

RÉUSSI

Vous avez ouvert un portail à un être infernal, lui permettant d'entrer dans ce monde et le ravager. Tous les autres personnages sont tués et vous gagnez 2 Force et 2 Intellect.

RATÉ

Vous avez perdu la faveur des dieux des Ténébres. Après avoir lancé le dé pour prêter, retirez 1 au score (minimum : 1).

RÉUSSI

Vous avez créé la Pierre Philosophale et découvert le secret de l'immortalité - lorsque êtes sur le point d'être tué, vous pouvez défausser 1 pièce d'or pour conserver votre dernière vie.

RATÉ

Le manque de fonds vous a forcé à abandonner votre laboratoire portable. Lorsque vous *transmuez* un Objet Magique, vous ne gagnez plus qu'une pièce d'or.

RÉUSSI

Les esprits de vos aïeules partagent leur ancienne sagesse avec vous. Si vous n'avez pas de Sorts au début de votre tour, vous pouvez gagner 1 Sort de Magie de Nature.

RATÉ

Vous avez décidé de perfectionner vos compétences de chasse au lieu d'essayer de devenir la chamane de la tribu. En combat dans la Forêt ou les Bois, vous pouvez ajouter 2 à votre score d'attaque.

RÉUSSI

Pour l'exécution du contrat, recevez 10 pièces d'or. La mort du Prince a provoqué le chaos dans les Régions. Chaque fois qu'un personnage pioche des cartes Aventure, Donjon ou Hautes Terres, il doit en piocher 1 de plus.

RATÉ

Vous avez été capturé et jeté dans un donjon. Allez dans la Chambre des Tortures. Suite aux tortures, perdez 1 vie et 1 Force.

RÉUSSI

Chaque enfant est une délicieuse source de forces vitales, vous donnant une grande puissance. Gagnez 3 points de Force.

RATÉ

Vous avez été prise en train d'essayer de kidnapper un enfant et avez presque été tuée par une foule de villageois en colère. Perdez toutes vos vies sauf une.

RÉUSSI

Le campement est en lieu sûr. Reconnaisante, la communauté vous offre de l'aide dans votre quête. Révélez des cartes Aventure et prenez le premier Objet et le premier Suivant révélés. Défaussez les autres cartes.

RATÉ

Vous avez échoué à mettre votre communauté en sécurité. Défaussez tous vos Suivants.

RÉUSSI

Après avoir vaincu le gardien mort-vivant de la tombe perdue, vous tombez sur un sarcophage rempli d'artefacts inestimables. Gagnez 3 pièces d'or, piochez 1 carte Trésor, mais perdez également 1 vie car le sarcophage comportait un piège.

RATÉ

La tombe n'était qu'une simple rumeur, rien de plus - vous avez perdu du temps à la chercher en vain. Passez vos 2 prochains tours.

RÉUSSI

Sous votre domination, vous avez uni les clans et attaqué les Royaumes des hommes. Défaussez toutes les cartes Aventure des Régions Extérieure et Médiane. Prenez les Ennemis défaussés comme trophées.

RATÉ

Vous avez perdu le respect de votre tribu et votre faiblesse est désormais connue dans tout les Royaumes. À partir de maintenant, les *Monstres* vous attaqueront.

RÉUSSI

Le personnage rencontré reprend immédiatement sa forme d'origine. Gagnez 2 Force ou 2 Intellect.

RATÉ

Convaincu que votre véritable amour a quitté ce monde, vous cédez au chagrin. Passez 2 tours.

RÉUSSI

Votre âme tourmentée a enfin trouvé la paix. Le prochain personnage que vous piocherez commencera avec 2 Force et 2 Intellect supplémentaires.

RATÉ

Vous acceptiez pleinement votre malédiction, trouvant un grand plaisir dans l'agonie hurlante des êtres vivants. Devenez Mauvais et gagnez 1 Force.

RÉUSSI

Vous êtes le nouveau Seigneur des Ténèbres. Piochez 3 cartes Trésor.

Tout personnage visitant la Chambre des Trésors doit vous combattre, au choix, avec la Force ou l'Intellect. S'il gagne, il pioche 1 carte Trésor.

RATÉ

Le Seigneur des Ténèbres ne pardonne pas la trahison. À la fin de votre tour, si vous êtes dans les Donjons, perdez 1 vie.

