

FAVEUR ANGÉLIQUE



Événement

Vos actes sont reconnus pas les Anges.
Si vous êtes Bon, piochez une carte Relique.
Sinon gagnez 2 Destins.

1

VERDICT ANGÉLIQUE



Événement

Chaque personnage lance 1 dé et ajoute le nombre de ses trophées (relancez en cas d'égalité). L'aventurier avec le meilleur résultat gagne un Talisman et 1 Intellect.

1

ANGE SE BAINANT



Événement

Vous avez réussi à attraper une Ange inconscient qui prenait son bain. Vous pouvez soit l'assassiner, en prenant cette carte comme trophée d'Intellect 8 et devenir Mauvais, ou vous lier d'amitié avec elle et gagner 1 Intellect et passer un tour.

1

AVEUGLÉ



Événement

Vous avez été aveuglé! Gardez cette carte. Tant que vous l'avez, votre Force et votre Intellect sont réduits de 1, et vous ne pouvez pas lancer de Sorts. Vous pouvez défausser cette carte au Docteur à la Cité ou au Château.

1

EFFONDREMENT



Événement

Vous avez été écrasé par un éboulement! Perdez 2 vies.
Votre *Armure* qui peut vous protéger en combat peut vous protéger de cette perte de vie.

1

CREVASSE



Événement

Vous marchez sur un glacier dangereux.
Lancez 1 dé et soustrayez votre nombre de Suivants. Si le résultat est inférieur ou égal à zéro, la glace cède et vous êtes tué! Vous pouvez défausser des Suivants avant de lancer le dé.

1

BLESSURE PARALYSANTE



Événement

Vous avez été terriblement blessé et ne pouvez continuer votre quête pour la Couronne de Commandement et devenez un Garde de la Cité à la place. Défaussez votre carte personnage, piochez-en une autre au hasard. Gardez toutes vos autres cartes et réinitialisez vos vies et Destin aux valeurs initiales de votre nouveau personnage.

1

MONTURE DÉMONIAQUE



Événement

Cet étalon est possédé du Démon. Vous pouvez essayer de l'appriivoiser en lançant 2 dés. Si le total est inférieur à votre Force, vous gagnez un Cheval de Guerre du paquet Écuries. Sinon, perdez 1 vie. Puis défaussez cette carte.

5

TEMPÊTE DE GLACE



Événement

Le Roi Aigle utilise sa magie pour ralentir les personnages vers la Couronne de Commandement. Tant qu'il n'est pas vaincu, les personnages hors Région Intérieure lancent 2 dé pour leur déplacement et prennent le résultat le plus faible. Placez cette carte sur le Nid de l'Aigle et défaussez-la une fois le Roi Aigle battu.

1

OEUF DE ROC



Événement

Vous avez trébuché sur un œuf géant en train d'éclore.
Si vous défaussez un trophée Animal pour nourrir l'oisillon et passez 1 tour à l'entraîner, vous gardez cette carte comme Suivant *Monture* qui ajoute 2 à votre Force en combat.

1

COLÈRE DIVINE



Événement

Le Dieu du feu est furieux! Des éruptions soudaines secouent le sol. Lancez 1 dé, comme si vous étiez au Gouffre. Si vous n'y perdez pas une vie, piochez 1 Sort de Magie de la Destruction.

1

IMPÉRATRICE DE LUMIÈRE



Ennemi - Ange

FORCE: 10
INTELLECT: 10
Seigneur des Royaumes
La Force et l'Intellect des personnages mauvais est réduite de 1.

1

REINE DE GLACE



Ennemi - Cultiste

FORCE: 11
INTELLECT: 11
Seigneur des Royaumes
Chaque fois qu'un personnage perd un combat, il perd aussi son prochain tour.

3

DÉCOUPEUR DE TROLLS



Ennemi - Guerrier

FORCE: 6
Vous êtes attaqué par un nain enragé. Si vous parvenez à le vaincre, prenez une hache du paquet Achat.

5

GÉANT COLÉRIQUE



Ennemi - Monstre

FORCE: 6
Si vous perdez le combat, le Géant dévorera votre *Monture*. Si vous n'avez pas de *Monture*, il dévorera un de vos Suivants pris au hasard.

2

ANGE DES ARCANES



Ennemi - Ange

FORCE: 6
Une puissante magie circule dans les veines de l'Ange. Si vous le battez, vous pouvez gagner 1 Intellect au lieu de le prendre comme trophée.

2

BARBARES



Ennemi - Guerrier

FORCE: 5
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur une Falaise de votre choix. Vous pouvez piocher une autre carte des Hautes Terres.

2

GUERRIER FRÉNÉTIQUE



Ennemi - Guerrier

FORCE: 4
Vous êtes attaqué par un barbare assoiffé de sang. Il lance 2 dés pour son jet d'attaque et utilise le résultat le plus élevé.

2

CARAVANE



Ennemi - Guerrier

FORCE: 2
Si vous le souhaitez, vous pouvez échapper à la Caravane. Si vous la battez, gagnez 3 pièces d'or et devenez Mauvais.

NAIN CORROMPU



Ennemi - Guerrier

FORCE: 3
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur la Mine Abandonnée. Vous pouvez piocher une autre carte des Hautes Terres.

