

ADEPTE DES TÉNÉBRES

La Damnation Ultime

"Ô Dévoreur des Mondes, Chaos Final, au nom des Êtres Anciens, je t'implore d'apparaître en ce monde mortel et de m'accorder ta bénédiction de l'entropie parfaite! ... Viens de ton abîme éternel, car j'en suis la porte et j'en suis la clé ! Viens et laisse nos faibles corps mortels fusionner avec ton infinie perfection!"

Réussi: Au Cercle d'Invocation, au début de votre tour, défaussez 6 Suivants, 6 objets et 6 pièces d'or.

Raté: Utilisez votre dernier Destin.

ALCHIMISTE

Pierre Philosophale

"Faire bouillir des entrailles d'esprit, des testicules de dragon, des cheveux d'ange et un rein d'archidémon dans un chaudron en cristal au-dessus de la lave brûlante, touiller de temps en temps avec un os humain".

Pensif, l'alchimiste se gratta le menton "Les ingrédients peuvent être difficiles à obtenir, mais ça en vaut la peine... Je montrerai à tous ces sots que l'Alchimie est la plus grande de toutes les sciences, et que j'en suis son plus Grand Maître !"

Réussi: Défaussez simultanément des trophées Ange, Démon, Esprit et Dragon.

Raté: Vous n'avez plus d'or.

AMAZONE

Sagesse chamanique

Elle pourrait atteindre un wapiti à 300 pieds de distance ou tuer un ours géant avec sa lance, mais elle savait que la tribu avait besoin de plus de chasseurs qualifiés pour survivre. Leur chamane est mort l'hiver dernier, et pour prendre sa place, quelqu'un aurait besoin de jeûner pendant une semaine et de grimper au sommet de la montagne sacrée. Si elle prouve la force de son corps et de son âme, les esprits de ses aïeules partageront leurs connaissances avec elle.

Réussi: Allez au Gouffre avec au plus 2 vies et n'y perdez pas de vie.

Raté: Vous avez plus de 2 trophées d'Animaux.

ASSASSIN

Mort d'un prince

Il savait qu'il devait faire vite - tôt ou tard, quelqu'un allait trouver le corps du soldat dans les toilettes, ou remarquer le sommeil anormalement profond des chiens de garde. Il commença à grimper vers la fenêtre joliment décorée au-dessus de lui.

Au Château, vous pouvez essayer d'assassiner le Prince - lancez 3 dés. Si leur total est inférieur à la somme de vos Force et Intellect, vous réussissez.

Réussi: Vous avez assassiné le Prince.

Raté: Vous n'avez pas réussi à assassiner le Prince.

BABA YAGA

Festin

Monseigneur Crapaud était toujours terrifié par ce qu'il voyait dans la cabane de la vieille sorcière. La vue de tous ces petits os mâchés le remplissait d'un sentiment d'effroi. Par chance, il était trop vieux pour les goûts de la vieille femme. Il préférerait manger des mouches pour le reste de sa vie, que d'être dévoré vivant...

Dans le village, vous pouvez essayer d'attraper un enfant - lancez 1 dé. Sur 4,5 ou 6, vous réussissez.

Réussi: Attrapez 3 enfants.

Raté: Faites 1 en essayant d'attraper un enfant.

BOHÉMIENNE

Déplacer le campement

"Les forêts deviennent de plus en plus dangereuses chaque jour qui passe... Hier encore, le bon vieux Gavol a été dévoré par une mantichore... Nous devons rapprocher notre campement de la cité - nous y serons plus en sécurité."

Dans la Taverne, au lieu d'une rencontre normale, vous pouvez aider à déplacer le campement - prenez un marqueur. Quand vous avez le marqueur, vous vous déplacez d'une case par tour.

Réussi: Défaussez le marqueur sur les champs adjacents à la Cité.

Raté: Perdez un combat en ayant le marqueur.

