

UN DON



Événement

Une femme mystérieuse vous offre un petit paquet et dit "c'est spécialement conçu pour vous, faites-en bon usage" puis elle disparaît dans l'ombre. Piochez 1 carte Relique. **1**

HYMNE DE LA PAIX



Événement

Un chant angélique de Paix traverse les cieux des Régions. Pendant les 2 prochains tours, tous les personnages évitent automatiquement tous les Ennemis et ne peuvent pas s'attaquer. **1**

PLAINTÉ DE BANSHEE



Événement

Un cri perçant retentit dans toutes les Régions, remplissant les cœurs d'effroi et d'un sentiment d'une possible mort imminente. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, tout personnage qui perd une vie est tué. **7**

SOIF DE SANG



Événement

Un autre personnage (choisi au hasard) tombe dans une rage meurtrière aveugle. Ce personnage se rend immédiatement sur votre case et vous attaque. **1**

PROPHÉTIE SANGLANTE



Événement

Laissez cette carte dans le jeu jusqu'à ce qu'un personnage engage un combat contre un Ennemi. Ce personnage sera automatiquement vaincu, puis défaussez la Prophétie Sanglante. **7**

CORRUPTION



Événement

Un de vos Suivants a été soudoyé ! Des enchères ont lieu entre les autres joueurs pour déterminer celui qui offrira le plus d'or. Celui-ci se défausse de la somme proposée et s'empare d'un de vos Suivants de son choix, puis défaussez cette carte. En cas d'égalité, la meilleure offre est tirée au hasard. Si vous n'avez pas de Suivant ou si aucune offre n'est faite, défaussez cette carte. **1**

L'APPEL DU SANG



Événement

Le Dieu du Massacre exige son tribut ! Pendant les 2 prochains tours, lorsqu'un personnage en bat un autre, il lui fait perdre 2 points de vie au lieu de la récompense normale. **1**

PESTE BOVINE



Événement

Une Peste Bovine ravage cette Région, tuant des centaines d'Animaux. Chaque personnage de cette Région doit défausser un Suivant qui est une *Monture*, un Attelage, une Mule ou un Animal. **1**

CONTRAT



Événement

Piochez 1 Quête du Démoniste et placez cette carte dessus. Si vous terminez cette Quête, gagnez une Récompense supplémentaire. Si vous perdez cette Quête, perdez 2 vies. **1**

CONTRAT



Événement

Piochez 1 Quête du Démoniste et placez cette carte dessus. Si vous terminez cette Quête, gagnez une Récompense supplémentaire. Si vous perdez cette Quête, perdez 2 vies. **1**

CADAVRE



Événement

Vous avez trébuché sur un vieux Cadavre. Piochez 3 cartes du paquet Achat, et lancez 1 dé pour chaque carte : 1-3) C'est hors d'usage, défaussez-la. 4-6) Gardez-la. **5**

CONCOURS DE BOISSON



Événement

Un moment de détente à la Taverne est devenu l'occasion d'un défi amical. Chaque personnage lance 1 dé (relancer si égalité) pour vérifier qui a l'estomac le plus robuste. Le personnage avec le résultat le plus élevé gagne 3 pièces d'or, celui avec le résultat le plus faible passe ses 2 prochains tours. **1**

DUEL



Événement

Un chevalier (Force 7) vous défie en duel ! Vous pouvez vous battre sans l'aide de vos Suivants, ou vous enfuir lâchement et perdre tout votre Destin. Si vous gagnez, piochez 1 Relique. **1**

TRÔNE VIDE



Événement

Placez cette carte sur le Château. Le premier personnage qui y défausse le Prince ou la Princesse gagne 5 pièces d'or et une Récompense de Quête, puis défaussez cette carte. **1**

DJINN MALÉFIQUE



Événement

Vous avez invoqué une entité démoniaque qui nuira au personnage de votre choix. Ce personnage doit lancer 1 dé :
 1) Il perd son or
 2) Il perd ses Sorts
 3) Il perd un Suivant au hasard
 4) Il perd un Objet au hasard
 5) Il passe son prochain tour
 6) Il gagne 1 Intellect **1**