RÉUSSI

Vous avez prouvé votre courage et vengé la mort de votre père. Pour vos actes, vous avez reçu le titre de duc et un cadeau du Roi.

Piochez 1 carte Trésor.

Lorsque vous visitez le Château, vous pouvez guérir jusqu'à votre valeur de votre vie gratuitement.

RATÉ

Vous avez entaché votre honneur et n'avez pas réussi à venger la mort de votre père. Vous ne pouvez plus *défi*er les Ennemis.

RÉUSSI

La malédiction des Morts-Vivants est éradiquée et vous avez obtenu la bénédiction des Dieux de la Lumière. Votre valeur de Destin est augmentée de 2.

Vous êtes infecté par la malédiction. Placez 10 compteurs sur cette carte et défaites-en un au début de chaque tour. Arrive au Temple, le décompte s'arrête. Lorsqu'il n'y a plus de compteurs, vous devenez Mort-Vivant - piochez un nouveau personnage.

RATÉ

RÉUSSI

Vous avez détruit la source du Mal en ces terres et tué le Seigneur des Ténèbres. Placez-vous sur la Porte du Pouvoir et piochez 2 cartes Trésor. Dès maintenant, tout personnage arrivant à la Chambre des Trésor doit piocher 3 cartes Donjon au lieu de combattre le Seigneur des Ténèbres.

Vous avez été vaincu par les Ténèbres, ce qui a souillé votre âme. Désormais vous serez toujours Mauvais. Ignorez tout effet qui change votre alignement.

RATÉ

RÉUSSI

La bête est éradiquée, et vous avez été béni par les Dieux de la Forêt. Votre limite de Sorts est augmentée de 1.

Les forêts sont devenues sombres et dangereuses pour les vagabonds solitaires. Chaque fois qu'un personnage doit piocher une carte Aventure sur les Bois, il pioche une carte Donjon à la place.

RATÉ

RÉUSSI

Vous êtes devenu le Seigneur des Démons et les serviteurs infernaux sont à votre disposition. À chaque fois qu'un personnage s'apprête à piocher une carte Aventure, vous pouvez défausser 1 Destin pour le forcer à piocher une carte Région Intérieure à la place.

Les grands prêtres de la Lumière vous ont banni de cette dimension. Vous êtes mort. Retirez toutes vos cartes du jeu et piochez un nouveau personnage.

RATÉ

RÉUSSI

Vous avez créé un puissant Golem de chair et, en utilisant la magie noire, vous avez transféré votre esprit dans son corps. Dès maintenant, vous pouvez utiliser des *Armes* et des *Armures*.

Vous avez décidé que le vrai pouvoir ne réside que dans les secrets des arcanes. Lorsque vous piochez des Sorts à la fin de votre tour, vous pouvez piocher dans n'importe quelle École de Magie.

RATÉ

RÉUSSI

Placez l'un des 3 trophées sur cette carte. Vous êtes devenu un maître chasseur en tuant les Ennemis du votre type choisi. En combat avec un Ennemi de ce type, vous pouvez lancer 2 dés et choisir le résultat pour votre jet d'attaque.

Vos mauvaises actions ont attiré la colère de la Maîtresse des Bois. Dans la Région Extérieure, tous vos Ennemis lancent 2 dés en combat et choisissent le résultat le plus fort pour leur jet d'attaque.

RATÉ

RÉUSSI

À l'aube, les autres personnages se réveillent avec une terrible gueule de bois et cherchent leurs vêtements. Déplacez tous les personnages à la Cité. Mélangez les Objets et Suivants des autres personnages, puis distribuez-les dans le sens horaire (en commençant par vous).

Vous avez été pris en flagrant délit. Pris de panique, vous vous êtes enfui et êtes devenu encore plus prudent. Chaque fois que vous arrivez sur une case où se trouve un autre personnage, vous pouvez immédiatement vous déplacer à nouveau sans rencontrer la case.

RATÉ

RÉUSSI

Vos Suivants sont des vétérans bien équipés et endurcis. Placez 2 Force sur chaque Suivant entraîné (au lieu de 1).

Un destin malchanceux attend vos amis - ils ont tendance à mourir d'une manière horrible. Vous ne pouvez avoir plus de 4 Suivants.

RATÉ

RÉUSSI

Vous êtes devenu le chef de votre tribu. Chaque fois que vous rencontrez un gobelin, au lieu de combattre, vous pouvez l'*asservir*, et le prendre comme Suivant. Chaque Suivant gobelin vous procure 1 Force.