BRETTEUR

Chasseur de Trésors

"Dame Chance est à mes côtés !", fanfaronna joyeusement le Bretteur. "Satané tricheur !", marmonna le Marchand. "Je n'ai plus d'argent, mais je peux vous offrir ce livre, je l'ai acheté à un scribe fou venant de l'Est. Il y a une rumeur selon laquelle il contiendrait des indices qui mènent à une tombe emplie de trésors".

"Eh bien mon cher ami, les trésors cachés sont ma spécialité", déclara le Bretteur avec un sourire éclatant.

Au Désert, vous pouvez rechercher la tombe - lancez 1 dé. Sur 5 ou 6, vous avez réussi.

Réussi: Après avoir trouvé la tombe, battez la momie (Intellect 6).

Raté: Faites 1 lors de vos recherches dans le Désert.

CHEF OGRE

Clans Unis

Ragnak était un chef puissant. Il avait trois femmes, un troupeau de bisons et aucun des jeunes ogres n'osait remettre en question ses ordres. Mais il était conscient qu'avec chaque jour qui passait, sa tribu s'affaiblissait, constamment attaquée par les humains et les bêtes sauvages. Il savait qu'il n'y avait qu'un moyen d'éviter la chute des ogres : il devait unir tous les clans et repousser le monde des hommes. Mais pour ce faire, il devait vaincre d'autres chefs qui se tenaient sur son chemin.

Réussi: Vous avez au moins 2 trophées Seigneur des Royaumes.

Raté: Vous n'avez qu'une vie.

CHEVALIER COURTOIS

Baiser Enchanté

"Oh mon amour, je t'ai enfin trouvée !" dit le Chevalier, tenant dans ses mains un Crapaud se débattant. "Comme il a été prédit, mon baiser d'amour véritable t'affranchira de ce terrible sortilège et nous serons enfin ensemble !" Il ferma les yeux et l'embrassa. Effectivement, le baiser fonctionna et ramena le Crapaud à sa forme d'origine. Voyant que le Chevalier s'apprêtait à lui donner un nouveau baiser, le Troll s'enfuit.

Réussi: Rencontrez un personnage transformé en Crapaud.

Raté: Un personnage meurt pendant qu'il est transformé en Crapaud.

CHEVALIER EFFROYABLE

Âme Maudite

La douleur atroce d'une nouvelle renaissance de son corps maudit et mort-vivant était inimaginable. Il ne se souvenait plus de qui il était avant la malédiction et de ce qu'il avait fait pour la mériter. Les cycles répétés de la mort et de la renaissance ont ravagé son esprit, ne laissant que la haine des vivants et un désir profond de mettre fin à cette horreur, afin que son âme tourmentée puisse enfin se reposer.

Réussi: Perdez une vie autrement qu'en rencontrant la Faucheuse.

Raté: Tuez un autre personnage.

CHEVALIER NOIR

Sombre Ambition

"Va maintenant, et tue ceux qui osent entrer dans mon domaine. Ils sauront que seule la mort les attend ici !" - la voix terrible des ténèbres parla à la silhouette agenouillée dans l'armure noire scintillante. "Il en sera ainsi, mon Sombre Seigneur !"

Je ne permettrais pas que vos inestimables trésors tombent dans LEURS mains..."

Réussi: Tuez un personnage, visitez la Chambre des Trésors et battez le Seigneur des Ténèbres.

Raté: Le Seigneur des Ténèbres vous bat.

CHEVALIER

Duel d'Honneur

"Reviens ici et fais-moi face, espèce de lâche ! Je te défie en duel !" cria le chevalier.

"Ton armure noire ne te protégera pas, car le pouvoir de la justice est de mon côté ! Je vais plonger mon épée dans ta poitrine et venger la mort de mon père !"

Lorsque vous rencontrez le Chevalier Noir (Force 10), vous pouvez choisir de le défier. Vos Suivants ne peuvent vous aider dans ce combat.

Réussi: Battez le Chevalier Noir.

Raté: Perdez le combat contre le Chevalier Noir.

CLERC

Malédiction des Morts-Vivants

La cérémonie d'enterrement se déroulait bien jusqu'au moment où la morte ouvrit les yeux et tenta d'entraîner son père dans la tombe. Bien que votre marteau lui écrasa le crâne, les villageois ne bougèrent pas ; la malédiction des morts-vivants était courante dans cette contrée. Vous saviez qu'il était de votre devoir sacré de mettre un terme à cette abomination.