ÉCRASEUR NAIN



Ennemi - Guerrier

FORCE: 5
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur un Ravin de votre choix. Vous pouvez piocher une autre carte des Hautes Terres.

ROI NAIN



Ennemi - Guerrier

FORCE: 7
Seigneur des Royaumes
Lorsqu'un personnage gagne de l'or, cet or est placé sur cette case à la place.

MAÎTRE ÉTHÉRÉ



Ennemi - Esprit

FORCE: 10
Seigneur des Royaumes
L'Intellect des Esprits est doublé. Quand un personnage bat un Esprit en combat psychique, il peut gagner 1 Intellect au lieu de le prendre comme trophée.

BÊTE DU GIVRE



Ennemi - Monstre

FORCE: 5
Avant le combat, la Bête du Givre essaie de vous écraser sous une avalanche. Lancez un dé. Si le résultat est inférieur à votre Force, vous ne lancerez pas de dé lors du combat.

YÉTI FURIEUX



Ennemi - Monstre

FORCE: 4
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur le Glacier. Vous pouvez piocher une autre carte des Hautes Terres.

ANGE GARDIEN



Ennemi - Ange

FORCE: 8
Si vous êtes Bon, elle se joint à vous en tant que Suivant, vous procurant 1 Force, mais elle vous attaquera si vous changez d'alignement.

GRAND DRAGON



Ennemi - Dragon

FORCE: 10
INTELLECT: 10
Résistant à la Magie
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur le Nid de l'Aigle. Le Grand Dragon remplace le Roi Aigle. Si vous le battez, piochez 2 cartes Reliques puis allez aux Rochers.

BANDIT DE GRAND CHEMIN



Ennemi - Guerrier

FORCE: 5
Si vous perdez le combat, ce voleur cupide prendra un de vos Objets (pris au hasard) qui sera placé sur cette case.

CHASSEUR



Ennemi - Guerrier

FORCE: 2
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur la Route des Crêtes. Vous pouvez piocher une autre carte des Hautes Terres.

GOLEM DE MAGMA



Ennemi - Élémentaire

FORCE: 6
Si vous perdez le combat contre le Golem de Magma, votre Armure ne vous protégera pas contre la perte de vie.

LION DE MONTAGNE



Ennemi - Animal

FORCE: 4
Vous vous êtes écarté du chemin pour répondre à l'appel de la Nature et avez soudainement été attaqué. Vos Suivants ne peuvent pas vous aider dans ce combat.

YÉTI MUTANT



Ennemi - Monstre

FORCE: 6
Cette abomination erre dans les Hautes Terres, dévorant les voyageurs malchanceux. Seules les Armes magiques sont efficaces contre lui.

OGRE SAUVAGE



Ennemi - Monstre

FORCE: 4
Après avoir pioché cette carte, placez-la au Col des Hautes Terres. Vous pouvez piocher une autre carte des Hautes Terres.

ORQUE GROGNANT



Ennemi - Monstre

FORCE: 2
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur l'Entrée des Hautes Terres. Vous pouvez piocher une autre carte des Hautes Terres.

GARDE DES RELIQUES



Ennemi - Guerrier

FORCE: 4
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur la Cité Perdue. Vous pouvez piocher une autre carte des Hautes Terres.

GÉANT MASSIF



Ennemi - Monstre

FORCE: 6
Si votre Force est inférieure à 4, vous êtes écrasé sous les pieds du Géant et perdez automatiquement le combat.

YACK DES NEIGES



Ennemi - Animal

FORCE: 2

Si vous battez le Yack des Neiges, sa viande vous fait une excellente réserve de nourriture pour votre voyage, soignez votre vie à sa valeur initiale.

2

YACK DES NEIGES



Ennemi - Animal

FORCE: 2

Si vous battez le Yack des Neiges, sa viande vous fait une excellente réserve de nourriture pour votre voyage, soignez votre vie à sa valeur initiale.

2

MATRONE TROLL



Ennemi - Monstre

FORCE: 6

Le Chef Ogre et le Troll recevront une bonne goulache faite avec de la viande humaine et gagneront 1 Force. Tout les autres personnages seront traités comme des ingrédients.

2

NAIN



Ennemi - Guerrier

FORCE: 3

2

BARBARE



Ennemi - Guerrier

FORCE: 4

2

GARDE



Ennemi - Guerrier

FORCE: 5

2

BÊTE DE L'EAU



Ennemi - Monstre

FORCE: 3

Après avoir pioché cette carte, placez-la à la Cascade. Vous pouvez piocher une autre carte des Hautes Terres.

2

CHASSEUR AILÉ



Ennemi - Dragon

FORCE: 4

Si vous perdez le combat contre le Chasseur Ailé, vos Suivants restent ici et il vous emporte dans les airs et vous largue aux Rochers.

2

ÉLÉMENTAIRE DE COURROUX



Ennemi - Élémentaire

FORCE: 4

Si vous obtenez un 6 pour votre score d'attaque, vous tomberez dans une rage terrible - déplacez-vous après le combat sur la case du personnage le plus proche et attaquez-le.