Vous avez été vaincu par un autre gobelin qui est devenu le chef. Chaque fois que vous terminez votre déplacement sur une Caverne du Donjon, vous perdez 1 vie.

RATE

RÉUSSI

Vous avez acquis la capacité de ressentir des émotions, comme n'importe quelle créature vivante. Choisissez un alignement. Vous serez toujours de cet alignement. Ignorez tout effet qui le modifie.

La mission pour laquelle vous avez été créé est bien plus importante que vos désirs. Vous cachez le Talisman dans votre poitrine, où votre cœur était censé se trouver. Mettez le Talisman sur cette carte - il ne peut vous être pris ou détruit de quelque manière que ce soit.

RATE

RÉUSSI

La peste ravage ces terres.
Chaque personnage, vous excepté,
perd 2 vies, où qu'il se trouve.

Les Dieux de la Lumière ont fait
preuve de miséricorde et ont purifié
les terres de l'horrible épidémie. La
lumière de guérison brûle votre
chair - perdez 1 vie.

RATE

RÉUSSI

Vous avez reçu le titre de Grand Tueur et avez été récompensé par une arme digne d'un champion. Piochez des cartes des paquets Trésor et Reliques jusqu'à trouver une **arme** que vous conservez, puis remélangez les deux paquets.

Deshonore, le corps meurt, vous abandonnez pitoyablement le journal. Certes, vous êtes sauf, mais votre corps ne guérira plus jamais complètement. Votre valeur de vie est réduite de 1.

RATE

RÉUSSI

“Bonnes ailes du oiseau! Moi
manger encore plus du oiseau!”
Pendant votre tour
(mais pas pendant un combat),
vous pouvez défausser un trophée
Dragon pour soigner 2 vies.

"Oiseau brûlé, mord, fait peur."
Vous paniquez à la vue d'un
Dragon et vous fuyez
systématiquement. Quand vous
vous apprêtez à combattre un
Dragon, votre tour s'arrête
immédiatement.

RATE

RÉUSSI

Le Tyran Aigle est mort de votre main, sa magie impuissante contre le poison dans ses blessures. Piochez 2 Récompenses de Quête et 2 Reliques. Les personnages qui arriveront au Nid de L'Aigle piocheront 3 cartes Hautes Terres au lieu de combattre le Roi Aigle.

Vous tuez immédiatement le
personnage vaincu ! Cependant,
vous avez utilisé le poison
inestimable, perdant la chance de
tuer le Roi Aigle.
Votre valeur de Desuin est réduite
de 2.

RATE

RÉUSSI

Vous avez purgé les terres d'une
hérétique. Gagnez 1 Force et 1
Intellect. Les personnages ne
peuvent plus rencontrer
l'Enchanteresse à la Cité.

L'Enchantresse est reconnaissante aux autres personnages de l'avoir sauvée d'un destin funeste. Ils peuvent lui rendre visite dans la Cité, et peuvent ajouter 1 résultat du jet de dé. Vous ne pouvez plus visiter l'Enchantresse.

RATE

RÉUSSI

Vous avez été réintégré au clan, qui troque volontiers de l'or en échange de babioles magiques. Dans la Forêt, au lieu d'une rencontre normale, vous pouvez défausser 5 pièces d'or pour piochez une carte Relique.

Votre avidité a surmonté votre
 désir de retourner au clan. Chaque
 fois que vous visitez la Forêt, ne
 lancez pas de dé, perdez un tour.

RATE

RÉUSSI

Vous avez vaincu le Seigneur des Ténèbres et pris son anneau impie. Hormis le Sort de Commandement, les Sorts lancés par d'autres personnages contre vous n'ont plus d'effet. Le Seigneur des Ténèbres peut être affecté par les Sorts.

Vous n'êtes pas prêt à soulever
votre âme avec des pouvoirs
démoniaques. Votre choix a été
remarque par les Dieux de la
Lumière, qui vous ont donné leur
bénédiction. Augmentez votre
valeur de Destin de 1 et récupérez
tout votre Destin.

RATE

RÉUSSI

Vous êtes un riche notable très influent sur la politique locale et disposez d'un réseau très étendu. Vous pouvez payer 2 pièces d'or pour défausser n'importe quel Ennemi ou Étranger que êtes sur le point de rencontrer.