Réussi: Détenir 3 trophées de *Morts-Vivants*.

Raté: Un *Mort-Vivant* vous fait perdre une vie.

CÉLESTE

Croisade

"Venez frères, il est temps que la lumière l'emporte sur les ténèbres, nous frapperons le Mal au cœur et l'éradiquerons avec la flamme purificatrice de la justice ! Nous libérerons ces terres du Mal, une fois pour toutes !"

Si vous avez au moins 2 Anges comme Suivants, vous pouvez combattre les Légions des Ténèbres (Force 18) dans la Chambre des Trésors.

Réussi: Battez les Légions des Ténèbres.

Raté: Perdre le combat contre les Légions des Ténèbres.

DRUIDE

Forêt Souillée

Il sentait qu'il y avait quelque chose qui clochait dans la forêt. Feuilles noires, petits oiseaux morts, animaux agressifs - la nature avait cessé d'être un refuge. Quelque chose de sombre affectait la forêt. Son devoir sacré était de trouver la source de cette souillure et la détruire avant qu'il ne soit trop tard.

Chaque fois qu'un personnage pioche une carte Événement, placez un compteur sur cette carte.

Réussi: Battez dans un Bois un Ennemi ayant au moins 7 de Force ou d'Intellect.

Raté: Il y a plus de 14 compteurs sur cette carte.

DÉMON

Seigneur de la Terreur

La chambre rituelle empestait le sang et la chair brûlée. Le démon inhalait l'odeur délicieuse d'un carnage sanglant. Les corps déchiquetés des victimes sacrificielles et des adeptes étaient un témoignage de sa soif insatiable de sang et d'âmes fraîches. "Ahhh, la douce odeur de l'agonie... Mais ce n'est pas suffisant, j'ai besoin de plus, beaucoup plus..."

Réussi: Si vous avez au moins 15 trophées.

Raté: Si vous terminez votre déplacement sur le Temple.

DÉMONISTE

Golem de Chair

Le bandit était tapis dans les buissons près de la route. "Donnez-moi votre or, ou alors..." - une explosion de lumière verte mit fin à la fois à sa menace et à sa vie. Le Démoniste s'agenouilla près du cadavre, l'examinant. "Des mains merveilleuses, elles seront parfaites pour mon golem, j'ai toujours besoin d'un bon cœur - voyons ce que nous avons ici..." dit-il en sortant son couteau rituel. "Non, j'ai besoin de quelque chose de bien mieux que ça... Peut-être un cœur de dragon ?"

Réussi: Au lieu d'une rencontre normale dans la Salle des Tortures, défaussez 3 trophées valant au moins 12 Force au total.

Raté: Si vous avez au moins 12 en Intellect.

ELFE

Maître Chasseur

Après avoir quitté la grotte, le dragon bâilla et déploya ses ailes. Alors qu'il commençait à ramper vers une rivière à proximité, il vit un mouton blessé à proximité. "Stupide reptile" se marmonna à lui-même l'elfe assis à la cime des arbres. "Il va manger un sac de souffre cousu dans ce mouton, et le terrasser sera une délivrance pour lui. Le chevalier dirait que ce n'est pas très honorable, s'il n'était pas déjà à l'intérieur du dragon."

Réussi: Dès que vous avez au moins 3 trophées d'un même type d'Ennemi.

Raté: Si vous devenez Mauvais.

FARFADET

Méfait

La foule bondée en ce jour de marché empêchait de voir la petite silhouette qui se faufilait entre les jambes des gens. "Parfait, j'ai griffonné des runes de confusion sur les murs, mis de l'aphrodisiaque magique dans la bière, un peu de poussière stupéfiante dans l'air ; ces paysans vont savoir ce que c'est de faire la fête jusqu'à tomber par terre."

Réussi: Défaussez 2 Sorts le jour de Marché.

Raté: Un personnage vous rencontre à la Cité.