2

DÉMON DE GLACE



Ennemi - Démon

FORCE: 6

2

TROLL DES MONTAGNES



Ennemi - Monstre

FORCE: 7

2

ADEPTE



Ennemi - Cultiste

INTELLECT: 3

5

ANGE DE COURAGE



Ennemi - Ange

INTELLECT: 6

Cet Ange porte la bénédiction du courage éternel. Si vous le battez, vous pouvez gagner 1 Force au lieu de le prendre comme un trophée.

3

ANGE DES TÉNÈBRES



Ennemi - Ange

INTELLECT: 6

Si vous battez l'Ange des Ténèbres, vous pouvez piocher autant de Sorts de Magie des Ténèbres que votre Intellect le permet.

3

ANGE DE LA VENGEANCE



Ennemi - Ange

INTELLECT: 6

Si vous êtes Mauvais ou possédez un trophée d'un Ange, ajoutez 2 au score d'attaque de l'Ange de la Vengeance.

3

ÂME PERDUE



Ennemi - Esprit

INTELLECT: 4

3

FANTÔME HURLEUR



Ennemi - Esprit

INTELLECT: 5

3

DJINN



Ennemi - Élémentaire

INTELLECT: 6

3

ESPRIT DES ARCANES



Ennemi - Esprit

INTELLECT: 4
Si vous le battez, vous pouvez défausser cette carte au lieu de la prendre comme trophée pour gagner votre plein complément de Sorts, selon votre Intellect actuel.

GOLEM DE CRISTAL



Ennemi - Création

INTELLECT: 5
Résistant à la Magie
Après avoir vaincu le Golem, il fera un ♥ 5,6. S'il réussit, le combat sera considéré comme un match nul.

NAIN VAMPIRE



Ennemi - Mort-Vivant

INTELLECT: 4
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur la Mine Abandonnée. Vous pouvez piocher une autre carte des Hautes Terres.

EFFRIT ÉTHÉRÉ



Ennemi - Élémentaire

INTELLECT: 5
Résistant à la Magie
Si vous êtes battu par l'Effrit, défaussez les *Auras* présentes sur toutes vos cartes.

ÉLU FLAMBOYANT



Ennemi - Démon

INTELLECT: 6
L'Élu Flamboyant est immunisé contre les Sorts de Magie de Destruction.
Si vous le battez, piochez 1 Sort de Magie de Destruction.

ANGE DU GIVRE



Ennemi - Ange

INTELLECT: 5
Vos mauvaises actions ont attiré l'attention d'un Ange au cœur de glace. Si vous êtes vaincu, passez 2 tours.

ÂME GELÉE



Ennemi - Esprit

INTELLECT: 2
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur le Glacier. Vous pouvez piocher une autre carte des Hautes Terres.

GOULE CHAMANE



Ennemi - Mort-Vivant

INTELLECT: 4
Il excelle à invoquer les morts. Avant le combat, lancez 1 dé. Si le résultat est inférieur au nombre de vos trophées, ajoutez 5 à son Intellect.

GÉANT CHAMANE



Ennemi - Monstre

INTELLECT: 8
Si vous êtes vaincu par le Géant, au lieu de vous prendre une vie, il prend vos Sorts, défaussez-les. Si vous n'aviez pas de Sorts, perdez 1 vie.

HORREUR



Ennemi - Esprit

INTELLECT: 4
L'incarnation de la plus grande peur de quiconque parcourt ces terres. Si vous êtes vaincu, votre *Armure* ne vous protégera pas de la perte de vie.

GÉANT DE GLACE



Ennemi - Monstre

INTELLECT: 7
Si vous êtes vaincu par le Géant de Glace, il gèle tous vos Suivants et les ajoute à sa collection, laissez-les sur cette case.

SPECTRE ERRANT



Ennemi - Esprit

INTELLECT: 4
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur la Cité Perdue. Vous pouvez piocher une autre carte des Hautes Terres.

ÉLÉMENTAIRE DE MAGMA



Ennemi - Élémentaire

INTELLECT: 5
L'Élémentaire de Magma est immunisé contre les Sorts de la Magie de Destruction.
Si vous le battez, piochez 1 Sort de la Magie de Destruction.

DRAGON LÉGENDAIRE



Ennemi - Dragon

INTELLECT: 8
Au lieu de combattre le Dragon Légendaire, vous pouvez payer 2 Destins pour gagner autant de Sorts que votre Intellect le permet.

ANGE FAUCHEUSE



Ennemi - Ange

INTELLECT: 6
Au lieu de la combattre, vous pouvez lancer 1 dé et consulter la table de la Faucheuse en ajoutant 1 à votre résultat si vous êtes Neutre, 2 si vous êtes Bon.

RÉDEMPTEUR



Ennemi - Ange

INTELLECT: 6
Si vous êtes Mauvais, au lieu de combattre le Rédempteur, vous pouvez devenir Bon.
Si vous le faites, gagnez 1 Intellect.

ÉLÉMENTAIRE DE TEMPÊTE



Ennemi - Élémentaire

INTELLECT: 6
Si vous êtes vaincu, lancez 1 dé pour chacun de vos Objets. Sur 1, l'Objet a été pris par l'Élémentaire et placé sur le Pont de Glace.

SPECTRE DE TEMPÊTE



Ennemi - Esprit

INTELLECT: 4
Après avoir pioché cette carte, placez-la à l'Entrée des Hautes Terres. Vous pouvez piocher une autre carte des Hautes Terres.

