sa salle de départ.







PORTE TELEPORTATRICE

Chaque Villageois placé sur la tuile doit ouvrir la porte sur un jet de Dé6. Seul un résultat de 5 ou 6 ouvre la porte qui alors disparaît. Sinon, il est téléporté dans sa salle de départ.





PORTE DU TROLL

PORTE DU TROLL

Chaque Villageois présent sur la tuile doit ouvrir la porte sur un jet de Dé6. Seul un résultat de 5 ou 6 ouvre la porte qui disparaît alors. En cas d'échec, la porte demeure fermée et le Troll est téléporté sur la tuile infligeant 4 blessures parmi les Villageois. Le Troll ne peut aller et venir ensuite que si la porte est ouverte.





PORTE DU TROLL

PORTE DU TROLL

Chaque Villageois présent sur la tuile doit ouvrir la porte sur un jet de Dé6. Seul un résultat de 5 ou 6 ouvre la porte qui disparaît alors. En cas d'échec, la porte demeure fermée et le Troll est téléporté sur la tuile infligeant 4 blessures parmi les Villageois. Le Troll ne peut aller et venir ensuite que si la porte est ouverte.