GLADIATEUR

La Compagnie

Le gnome essayait d'empêcher le casque à cornes de tomber sur ses épaules, tandis que le Prince tenait avec précaution une énorme hache de nain dans ses mains. "J'ai peur de ne pas maîtriser la technique de l'escrime avec cette arme". "Laisse ça et aide-moi" dit la Servante, essayant de rentrer dans une armure qui ne convenait pas... à ses courbes. Le Gladiateur se tenait calmement au milieu de ce bazar. "N'ayez pas peur, vous deviendrez une communauté expérimentée digne des légendes héroïques".

Réussi: En visite à la Cité, défaussez 3 cartes *armes* différentes et 3 cartes *armures* différentes.

Raté: Vous perdez plus de 2 Suivants à la fois.

GOBELIN

Chef de la Tribu

Le chaman de la tribu était furieux.
"Toi encore plus stupide qu'un bousier ! Dégage minable, ou je vais t'envoyer mes araignées !".
 Mais Snuffspit n'avait pas peur.
"Je aller parcourir le monde, devenir intelligent et costaud ! Puis revenir et t'enfoncer ton kadboul au fond de ton garzak. Et moi nouveau chef !"

Réussi : Visitez n'importe quelle Caverne avec au moins 6 Force ou 6 Intellect.

Raté : Perdez un combat contre n'importe quel Gobelin.

GOLEM

Le Coeur du Golem

"J'existe depuis l'Aube des Temps, quand les montagnes étaient jeunes et les humains étaient comme des animaux. J'ai vu tomber les empires et accumulé des traditions arcaniques. Pourtant, je sais que je suis imparfait, car durant tout ce temps, je n'ai rien ressenti. Accorde-moi la capacité de ressentir comme n'importe quel autre être vivant, et je te serai redevable pour l'éternité. Et je sais ce que signifie 'éternité'..."

Réussi : Terminez une Quête du Démoniste sans prendre de Récompense ou de Talisman.

Raté : Possédez un Talisman.

GOULE

Peste

"Cette monstruosité pourrie et emplie de pus, destinée à se nourrir de carcasses humaines, traîne dans les ténèbres, attendant qu'une proie imprudente passe par là. Quoi qu'il arrive, ne vous faites pas mordre - car, quand la fièvre débute, vous saurez que la fin sera proche. Puis viendra la douleur atroce, votre corps pourrissant sous vos yeux impuissants, puis enfin, la mort. Mais ce ne sera pas une délivrance - car vous reviendrez comme une ombre maudite de vous-même, pour propager la maladie encore plus loin."

Réussi : Infectez chaque personnage.

Raté : Un personnage fait 12 en priant au Temple.

GUERRIER

Le Tournoi des Tueurs

"La gloire et une récompense inestimable attendent le vainqueur du Tournoi des Tueurs ! Combattez les monstres les plus terribles et prouvez votre bravoure ! Inscrivez-vous dès aujourd'hui !" Hurla le héraut sur la place du marché. Dans une taverne non loin de là, le Guerrier finissait de rosser les derniers clients du bar, qui avaient eu la mauvaise idée de se battre dans un bar où il buvait sa bière.
"Enfin un défi à ma hauteur !"

À la fin de chaque tour, défaussez les cartes sur la Fosse aux Monstres qui ne sont pas des Ennemis. Pour chaque Ennemi que vous battez à cet endroit, ajoutez un marqueur sur cette carte.

Réussi : Il y a au moins 6 marqueurs sur cette carte.

Raté : Vous n'avez plus qu'une vie.

GÉANT

Ailes de Dragon

Le Gorille était inquiet - il sentait qu'il y avait quelque chose en l'air. Il avait raison - mais quand il aperçut une main gigantesque au-dessus de sa tête, il était déjà trop tard. Un peu plus tard, le Géant mâchait intensivement, crachant de la fourrure. "Miam ! Mais toujours faim." Il vit une grande ombre survolant la forêt, et un dragon atterrir dans la clairière toute proche. Il le fixa, tandis qu'un fil de bave lui coulait du menton. "Groos oiseau, beaucoup de soupe. Moi besoin d'une grande souprière..."