CHAMANE TRIBAL



Ennemi - Cultiste

INTELLECT: 2

Après avoir pioché cette carte, placez-la sur la Route des Crêtes. Vous pouvez piocher une autre carte des Hautes Terres.

3

ANGE D'OUTRE TOMBE



Ennemi - Mort-Vivant

INTELLECT: 6

Cette abomination est remplie d'énergie négative.

Si vous êtes vaincu, vous devenez Mauvais.

3

VAMPIRE PROSCRIT



Ennemi - Mort-Vivant

INTELLECT: 4

Ce Vampire solitaire chasse dans cette zone. Si vous n'avez qu'une vie, il vous attaque frénétiquement en lançant 2 dés et choisit le résultat supérieur.

3

ÉLÉMENTAIRE D'EAU



Ennemi - Élémentaire

INTELLECT: 3

Après avoir pioché cette carte, placez-la sur la Cascade. Vous pouvez piocher une autre carte des Hautes Terres.

3

CHAMANE SAUVAGE



Ennemi - Cultiste

INTELLECT: 2

Après avoir piochez cette carte, placez-la au Col des Hautes Terres. Vous pouvez piocher une autre carte des Hautes Terres.

3

MAGICIEN



Ennemi - Cultiste

INTELLECT: 7

Si vous battez le Magicien, il vous rejoint en tant que Suivant, placez 2 Sorts sur sa carte que vous lancerez quand vous le souhaitez.

3

LANCEUSE D'AURA



Étranger

Une Lanceuse d'Aura offre de jeter un Sort sur vous. Si vous lui payez 2 pièces d'or, vous pouvez choisir n'importe quelle carte *Aura* des paquets Sorts et le poser sur le jeu puis défaussez cette carte.

4

GRAND-MÈRE BARBARE



Étranger

Cette vénérable vieille femme a élevé des générations de barbares impitoyables. Voyant votre maigreur, elle vous a préparé une soupe de graisse de troll et d'os. Perdez 1 tour et gagnez 1 Force.

4

CHEF DE CLAN



Étranger

Le Chef de Clan reste ici jusqu'à ce qu'un personnage lui apporte un Talisman.

En échange, il donnera une carte Trésor et partira vers la pile de défausse.

4

MINEUR DE CRISTAL



Étranger

Un Mineur de Cristal vous offre un travail. Si vous acceptez, passez votre prochain tour puis vous lancez 1 dé et gagnez autant d'or.

Une fois qu'un personnage a choisi de le faire, défaussez cette carte.

4

VOYANTE DES RÊVES



Étranger

Une silhouette mystérieuse apparaît dans votre rêve, vous avertissant du danger à venir. À votre prochain combat, vous gagnerez automatiquement, quel que soit votre score de combat.

7

TRÉSORIER NAIN




Étranger

Ce Trésorier richissime souhaite encore plus d'or, de Diamants et de Joyaux. Si vous lui donnez 4 de ces cartes ou pièces d'or, il vous prouvera sa gratitude en vous donnant une carte Récompense de Quête puis disparaîtra dans la pile de défausse.

4

CAMPMENT



Étranger

Vous êtes tombé sur un groupe de voyageurs partageant leurs histoires. Lancez 1 dé :

- 1) Passez votre prochain tour
- 2-3) Regardez les 3 cartes du dessus du paquet Hautes Terres
- 4-5) Prenez le premier Ennemi de la pile de défausse des Hautes Terres et gardez-le comme trophée
- 6) Gagnez 1 Force ou 1 Intellect

4

PATRIARCHE TEMPOREL



Étranger

Une silhouette mystérieuse se matérialise devant vous et vous offre un échange.

Vous pouvez défausser jusqu'à 3 Sorts pour gagner un tour supplémentaire par Sort défaussé.

4

SAGE DU GIVRE



Étranger

Ce vieux Sage méprise les corps et esprits faibles. Lancez 2 dés. Le total doit être inférieur à votre Force ou à votre Intellect. Si vous réussissez, piochez 1 carte Récompense de Quête. Puis le Sage disparaît dans une tempête de glace à tout jamais.

4

DIEU DU TONNERRE



Étranger

Vous avez accidentellement provoqué la rage du Dieu du Tonnerre. Malgré sa grande force, il n'est pas très intelligent.

Lancez 2 dés. Si le total est inférieur à votre Intellect, vous le bernez et gagnez 1 carte Trésor.

Sinon, perdez 2 vies.

4

MAGE CUPIDE



Étranger

Ce Mage âgé désire le pouvoir plus que toute autre chose et promet de vous récompenser si vous lui donnez 2 Sorts. Si vous acceptez, défaussez 2 de vos Sorts et lancez 1 dé :

- 1) Il vous a dupé ! Perdez 1 vie
- 2-5) Piochez une carte Relique
- 6) Piochez une carte Trésor

4

SORCIÈRES HARPES



Étranger

Ces vieilles Sorcières vous ont maudit ! Vos pions Force deviennent des pions Intellect et vice-versa. Si vous êtes Mauvais, vous pouvez défausser un Suivant pour éviter la malédiction.