Vous avez fait faillite. Lorsque vous visitez la Place du Marché (à la Cité ou au Village) ou lors du jour de Marché, vous ne pouvez plus défaisser d'Objets pour prendre des cartes du paquet Achat.

RATE

RÉUSSI

Vous êtes devenue la légendaire Maîtresse des Lames. En combat, si vous obtenez le même résultat que votre Ennemi, vous gagnez automatiquement, peu importe votre score d'attaque.

Vous avez plongé dans la tradition des arcanes, laissant ces armes manuelles primitives à vos sœurs sans esprit. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule *Arme*, mais lorsque vous attaquez ou êtes attaquée par un personnage, vous pouvez choisir d'en faire un combat psychique.

RATÉ

RÉUSSI

Vous avez vaincu vos démons intérieurs, purgeant votre esprit et vous permettant de vous concentrer sur l'accomplissement de votre destinée. Vous pouvez défausser 1 Destin pour ignorer un Étranger ou un Événement.

Vous vous êtes écarté du chemin enseigné par votre Maître, en choisissant le côté obscur. Gagnez 2 points de Force. Vous ne pouvez plus avoir de *Suivants*, hormis les *Montures*. Mules, Ânes et Attelages.

RATÉ

RÉUSSI

"La Taverne est à nous !"
Chaque fois que vous visitez la Taverne, au lieu de lancer le dé vous pouvez choisir le résultat. Les autres personnages qui visitent la Taverne doivent vous payer 1 pièce d'or au lieu de lancer le dé.

"Bas les pattes, canailles ! L'or est à moi, et je ne le partagerai avec aucun d'entre vous !". Défaussez tous vos *Suivants*, sauf *Montures*. Mules, Ânes et Attelages.

RATÉ

RÉUSSI

Votre charisme vous attire la loyauté de vos amis. Vos *Suivants* ne peuvent vous être pris (mais peuvent être tués).

Affligé par la perte de votre compagnon, vous vous exiliez dans les montagnes. Passez 1 tour puis, au lieu de votre prochain déplacement, allez à la Cascade.

RATÉ

RÉUSSI

Vous avez redécouvert les savoirs ancestraux sur les runes arcaniques des nains. Au début de votre tour, vous pouvez piocher 1 Sort de Magie de Destruction, si votre Intellect le permet.

Vous avez renié votre héritage pour une vie de libations et de combats visitant la Taverne, vous perdez 1 pièce d'or et passez 1 tour dans une bagarre de bar.

RATÉ

RÉUSSI

Vous êtes devenu une liche immortelle. Vous ne pouvez pas perdre votre dernière vie, passez 1 tour à la place. Cette capacité ne fonctionne pas s'il y a un personnage sur la Couronne de Commandement.

Le *Phylactère* se brise en mille morceaux et votre âme hurlante est attirée dans l'abîme infernal. Vous êtes mort - piochez un nouveau personnage.

RATÉ

RÉUSSI

Vous pouvez changer d'alignement à volonté. Mais ne pouvez avoir qu'un seul alignement à la fois. Par exemple, si vous transportez l'Épée Runique et souhaitez prier à la Chapelle, vous devez abandonner l'Épée Runique.

L'instinct de survie met tous vos doutes moraux à l'écart. Soignez immédiatement 1 vie.

RATÉ

RÉUSSI

"Ayez pitié... Ne me tuez pas, je peux vous aider, je sais comment vous rendre encore plus puissant..."
En combat (mais pas en combat psychique) contre vous, les personnages lancent 2 dés pour leur jet d'attaque et prennent le résultat le plus faible.

"Je ne te tuerai pas, ça servirait trop facile...". Vous êtes transformé en un Petit Crapaud Gluant pour 3 tours.

RATÉ

RÉUSSI

Vous voyez votre avenir en rose. Chaque fois que vous piochez une carte Événement, vous pouvez choisir de ne pas être affecté par cet Événement, bien que tous les autres personnages puissent être affectés normalement.

Votre heure est venue - la Faucheuse prend votre âme. Piochez un nouveau personnage.

RATÉ

RÉUSSI

Les dieux veillent sur votre âme. Après avoir lancé le dé pour prier, vous pouvez gagner 1 Destin.

Vous avez choisi la voie de la violence, perdant la faveur de vos dieux. Après avoir lancé le dé pour prier, vous ne pouvez plus rien ajouter au résultat.