Réussi : Défaussez un trophée Dragon à la Cuisine.

Raté : Un Dragon vous bat.

HIGHLANDER

Le Tyran Aigle

Le village de montagne était anormalement calme. Seuls des sanglots désespérés provenaient d'une des huttes. Cette fois, c'était un jeune chasseur qui avait été victime de la colère du Roi Aigle. Ce tyran méritait de mourir. Mais si les légendes sur son immortalité sont vraies, pour le tuer, il faudrait un poison assez puissant pour le dépouiller de son invincibilité.

Au lieu de prendre une Récompense de Quête, vous pouvez placer un marqueur sur cette carte.

Réussi : Défaussez le marqueur après avoir vaincu le Roi Aigle.

Raté : Défaussez le marqueur après avoir vaincu un personnage.

INQUISITEUR

Chasse aux Sorcières

"Frère Enneas, le temps est venu pour vous de prouver votre dévotion à la Sainte Inquisition. Il y a une hérétique qui exécute des rituels de magie noire à la Cité. Vous devez la traquer, extraire les mensonges de son infâme bouche et la traduire en justice."

À la Cité, au lieu d'une rencontre normale, vous pouvez capturer l'Enchanteresse - placez un marqueur sur cette carte. Désormais, les personnages ne peuvent plus lui rendre visite dans la Cité.

Réussi : Défaussez le marqueur à la Chambre des Tortures.

Raté : Vous êtes battu par un autre personnage en ayant le marqueur.

LEPRECHAUN

Le Pestiféré

"Quelle bande de nuls ! Mec, moi, me faire dégager ?" marmonna le Leprechaun en éructant bruyamment. "Et cet espèce d'elfe avec sa tronche à faire sortir des rats d'une grange, qui fait tout un plat pour un simple vomi ? Les gars, je vais vous casser la figure si vous n'arrêtez pas de me chercher. Vous n'avez pas à me renvoyer de mon clan !"

Réussi : Après vous être perdu dans la Forêt (dé sur 2 ou 3), défaussez 2 Objets pour être réintégré au clan.

Raté : Vous avez plus de 8 pièces d'or.

MAGE

Chemin vers le Pouvoir

Le Pouvoir. C'est ce que vous désirez le plus - un Pouvoir Infini qui fera trembler les dieux devant vous, le pouvoir de désintégrer des armées entières d'un seul geste. Et vous connaissez la source de la plus grande puissance dans les Royaumes - l'anneau noir possédé par le Seigneur des Ténèbres. Personne ne vous arrêtera dans votre quête du pouvoir ! Avec l'anneau vous serez invincible et la Couronne de Commandement sera vôtre ! Pour un tel pouvoir, vous êtes prêt à payer n'importe quel prix..."

Réussi : Vous battez le Seigneur des Ténèbres par plus de 2 points d'écart.

Raté : Vous devenez Bon.

MARCHAND

Un Bon Investissement

"Alors, on fait affaire ?" Demanda le Marchand. "Mais ce magasin est tout ce que j'ai ! À ce prix, c'est du vol !" rétorqua l'épicier. "Oh, mais les temps sont durs dans les Royaumes, c'est la crise. De nos jours, seul l'or a vraiment de la valeur. Toute propriété est un investissement risqué - vous savez, un magasin comme celui-ci pourrait être réduit en cendres en un clin d'œil." dit le Marchand en souriant. "Veuillez reconsidérer mon offre, avant que quelque chose de malheureux n'arrive..."

Réussi : Lorsque vous visitez la Cité, au lieu d'une rencontre normale, défaussez 6 pièces d'or.

Raté : Vous n'avez plus d'or.

MARILITH

Maitresse des Lames

Sa chasse se passait bien, le bout de sa queue frétillait d'excitation. Tandis que le dragon noir rampait hors de la caverne, elle admira son envergure gigantesque, scrutant ses écailles à la recherche de points faibles.
"ssssh enfin un défi digne de mes capassssités, pas comme ces ogres pathétiques. J'arracherai sson cœur et l'apporterai à mes ssssoeurs pour prouver que je sssuis la plus grande Maitressse des Lames !"