4

SUPPÔT DE LA FAUCHEUSE



Étranger

Vous avez rencontré un Suppôt de la Faucheuse. Si vous êtes Bon, il invoque la Faucheuse qui vient sur cette case vous rencontrer. Sinon, vous pouvez sacrifier 1 Suivant pour que la Faucheuse aille rencontrer un personnage de votre choix immédiatement.

4

SONIA LA ROUSSE



Étranger

Vous êtes invité à boire un coup avec la célèbre barbare. Lancez 3 dés. Si le total est inférieur à votre Force, piochez 1 carte Relique. Sinon vous vous écroulez complètement ivre sous la table et passez un tour.

4

PRÊTRE DES RUNES



Étranger

Pour 2 pièces d'or, ce Prêtre Nain peut graver sur votre *Arme* des runes magiques, lui ajoutant 1 Force et la rendant indestructible (placez cette carte sur l'*Arme* pour mémoire).

4

GOLEM RUNIQUE



Étranger

Le Golem reste ici jusqu'à ce que vous lui donniez un Rubis, un Diamant ou des Joyaux (à défausser). En échange, il deviendra votre Suivant, ajoutant 2 à votre Force.

4

PROSPECTRICE DE MAGIE



Étranger

Cette mystique peut découvrir d'anciennes connaissances perdues. Contre 1 pièce d'or, elle vous permet de prendre 1 carte *Aura* d'une pile de défausse et la placer sur une carte du jeu.

4

SÉRAPHIN



Étranger

Le Séraphin vous a donné pour tâche de prendre une vie à un personnage Mauvais. Prenez cette carte pour vous en souvenir puis défaussez-la une fois la tâche accomplie pour gagnez 1 Intellect.

4

ENSORCELEUSE BLANCHE



Étranger

L'Ensorceuse Blanche vient vous juger. Si vous êtes Bon, elle vous accordera 1 Intellect. Si vous êtes Neutre, vous gagnerez 1 Sort. Si vous êtes Mauvais, vous perdrez 1 Intellect.

4

CHIEN DE COMBAT



Suivant

Ajoute 1 à votre Force

Il peut effrayer tout Animal que vous êtes sur le point de combattre. Lancez un dé. Sur 4, 5 ou 6, l'Animal s'enfuit sur une case adjacente prise au hasard.

5

JUGE NOIR



Suivant

Si vous battez un personnage Bon en combat, gagnez 1 Force en plus de votre récompense normale.

Si vous battez un personnage Neutre en combat, gagnez 3 pièces d'or en plus de votre récompense normale.

5

GARDE DU CORPS



Suivant

Le Garde du Corps vous rejoindra si vous payez 1 pièce d'or.

Si vous perdez un combat, vous pouvez effectuer un lancer de dé d'*Armure* supplémentaire de ♥ 5,6.

5

CHAMANE MAUDIT



Suivant

Maudit

Ajoute 2 à votre Intellect.

Vous ne pouvez pas lancer de Sort.

Lorsque vous visitez les Rochers, vous pouvez y laisser le Chamane Maudit.

5

MAGICIEN NOIR



Suivant

Ajoute 2 à votre Intellect.

Un personnage Bon ne peut l'avoir comme Suivant. Il reste sur la case si vous devenez Bon.

Défaussez le Magicien Noir dès qu'une carte Région Intérieure est défaussée.

5

MAGE DU FEU NAIN



Suivant

Ajoute 1 à votre Intellect

Vous pouvez défausser un Sort de Magie de Destruction pour augmenter votre Intellect de 2 jusqu'à la fin du tour.

5

GUIDE NAIN



Suivant

Ajoute 1 à votre Force et 1 à votre Intellect dans les Hautes Terres.

Vous n'êtes pas obligé de lancer le dé à la Route des Crêtes, sauf si vous le souhaitez (si tel est le cas, vous devrez accepter le résultat).

5

NAIN VÉTÉRAN



Suivant

Un vieux Nain vous demande de l'escorter jusqu'à la Taverne. Avec lui, vous lancez toujours 2 dés pour votre déplacement et prenez le plus petit résultat. Gagnez 2 Force si vous le défaussez à la Taverne.

5

LICORNE DU GIVRE



Suivant

Ajoute 2 à votre Intellect

Dès qu'un personnage Neutre vous rencontre, la Licorne du Givre le rejoint immédiatement.

5

MERCENAIRE AVIDE



Suivant

Ajoute 2 à votre Force

Après avoir pioché cette carte, le Mercenaire rejoint le personnage qui lui offre le plus d'or (à défausser). En cas d'égalité, il ne rejoint personne et reste sur la case.

5

GRIFION



Suivant

Monture

Vous pouvez ignorer les effets des cartes Événements du paquet des Hautes Terres.

Vous pouvez lancer 2 dés pour votre déplacement et choisir celui à utiliser.

5

JUSTICIER



Suivant

Si vous battez un personnage Mauvais en combat, gagnez 1 Intellect en plus de la récompense normale.
Si vous battez un personnage Neutre en combat, gagnez 3 pièces d'or en plus de la récompense normale.

5

PÉGASE



Suivant

Monture
Ajoute 1 à votre Intellect
Si vous faites 6 pour votre déplacement, vous pouvez vous téléporter sur une autre case de votre choix dans la Région au lieu du déplacement normal.