PLAN DIABOLIQUE



Événement

Les Serviteurs du Seigneur des Ténèbres exécutent un rituel impie pour piéger les personnages dans le Donjon. Tous les personnages sont immédiatement téléportés au Cercle d'Invocation. **7**

FANATISME



Événement

Placez cette carte sur le Temple. Elle y reste pour le reste du jeu. Lorsqu'un personnage prie au Temple, il ne peut pas utiliser de Destin pour relancer les dés. **1**

DIEU DE LA GUERRE



Événement

Le chariot du Dieu de la Guerre traverse le ciel, symbole de bonne fortune pour tous les guerriers. Les personnages dont la valeur initiale de Force est supérieure à celle d'Intellect récupèrent leur valeur initiale de Destin. **1**

EMPRISONNÉ !



Événement

Vous avez été capturé par les gardes et emprisonné pour vos crimes. Allez au Cachot dans le Donjon. Vous y resterez jusqu'à ce que vous fassiez 4, 5 ou 6 pour votre déplacement.

1

JOUR DE MARCHÉ



Événement

C'est un jour de marché dans toutes les Régions ! Dans le sens horaire en commençant par vous, tous les personnages peuvent faire des achats à la Place du Marché, puis le Jour de Marché prend fin dans la pile de défausse.

1

JOUR DE MARCHÉ



Événement

C'est un jour de marché dans toutes les Régions ! Dans le sens horaire en commençant par vous, tous les personnages peuvent faire des achats à la Place du Marché, puis le Jour de Marché prend fin dans la pile de défausse.

1

JOUR DE MARCHÉ



Événement

C'est un jour de marché dans toutes les Régions ! Dans le sens horaire en commençant par vous, tous les personnages peuvent faire des achats à la Place du Marché, puis le Jour de Marché prend fin dans la pile de défausse.

1

JOUR DE MARCHÉ



Événement

C'est un jour de marché dans toutes les Régions ! Dans le sens horaire en commençant par vous, tous les personnages peuvent faire des achats à la Place du Marché, puis le Jour de Marché prend fin dans la pile de défausse.

1

JOUR DE MARCHÉ



Événement

C'est un jour de marché dans toutes les Régions ! Dans le sens horaire en commençant par vous, tous les personnages peuvent faire des achats à la Place du Marché, puis le Jour de Marché prend fin dans la pile de défausse.

1

JUSTICE



Événement

La Déesse de la Justice prend 1 Force du personnage ayant la Force la plus élevée, et la transmet au personnage ayant le moins de Force. Elle fait de même avec l'Intellect.

1

PESTE



Événement

La Peste ravage cette Région. Tous les personnages présents dans cette Région doivent perdre 1 vie. La Peste part ensuite contaminer la pile de défausse.

1

SAUVETAGE



Événement

Vous étiez au bon endroit au bon moment pour sauver un étranger d'une mort certaine. Prenez le premier Suivant trouvé dans la pile de défausse en partant du dessus. Reconnaisant, il se joint à vous.

1

RÉCOMPENSE



Événement

Placez cette carte sur la carte de l'Ennemi ayant le plus d'Intellect présent sur le jeu. Le personnage qui le vaincra gagnera une Récompense de Quête, puis cette carte sera défaussée.

1

RÉCOMPENSE



Événement

Placez cette carte sur la carte de l'Ennemi ayant le plus de Force sur le jeu. Le personnage qui le vaincra gagnera une Récompense de Quête, puis cette carte sera défaussée.

1

JUSTE BÉNEDICTION



Événement

Une de vos Armes a été bénie ! Placez cette carte sur l'Arme de votre choix pour le reste de la partie. Sa Force est augmentée de 2 en combat contre un personnage Mauvais, de 1 en combat contre les autres personnages ou Ennemis.