Réussi: Vous avez 3 trophées ayant chacun au moins 10 Force ou 10 Intellect.

Raté: Vous avez 3 Sorts.

MOINE

Démons Intérieurs

"Cet endroit... de créatures des ténèbres emplis est. Un repère des forces obscures c'est. Dedans aller tu dois. Rappelle-toi de ce que appris tu as. Te sauver tu peux." dit le Maître.
 "J'essaierai d'éradiquer tout le Mal qui est là" répondit humblement le disciple.

"N'essaie pas. Fais, ou ne fais pas. Il ne peut y avoir d'essai."

Dans le Hall des Ténèbres, au lieu d'une rencontre normale, vous pouvez piocher une carte Donjon.

Réussi: Battez un Ennemi dans le Hall des Ténèbres.

Raté: Attaquez un personnage.

MONTE EN L'AIR

Un Nouveau Repère

En tant que fille du redouté Lokhar le Coupeur de Gorges, elle se devait de perpétuer l'entreprise familiale. Son père était un grand homme - tout le monde l'aimait et le respectait, ou se retrouvait avec la gorge tranchée. En tant que future cheffe, elle savait qu'elle devrait trouver un nouveau repère pour la bande, avec un toit de préférence.

Son père était toujours contre de telles idées. Ce n'était donc pas sa faute qu'il ait du mourir. Au moins, elle le fit rapidement, tranché net, comme il lui avait enseigné.

Réussi: Visitez la Taverne avec au moins 5 Suivants (sans compter les **Montures**, Mules, Ânes et Attelages).

Raté: Vous avez plus de 4 pièces d'or.

MÉNESTREL

L'Amour du Public

Caressant doucement sa harpe, le Ménestrel fredonnait sa ballade tandis que la foule autour du feu de camp écoutait intensément. "C'est doux, n'est-ce pas ?" soupira la jeune fille. "Tu devrais faire attention de ne pas perdre tes pouvoirs" gloussa la Princesse. "Ils disent qu'il peut jouer du public comme il joue de sa harpe. Si tu vois ce qu'ils veulent dire..."

Chaque fois que vous vous produisez, placez un marqueur sur cette carte.

Réussi: Il y a 4 marqueurs sur cette carte.

Raté: Un de vos Suivants (autre que **Monture**, Mule, Âne ou Attelage) est tué.

NAIN

Ancien Héritage

Les clients de la taverne regardaient le duel de boisson entre le Nain et le Minotaure. "Hé, aubergiste, un de plus pour moi et mon pote cornu !" cria le Nain ivre. "Décris-mois ces ruines naines que tu as visitées dans les montagnes. T'aurais vu des runes dans la pierre ? Ma mère m'avait enseigné ces choses avant de disparaître, mon pauvre... Hé boeuf, arrête de dormir dans ta chope ! On dit que la boisson préférée de la vache est l'eau ! Aubergiste ! Une autre tournée générale !"

Réussi: Faites 10, 11 ou 12 quand vous visitez la Cité Perdue.

Raté: Vous êtes saouls à la Taverne (dé sur 1 ou 2).

NÉCROMANCIEN

Phylactère

Le villageois implorait grâce - mais en vain. La terrible silhouette arracha la vie de son corps d'un seul geste. "La vie... si pitoyablement fragile..." siffla le Nécromancien. "Un esprit de pur génie ne devrait pas être prisonnier d'une telle cage de chair : le monde des vivants est condamné à dépérir et à mourir, mais j'accomplirai ma destinée immortelle !"

Sur le Cercle d'Invocation, vous pouvez créer un **Phylactère**, liant votre âme à un Talisman que vous possédez. Placez un marqueur sur ce Talisman.

Réussi: Cachez le **Phylactère** à la Cité Perdue (défaussez le Talisman et le marqueur).

Raté: Le **Phylactère** est détruit.