5

CHÈVRE DRESSÉE



Suivant

Monture
Si le résultat de votre dé de déplacement est supérieur à 1, vous pouvez lui retrancher 1.
Vous ne lancez pas de dé à la Route des Crêtes.

5

PALADIN VERTUEUX



Suivant

Tant que le Paladin est votre Suivant, votre personnage est toujours Bon.
Si vous perdez 1 vie, vous devez défausser le Paladin.

5

TIGRE DES NEIGES



Suivant

Monture
Le Tigre se joindra à vous si vous défaussez 1 Destin.
Vous pouvez lancer 2 dés en combat et choisir un des résultats.

5

PAPILLON DE LUMIÈRE



Suivant

Le Papillon de Lumière ne peut se joindre à un personnage Mauvais.
Ajoute 1 à votre Intellect.
Vous pouvez défausser le Papillon de Lumière pour ignorer les effets d'une carte Événement.

5

ÉPÉISTE



Suivant

Ajoute 2 Force en combat contre les Guerriers et personnages.
Si vous perdez un combat contre un personnage, l'Épéiste vous quitte (défaussez cette carte).

5

DRAGON DOMESTIQUE



Suivant

Monture
Ajoute 2 à votre Force
Si vous perdez un combat contre un Dragon, vous devez défausser le Dragon Domestique au lieu d'en subir les conséquences.

5

BRUTE TRIBALE



Suivant

Ajoute 2 à votre Force
Lorsque vous battez un personnage en combat, vous devez lui prendre 1 vie au lieu de toute autre récompense.

5

ARMURE DE SAGESSE



Objet Magique

Armure
♥ 4,5,6 en combat
À chaque fois que l'Armure de Sagesse vous a protégé de la perte de vie, vous gagnez 1 Intellect.

5

DAGUE NOIRE



Objet Magique

Arme
Vous pouvez lancer 2 dés en combat et choisir le résultat.
Vous pouvez manier la Dague Noire dans une main avec une autre Arme à l'autre main.

5

BOUCHE DE CAVALIER



Objet

Armure
♥ 4,5,6 en combat
Vous ne pouvez utiliser le Bouclier de Cavalier que si vous utilisez également une Monture.

5

SACS D'OR



Objet

Lancez 1 dé pour savoir combien d'or vous avez trouvé :
1-3) 1 pièce d'or
4-5) 2 pièces d'or
6) 3 pièces d'or

5

SACS D'OR



Objet

Lancez 1 dé pour savoir combien d'or vous avez trouvé :
1-3) 1 pièce d'or
4-5) 2 pièces d'or
6) 3 pièces d'or

5

SACS D'OR



Objet

Lancez 1 dé pour savoir combien d'or vous avez trouvé :
1-3) 1 pièce d'or
4-5) 2 pièces d'or
6) 3 pièces d'or

5

BROYEUR



Objet Magique

Arme
+1 Force en combat
+1 Intellect en combat psychique
Si vous battez un personnage et le forcez à perdre une vie, il ne peut pas utiliser d'Armure pour éviter cette perte.

5

PIERRE DE DISSIPATION



Objet Magique

Babiole
Cette Pierre rayonne d'une énergie qui détruit la magie.
Vous pouvez la défausser à n'importe quel moment, pour détruire une Aura de votre choix dans votre Région.

5

PIERRE DE DISSIPATION



Objet Magique

Babiole
Cette Pierre rayonne d'une énergie qui détruit la magie.
Vous pouvez la défausser à n'importe quel moment, pour détruire une Aura de votre choix dans votre Région.

5

FIOLE D'IMMORTALITÉ



Objet Magique

Babiole

Vous pouvez défausser la Fiole d'Immortalité à tout moment pour éviter d'être tué.

5

HACHE DE NAIN



Objet

Arme

+1 Force en combat
+3 Force en combat au Donjon

5

DAGUE ENCHANTÉE



Objet Magique

Arme

+1 Force en combat
Vous pouvez manier la Dague Enchantée dans une main avec une autre **Arme** à l'autre main.

5

SABRE DE GIVRE



Objet Magique

Arme

+1 Force en combat
+3 Force en combat dans la Région Intérieure

5

GEMME D'INTELLECT



Objet Magique

Babiole

Gemme de Puissance
Ajoute autant de points à votre valeur initiale d'Intellect que de **Gemmes de Puissance** détenus.

5

GEMME DE SORTS



Objet Magique

Babiole

Gemme de Puissance
Votre limite de Sorts, selon votre Intellect, est augmentée du nombre de **Gemmes de Puissance** détenus.

5

JOYAUX



Objet

Babiole

Vous pouvez vendre les Joyaux à l'Alchimiste à la Cité. Si vous décidez de le faire, lancez 1 dé, gagnez autant d'or puis défaussez cette carte.

5

JOYAUX



Objet

Babiole

Vous pouvez vendre les Joyaux à l'Alchimiste à la Cité. Si vous décidez de le faire, lancez 1 dé, gagnez autant d'or puis défaussez cette carte.

5

JOYAUX



Objet

Babiole

Vous pouvez vendre les Joyaux à l'Alchimiste à la Cité. Si vous décidez de le faire, lancez 1 dé, gagnez autant d'or puis défaussez cette carte.