1

TRISTE DESTIN D'UN CRAPAUD



Événement

Laissez cette carte dans le jeu jusqu'à ce qu'un personnage perde un combat. Au lieu de perdre une vie, il est transformé en Crapaud pendant 3 tours, puis défaussez cette carte.

7

CHANT DU PRINTEMPS



Événement

L'arrivée du Printemps remplit la nature d'une nouvelle vitalité. Les personnages Neutres soignent jusqu'à leur valeur de vie.

1

DUEL DE SORCIERS



Événement

Un sorcier vous défie en duel. Lancez 1 dé et ajoutez votre Intellect au résultat :
 2-5) Vous êtes un adversaire indigne. Vous avez été humilié mais êtes épargné.
 6-11) Vous avez perdu, perdez 1 vie.
 12+) Vous avez gagné, gagnez 1 Intellect.

1

FESTIVAL DE PRINTEMPS



Événement

L'arrivée du Printemps est célébrée dans les Régions ! Chaque personnage lance 1 dé et utilise le même résultat qu'à la Taverne, sauf pour le batelier qui ne propose de traverser le Fleuve Storm que si vous êtes dans la Région Extérieure ou Médiane, comme si vous utilisiez un radeau.

1

CROISSANCE SURNATURELLE



Événement

Un accident magique a provoqué des conséquences inattendues. Placez cette carte sur un Ennemi ayant la Force la plus faible du jeu. Sa Force est désormais augmentée de 10.

1

MORSURE DU VAMPIRE



Événement

Vous avez été mordu par un vampire! Vous perdez 1 vie, mais en raison des puissances ténébreuses qui circulent désormais dans vos veines, vous gagnez aussi 1 Force et devenez Mauvais.

1

MUR DE MAGMA



Événement

Le Seigneur des Ténèbres utilise sa magie maléfique pour empêcher quiconque de franchir la Porte du Pouvoir (vers ou depuis la Région Intérieure). Placez-y cette carte. Cette carte ne sera défaussée qu'une fois le Seigneur des Ténèbres battu par un personnage.

1

ANGE DE L'AUBE



Ennemi - Ange

FORCE: 7, INTELLECT: 7
Avant le combat avec l'Ange de l'Aube, vous pouvez défausser un Sort de Magie des Ténèbres pour le vaincre automatiquement.

1

MAÎTRESSE DES BÊTES



Ennemi - Démon

FORCE: 3, INTELLECT: 3
Elle commande aux Bêtes de la Nature. Vous devez vaincre son Ours de compagnie (Force 3) avant de l'attaquer (Intellect 3).

1

GARDIEN DE LA PORTE



Ennemi - Guerrier

FORCE: 9, INTELLECT: 9
Placez cette carte sur la Porte du Pouvoir. Le Gardien de la Porte attaquera ceux qui essaieront de franchir la Porte.

1

KARNAK LE MALÉFIQUE



Ennemi - Démon

**FORCE: 10
INTELLECT: 10**
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur le Temple. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

1

DRUIDE FOU



Ennemi - Cultiste

FORCE: 2, INTELLECT: 3
Un druide frénétique envoie ses serviteurs contre vous. Vous devez d'abord vaincre ses Loups (Force 2) avant de le combattre (Intellect 3).

1

NÉCROMANCIEN



Ennemi - Cultiste

FORCE: 4, INTELLECT: 5
Il commande aux morts ressuscités. Vous devez d'abord vaincre ses Squelettes (Force 4) puis le combattre (Intellect 5).

1

AMIBE



Ennemi - Monstre

FORCE: 3
Cette étrange créature a rampé hors du laboratoire d'un mage et effraie les villageois. Si vous la battez, ils vous donnent 1 pièce d'or.

2

HYDRE ANCIENNE



Ennemi - Monstre

FORCE: 7, VIE: 3
La Force de l'Hydre est augmentée de 1 pour chaque Seigneur des Royaumes sur le plateau.

2

ANGE DE JUSTICE



Ennemi - Ange

FORCE: 4
Pendant le combat contre l'Ange de Justice, votre Force totale est égale à celle du plus faible joueur.