PHILOSOPHE

Principes Moraux

Ceux qui nient la réalité des distinctions morales peuvent être rangés parmi les dissidents malhonnêtes. Il n'est pas concevable que quelqu'un puisse affirmer que tous les personnages et toutes les actions méritent l'affection et le respect de tous. La différence placée par la Nature entre chaque être humain, déjà grande, est tellement amplifiée par l'éducation, l'exemple et l'habitude que, là où les extrêmes opposés viennent immédiatement sous notre entendement, il ne peut y avoir ni scepticisme scrupuleux, ni conviction intime, qui puisse permettre de réfuter toute distinction entre eux.

Lorsque vous changez d'alignement, placez un compteur sur cette carte.

Réussi: Il y a 5 compteurs sur cette carte.

Raté: Vous n'avez plus qu'une vie.

POLYMORPHE

Un Sosie Parfait

"Méfiez-vous du Polymorphe ! Cette infâme créature ne désire que tromper nos yeux et souiller nos âmes. Il se glissera dans votre maison et dévorera la chair de vos enfants endormis. Nous devons rassembler les habitants et le traquer ou sinon... Attendez, qui êtes vous, que faites vous ?"

À la Cité, au lieu d'une rencontre normale, vous pouvez combattre l'Enchanteresse (Intellect 8).

Réussi: Battez l'Enchanteresse.

Raté: Perdez le combat contre l'Enchanteresse.

PROPHÉTESSE

Visions de Mort

Vous la voyez partout - Dans la fumée au-dessus du feu, dans la forme des nuages, dans le marc de café. La Mort. Vous sentez son souffle froid parcourir votre nuque, mais vous savez que votre heure n'est pas encore venue - il reste tant à faire. Vous connaissez quelqu'un qui peut vous aider, mais il ne le fera pas gratuitement. Comme on dit, "une faveur pour une faveur".

Réussi: Finissez une Quête du Démoniste sans prendre de Récompense pour cela.

Raté: Faites 1 ou 2 quand vous rencontrez la Faucheuse.

PRÊTRE

Protection Divine

Ô magnifiques Dieux de la Lumière, écoutez ma prière ! J'ai voyagé à travers les Royaumes répandant la parole de votre générosité infinie, mais il y en a encore qui sont réticents à accepter la foi et à payer leur dîme. Ils sont aveugles, mais ma foi pure leur ouvrira les yeux. Je vais les convertir et les mener vers votre lumière, afin qu'ils puissent participer à notre grande cause."

Réussi: Défaussez 5 pièces d'or quand vous visitez le Temple.

Raté: Vous avez plus de 7 Force.

SAGE

Savoir Interdit

Le sage fouillait dans les tomes poussiéreux. "Je suis trop en retard, il l'a trouvé" marmonna-t-il. Soudain, dans un éclair de lumière aveuglante, quelqu'un apparut derrière lui. "Est-ce ce que tu cherches, vieil homme ?" Dit le mage à la robe cramoisie, tenant un grand grimoire. "Aide-moi à le traduire, et je te récompenserai au-delà de tes espérances..."

À la Bibliothèque, vous pouvez combattre le Mage Cramoisi (Intellect 10).

Réussi: Battez la Mage Cramoisi.

Raté: Défaussez 4 Destins quand vous visitez la Bibliothèque.

SEIGNEUR

Eau Miraculeuse

"Monseigneur, malgré les saignées et les sangsues, votre fils est toujours malade. Nous appliquerons un cataplasme d'excréments de rats et de soufre, mais il a besoin de l'eau guérisseuse de la source sacrée, ou il pourrait périr bientôt." dit l'un des docteurs. "Je ne permettrai pas que cela se produise. Rassemblez les chevaliers - je ferai tout pour sauver mon fils." répondit le Seigneur.

Lors de la visite de la Cascade, ajoutez un marqueur sur cette carte.

Réussi: Visitez le Château avec le marqueur et défaussez-le.

Raté: Un personnage pioche l'Événement "Peste".