5

JOYAUX



Objet

Babiole

Vous pouvez vendre les Joyaux à l'Alchimiste à la Cité. Si vous décidez de le faire, lancez 1 dé, gagnez autant d'or puis défaussez cette carte.

5

JOYAUX



Objet

Babiole

Vous pouvez vendre les Joyaux à l'Alchimiste à la Cité. Si vous décidez de le faire, lancez 1 dé, gagnez autant d'or puis défaussez cette carte.

5

ARMURE EN CUIR



Objet

Armure

♥ 6 en combat

5

CODE MORAL



Objet

Un personnage Mauvais ne peut détenir le Code Moral.
Après avoir battu un Guerrier, au lieu de le prendre comme trophée, vous pouvez le prendre comme Suivant qui vous ajoute 1 Force en combat.

5

LAME MYSTIQUE



Objet Magique

Arme

+1 Intellect en combat psychique par Sort que vous détenez
Si vous utilisez la Lame Mystique, vous ne pouvez pas lancer de Sort pendant le combat psychique.

5

TALISMAN MYSTIQUE



Objet Magique

Vous ne pouvez entrer dans la Vallée de Feu que si vous possédez l'un des Talismans Legendaires.
Le Talisman Mystique ajoute 1 à votre Intellect.

5

HACHE D'OBSDIENNE



Objet

Arme

+2 Force en combat
Les personnages en combat contre vous ne peuvent pas vous jeter de Sort.

5

PLUME DU SACRIFICE



Objet Magique

Au début de votre tour, si vous n'avez pas de Sort, vous pouvez perdre 1 vie pour piocher jusqu'à 2 Sorts, si votre Intellect le permet.

5

RAPIÈRE



Objet

Arme

+1 Force en combat
Si vous faites le même jet de dé que votre adversaire, vous gagnez, quel que soit votre score de combat.

5

LAME VERTUEUSE



Objet Magique

Arme

Seuls les personnages Bons peuvent avoir la Lame Vertueuse.

+1 Force en combat
+1 Intellect en combat psychique

5

ANNEAU DE LA DESTINÉE



Objet Magique

Babiole

Vous pouvez défausser 1 Destin pour défausser une carte Aventure que vous venez de piocher et en piocher une autre.

5

ANNEAU DE TÉLÉKINÉSIE



Objet Magique

Babiole

+1 Intellect en combat psychique

Vous pouvez prendre un Objet ou un Objet Magique de votre choix à un personnage lorsque vous arrivez sur sa case.

5

PARCHEMIN



Objet

Babiole

Vous pouvez défausser le Parchemin à n'importe quel moment pour gagner 1 Sort si votre Intellect le permet.

5

PARCHEMIN



Objet

Babiole

Vous pouvez défausser le Parchemin à n'importe quel moment pour gagner 1 Sort si votre Intellect le permet.

5

PARCHEMIN



Objet

Babiole

Vous pouvez défausser le Parchemin à n'importe quel moment pour gagner 1 Sort si votre Intellect le permet.

5

LAME RUNIQUE



Objet Magique

Arme

+2 Force en combat

La Lame Runique ne peut vous être prise ou détruite de quelque manière que ce soit.

5

BOUCLIER DE LUMIÈRE



Objet Magique

Armure

♥ 5,6 en combat

♥ 4,5,6 en combat contre les Démons et Esprits

5

ÉCLAT D'ARGENT



Objet Magique

Babiole

Ajoute 1 Force et 1 Intellect contre le Roi Aigle.

Ajoute 2 Force et 2 Intellect contre le Seigneur des Ténébres.

5

BÂTON DES ÉLÉMENTS



Objet Magique

Arme

+1 Force en combat et +1 Intellect en combat psychique

+3 Force et +3 Intellect en combat contre les Élémentaires.

5

TALISMAN D'ACIER



Objet Magique

Vous ne pouvez entrer dans la Vallée de Feu que si vous possédez l'un des Talismans Légendaires.

Le Talisman d'Acier ajoute 1 à votre Force.

5

PIERRE DE FLAMMES



Objet Magique

Babiole

Après avoir pioché cette carte, placez 2 Sorts de Magie de Destruction dessus. Vous pouvez les lancer comme s'ils étaient vos Sorts. La Pierre se désagrége dans la pile de défausse lorsque le dernier Sort est lancé.

5

ARMURE CLOUTÉE



Objet

Armure

♥ 5,6 en combat

5

ARMURE CLOUTÉE



Objet

Armure

♥ 5,6 en combat

5

CARTES DE TAROT



Objet Magique

Placez 3 pions Destins sur cette carte. Vous pouvez défausser 1 pion pour échapper à un Étranger, relancer un dé ou ignorer les effets d'un Événement. Défaussez cette carte lorsque que le dernier pion a été utilisé.

5

CASQUE DE TÉLÉKINÉSIE



Objet Magique

Armure

♥ 6 en combat psychique

Ajoute 1 Intellect en combat psychique

5

BAGUETTE DE SOUFFRANCE



Objet Magique

Arme

+2 Intellect en combat psychique

Lorsque vous perdez 1 vie, vous pouvez piocher 1 Sort de Magie de Destruction.