2

SOLDAT ANGÉLIQUE



Ennemi - Ange

FORCE: 3
Si vous êtes Mauvais, le Soldat Angélique lance 2 dés pour son jet d'attaque et utilise le résultat le plus élevé.

2

MINOTAURE FURIEUX



Ennemi - Monstre

FORCE: 4
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur les Rochers. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

2

ARCHER



Ennemi - Guerrier

FORCE: 3
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur des Collines. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

2

RONGEUR D'OS



Ennemi - Mort-Vivant

FORCE: 3
Si vous perdez le combat, le Rongeur d'Os dévore un de vos trophées choisis au hasard.

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.

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.

2

GARDE DU CHÂTEAU



Ennemi - Guerrier

FORCE: 4
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur le Château. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

2

COLOSSE



Ennemi - Création

FORCE: 12
Résistant à la Magie. Quand vous piochez cette carte, vous pouvez défausser 1 Destin pour déplacer le Colosse sur la case de votre choix.

2

DÉFENSEUR



Ennemi - Guerrier

FORCE: 2
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur la Chapelle. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

2

PROFANATEUR



Ennemi - Démon

FORCE: 9
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur le Temple. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

2

DOPPELGÄNGER



Ennemi - Monstre

FORCE: ?
Avant le combat, le Doppelgänger devient le sosie exact d'un autre personnage pris au hasard (mêmes capacités, Objets et Suivants). Si vous le tuez, gagnez 1 Force. Vous ne pouvez le prendre comme trophée.

2

GUERRIER NAIN



Ennemi - Guerrier

FORCE: 3
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur la Taverne. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

2

VOLEUR ELFE



Ennemi - Guerrier

FORCE: 7
Vous êtes détroussé! L'Elfe prend tout votre or et un Objet au hasard, puis emporte son butin dans la Forêt.

2

DRAGON DE LA FORÊT



Ennemi - Dragon

FORCE: 2
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur des Bois. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

2

ERREUR DE LA NATURE



Ennemi - Monstre

FORCE: 2
Cette monstruosité est tellement étrange que vous ne vous pensiez pas qu'elle puisse être une menace, et n'avez pas sorti votre Arme. Vous avez eu tort. Combattez-la sans Arme.

2

BANDIT GOBELIN



Ennemi - Monstre

FORCE: 2
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur les Rochers. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

2

BÛCHERON GOBELIN



Ennemi - Monstre

FORCE: 1
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur la Forêt. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

2

VOLEUR GOBELIN



Ennemi - Monstre

FORCE: 2
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur la Cité. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

2

GOLEM D'OR



Ennemi - Création

FORCE: 5, VIE: 2
Ce Golem antique est en or massif! Si vous parvenez à le vaincre, lancez un dé et gagnez autant d'or.

2

MAGNAT CUPIDE



Ennemi - Guerrier

FORCE: 10
Seigneur des Royaumes
La Place du Marché est indisponible.

2

VÉTÉRAN GRISONNANT



Ennemi - Guerrier

FORCE: 7
Vous pouvez échapper au Vétéran si vous le souhaitez. Si vous gagnez le combat vous pouvez gagner un Talisman au lieu de prendre cette carte comme trophée.

2

DIABLE CORNU



Ennemi - Démon

FORCE: 6
Avant d'engager le combat avec le Diable Cornu, vous pouvez défausser 1 Sort de Magie de Lumière pour gagner le combat.

2

HORREUR À CORNES



Ennemi - Démon

FORCE: 4
Cette bête représente toutes vos peurs primitives les plus secrètes. Si vous perdez le combat, perdez tout votre Destin.

2

INCUBE



Ennemi - Démon

FORCE: 2
Cette créature démoniaque séduit les faibles mortels et les oblige à obéir à ses ordres. Les personnages féminins perdent un tour au lieu de le combattre.