RATÉ

RÉUSSI

En tuant le Mage Cramoisi, vous avez sauvé beaucoup de vies innocentes. Gagnez 2 Intellect et devenez Bon.

Au lieu de piocher une carte Fin Alternative (Intellect 22, vie 4) pour gagner le jeu !

personnage doit vaincre le Mage Cramoisi à la Couronne de Commandement, un

recompense. Piochez une carte Trésor et un

le Savoir Interdit, et il n'a pas oublié votre

Sort de votre choix (de n'importe quel

paquet).

RATÉ

RÉUSSI

Une fois que le médecin laissa votre fils seul, il s'est rapidement rétabli. Vous pouvez désormais vous concentrer sur la Couronne de Commandement. Prenez de l'or du trésor du château et un antique souvenir de famille - prenez 5 pièces d'or et piochez 1 carte Trésor.

Votre fils a courageusement résisté à la maladie et aux médecins, mais il était trop faible et la peste lui a coûté la vie. Fou de chagrin vous congédiez vos serviteurs.

Défaussez tous vos Suivants.

RATÉ

RÉUSSI

Vous avez été bénie par les Dieux de la Lumière, et la population vous considère comme une sainte. Vous avez toujours au moins 1 Destin. Si vous n'en avez pas, récupérez-en 1.

Semblant pure, votre âme est pourtant entachée de cupidité. Votre valeur maximale de Destin est réduite de 1.

RATÉ

RÉUSSI

Vous avez réussi à obtenir tous les ingrédients pour un puissant élixir d'envoûtement. Placez 3 marqueurs sur cette carte. Lorsque vous lancez le dé lors d'une rencontre avec l'Occultiste, l'Enchanteresse ou un Étranger, vous pouvez défausser un marqueur pour choisir le résultat du jet de dé.

Le manque de baies n'affecte pas l'efficacité de l'élixir, mais seulement son goût. Placez 5 marqueurs sur cette carte. Lorsque vous lancez le dé au cours d'une rencontre avec l'Occultiste, l'Enchanteresse ou un Étranger, vous pouvez perdre 1 vie et défausser un marqueur pour choisir résultat du dé.

RATÉ

RÉUSSI

Le pont de la Sentinelle vous appartient désormais ainsi qu'à votre charmante épouse. Tout personnage qui veut le franchir pour aller dans la Région Médiane doit vous payer 1 pièce d'or, perdre 1 vie ou défausser 1 Suivant (dans une soupe délicieuse) au lieu de combattre la Sentinelle.

Un mendiant errant venu de la cité vosine était trop tentant pour votre estomac affamé. Vous êtes rassasié mais ce repas malsain vous a affaibli et vous ne pouvez plus vous régénérer.

RATÉ

RÉUSSI

Vous avez trouvé votre véritable amour, et vous ferez tout pour le protéger. Mettez un marqueur sur l'un de vos Suivants masculins. Il ne peut plus vous être pris ou tué de quelque manière que ce soit.

Gagnez 1 Force et 1 Intellect.

Une juste colère brûle dans votre cœur - vous ferez payer aux dieux leur cruauté envers les mortels. En combat contre un Ange ou un Démon, vous pouvez lancer un dé de plus et choisir le résultat.

RATÉ

RÉUSSI

Vous possédez votre propre Château. Si vous êtes sur le point d'être tuée, vous pouvez à la place vous *changer en brume* et retourner au Château (en laissant votre Or, vos Objets et Suivants là où vous avez failli mourir), et y soigner toutes vos vies, puis passez 2 tours. Cette capacité ne fonctionne que s'il n'y a aucun personnage à la Couronne de Commandement.

La mort imminente remplit votre âme d'une rage insensée et d'une soif de sang. Vous pouvez lancer 2 dés en combat et choisir celui à utiliser pour votre jet d'attaque. Toutefois, votre nombre maximum de Sorts est réduit de 1.

RATÉ

RÉUSSI

Vous vous êtes faufilé derrière le Seigneur des Ténébres et avez ouvert sa Chambre des Trésors.

Lancez 1 dé :

- 1-3) Piochez 1 carte Trésor
- 4-5) Piochez 2 cartes Trésor
- 6) Piochez 3 cartes Trésor

Vous avez été repéré ! Combattez immédiatement le Seigneur des Ténébres en combat ou combat psychique.

RATÉ