5

COLLIER À DENTS DE YÉTI



Objet

Babiole

Après avoir lancé le dé à la Cité Perdue, vous pouvez défausser le Collier à Dents de Yéti pour choisir un autre résultat.

5

ANCIENNE TOMBE



Lieu

Si vous décidez de piller ce site funéraire, lancez 1 dé :

- 1) Un de vos Suivants (pris au hasard) est dévoré par des morts-vivants (défaussez-le)
- 2) Attaqué par une Liche d'Intellect 8
- 3-4) La tombe est vide !
- 5) Lancez 1 dé et gagnez autant de pièces d'or
- 6) Piochez 1 carte Trésor.

6

FORTERESSE BARBARE



Lieu

Vous pouvez essayer de vous joindre aux barbares impitoyables vivant ici. Pour cela, vous devez vaincre leur champion de **Force 7** en combat sans *Arme*. Si vous réussissez, ils vous accepteront dans leur clan et organiseront un festin, vous soignerez toutes vos vies et gagnerez 1 Force.

6

FOSSE COMMUNE



Lieu

Lorsque vous visitez la Fosse Commune, elle est traitée comme si vous visitiez le Cimetière.

Les personnages Neutres peuvent récupérer 1 Destin gratuitement.

6

GROTTE DU BUTIN



Lieu

Après avoir pioché cette carte, piochez des cartes Aventure jusqu'à révéler un Ennemi, placez-le ici et rencontrez-le (défaussez les autres cartes). Si vous le battez, gagnez 3 pièces d'or et défaussez la Grotte.

6

PALAIS DIVIN



Lieu

La vision du palais divin dérivant parmi les nuages vous émerveille. Vous pouvez, si vous êtes Bon, récupérer votre valeur initiale de Destin, si vous êtes Neutre, soigner votre vie à sa valeur initiale.

6

DONJON NAIN



Lieu

Vous avez trouvé une entrée vers un ancien Donjon Nain. Si vous décidez d'entrer, piochez et rencontrez 2 cartes du paquet Donjon.

6

SITE D'EXCAVATION



Lieu

Vous avez trouvé un Site d'Excavation abandonné. Lancez 1 dé pour voir ce que vous trouvez :

- 1) Attaqué par une ancienne Momie d'Intellect 6
- 2-3) Rien
- 4-5) 1 pièce d'or
- 6) Piochez 1 carte Reliques

6

FORTERESSE



Lieu

La Forteresse ne être détruite de quelque manière que ce soit. Lorsque vous la visitez, elle est traitée comme si vous visitiez le Château.

Vous pouvez y soigner 1 vie gratuitement.

6

CAVERNE GELÉE



Lieu

Un grand pouvoir est contenu ici. Vous pouvez trouver un moyen de le libérer. Si vous défaussez 2 Sorts de Magie de Destruction, gagnez 2 Intellect puis défaussez cette carte.

6

PORTE



Lieu

Dans la roche se dresse une Porte gigantesque menant à une ancienne tombe. Si vous décidez de l'ouvrir, défaussez cette carte puis piochez et rencontrez 5 cartes Hautes Terres.

6

CRYPTÉE DES HAUTES TERRES



Lieu

Vous découvrez cette étrange arche empestant la mort et la décrépitude. Si vous décidez d'entrer dans la Crypte, défaussez cette carte puis piochez 3 cartes Donjon que vous rencontrez.

6

MONASTÈRE



Lieu

Les moines vivant ici croient que les compétences de combat sont la voie de la perfection. Vous pouvez prouver votre habileté en défaussant 7 points de trophée pour piocher une carte Récompense de Quête.

6

CHAPELLE DE MONTAGNE



Lieu

Lorsque vous visitez la Chapelle de Montagne, elle est traitée comme si vous visitiez la Chapelle.

Les personnages Neutres peuvent soigner 1 vie gratuitement.

6

CLAIRIÈRE DE MONTAGNE



Lieu

Piochez 1 carte Aventure. Ne piochez pas de carte s'il y en a déjà une sur ce lieu.

À votre prochain tour, vous pourrez vous téléporter aux Collines de la Région Médiane au lieu du déplacement normal.

6

FERME AUBERGE



Lieu

Lorsque vous visitez la Ferme Auberge, elle est traitée comme si vous visitiez la Taverne.

Toutefois, si vous faites 6, allez vers la Cité Perdue.

6

FORTERESSE SACRÉE



Lieu

Les dieux de la Lumière vous accorderont une grande force si vous prouvez la pureté de votre âme. Vous pouvez défausser 2 Sorts de Magie de Lumière pour gagner 2 Force puis défaussez cette carte.

6

PIERRES DE PUISSANCE



Lieu

Une antique Magie des Nains émane de ces Pierres. Vous pouvez imprégner vos pierres précieuses avec cette Magie en plaçant un Sort sur chacune de vos cartes Diamant, Émeraude, Joyaux, Opale ou Rubis. Vous pouvez les lancer comme s'ils étaient vos Sorts.

6

TOUR BLANCHE



Lieu

Cette Tour est habitée par des moines dévoués au culte des dieux de la Lumière. Vous pouvez prier ici pour recevoir 1 Sort de Magie de Lumière (si votre Intellect le permet).

6