SERVANTE SACRÉE

Miséricorde

Partout où elle allait, les affamés étaient nourris, les malades guérissaient et le désespoir disparaissait instantanément. Les gens simples la voyaient comme un cadeau des dieux, et une preuve vivante que même leurs vies misérables étaient sous la protection divine de les Dieux de la Lumière.

En visite à la Cité ou au Village, vous pouvez défausser une quantité d'or, à placer sur cette carte.

Réussi: Il y a au moins 10 pièces d'or sur cette carte (or à défausser).

Raté: Vous battez un personnage et lui prenez un Objet comme récompense.

SORCIÈRE

Élixir Mystique

"Dents de crapaud, larme de dragon noir et poil de crinière de licorne. Ma Dame, nous avons travaillé dur pour obtenir tous les ingrédients que vous avez demandés pour l'Élixir."
"Je vois, mais... où sont les baies ?"
"Mais... Ce n'est pas la saison, nous devons attendre le printemps..."
"Idiots ! Je dois toujours tout faire moi-même !"

Si au début de votre tour, vous êtes sur des Champs, vous pouvez echercher des baies - lancez 1 dé. Sur 5 ou 6, vous avez trouvé un buisson de baies, placez un marqueur sur cette carte.

Réussi: Trouvez 3 buissons de baies (puis défaussez les marqueurs).

Raté: Si vous avez au moins 12 d'Intellect.

TROLL

De l'Or ou... à la Casserolle!

"Godzob affamé ! Faire repas !" réclama le Troll à sa femme.
"Godzob stuuupide, nous pas viande ! Humains pas passer ici ! Humains marcher sur ponts ! Humains payer or pour passer, ou nous mettre eux dans soupe. Godzob doit trouver pont !" Pour se faire mieux comprendre, la femme du Troll le frappa avec une bûche, qui lui servait de rouleau à pâtisserie.
"Bouge-toi, incapable !"

Réussi: Battez la Sentinelle.

Raté: Vous vous arrêtez ou passez sur la Cité.

VALKYRIE

Contre les Dieux

Sigrun se réveilla sur le champ de bataille, et comme l'odeur du sang et de la mort la frappait, elle se souvint de la nuit précédente - une bataille furieuse, et de l'air chargé d'âmes brillantes des guerriers tombés, attendant leur passage vers l'au-delà. Mais il y avait l'âme d'un jeune héros qui brillait plus que toute autre. Contre son devoir sacré, elle lui permit de revivre - et pour cela, elle fût bannie et dépouillée de son immortalité. Elle savait qu'il était proche - et qu'elle devait le trouver.

Réussi: Défaussez 3 Destins en rencontrant un Suivant masculin.

Raté: Un personnage est tué.

VAMPIRE

Le Château

"Igor, en tant que comtesse, il me faut un château." "Mais, Maîtresse, ce n'est pas nécessaire. Vous êtes confortable dans la bonne vieille demeure dotée de rideaux épais, loin du soleil et des légumes." "Silence ! Nous allons rendre visite au Prince. J'aurai ce château." dit la comtesse en reserrant son corset dans un sourire sinistre. Préparez mon attelage !"

En visitant le Château, vous pouvez tenter de séduire le Prince - lancez 1 dé. Sur 5 ou 6, vous avez réussi.

Réussi: Vous séduisez le Prince.

Raté: Il ne vous reste qu'une vie.

VOLEUR

Un Vol Audacieux

"Qu'est-ce que nous avons ici..." se murmura le voleur. "1 pièce d'or ?!" cria-t-il, déçu, alertant les gardes voisins.
"Il n'y a rien pour moi par ici" pensa-t-il, sautant de toit en toit. "Il me faut trouver quelqu'un de riche à soulager de son fardeau..."

Dans la Chambre des Trésors, au lieu de combattre le Seigneur des Ténèbres, vous pouvez essayer de dérober discrètement son trésor - lancez 1 dé pour chaque opération :
- se fauliler: réussi sur 3, 4, 5 ou 6
- crocheter la serrure : réussi sur 5 ou 6.

Réussi: Vous réussissez à vous fauliler et à crocheter la serrure.

Raté: Vous avez raté au moins une des opérations.