2

CHACAL



Ennemi - Animal

FORCE: 2
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur la Vallée cachée. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

2

SINGE TUEUR



Ennemi - Animal

FORCE: 5
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur les Bois. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

2



LÉVIATHAN



Ennemi - Monstre

FORCE: 12
Seigneur des Royaumes
 À chaque fois qu'un personnage franchit le Fleuve Storm, il perd 1 vie.

2

SEIGNEUR DE LA FAUNE



Ennemi - Monstre

FORCE: 8
 Si vous êtes Neutre, il vous rejoindra en tant que Suivant, ajoutant 2 à votre Force. Défaussez-le si vous changez d'alignement.

2

HORDE DE PAYSANS



Ennemi - Guerrier

FORCE: 5
 Après avoir pioché cette carte, placez-la sur des Champs. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

2

INSECTE MONSTRUEUX



Ennemi - Animal

FORCE: 2
 Après avoir pioché cette carte, placez-la sur le Village. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

2

BOA MONSTRUEUX



Ennemi - Animal

FORCE: 4
 Si vous perdez le combat, perdez 1 vie et au prochain tour, au lieu de bouger, vous devrez le combattre à nouveau, car il essaie de vous écraser dans ses anneaux.

2

GUETTEUR DE L'OASIS



Ennemi - Guerrier

FORCE: 2
 Après avoir pioché cette carte, placez-la sur l'Oasis. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

2

PAYSAN



Ennemi - Guerrier

FORCE: 1
 Après avoir pioché cette carte, placez-la sur le Village. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

2

PAYSAN



Ennemi - Guerrier

FORCE: 1
 Après avoir pioché cette carte, placez-la sur le Village. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

2

ÉCUREUIL ENRAGÉ



Ennemi - Animal

FORCE: 1
 Si vous perdez le combat, en plus de perdre une vie, vous serez entraîné dans son nid caché, où vous trouverez 3 pièces d'or.

2

RAT-GAROU ENRAGÉ



Ennemi - Monstre

FORCE: 4
 Un Rat-Garou au regard fou vous a soudainement attaqué ! Si vous perdez le combat, il infecte votre Monture que vous devez défausser.

2

RATS



Ennemi - Animal

FORCE: 1, VIE: 3
 Après avoir pioché cette carte, placez-la sur la Cité. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

2

RATS



Ennemi - Animal

FORCE: 1, VIE: 3
 Après avoir pioché cette carte, placez-la sur la Cité. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

2

BANDIT RESSUSCITÉ



Ennemi - Mort-Vivant

FORCE: 1
 Après avoir pioché cette carte, placez-la sur le Cimetière. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

2

BÊTE DU FLEUVE



Ennemi - Monstre

FORCE: 5
 Si vous perdez le combat contre la Bête, perdez une vie et elle vous emporte de l'autre côté du Fleuve Storm, comme si vous aviez utilisé un radeau.

2

BANDIT MOISI



Ennemi - Mort-Vivant

FORCE: 2
 Après avoir pioché cette carte, placez-la sur des Collines. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

2

CHASSEUR SAUVAGE



Ennemi - Guerrier

FORCE: 3
 Vous êtes tombé dans un piège tendu par le Chasseur Sauvage ! Lancez 1 dé et pendant le combat, soustrayez ce résultat de votre Force.

2

RÔDEUR DES ÉGOUTS



Ennemi - Monstre

FORCE: 3
 Après avoir pioché cette carte, placez-la sur la Cité. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

2

GUERRIER SQUELETTE



Ennemi - Mort-Vivant

FORCE: 4
 Cet ancien Guerrier est sorti de sa tombe pour tourmenter les vivants. Si vous le battez, piochez une carte Achat au hasard.

2

CHASSEUR D'ÂMES



Ennemi - Démon

FORCE: 8
Seigneur des Royaumes
 Tant que le Chasseur d'Âmes est dans le jeu, la Faucheuse se déplace chaque fois qu'un personnage fait 1, 2 ou 3 pour son déplacement. **2**

TROLL DES MARAIS



Ennemi - Monstre

FORCE: 5
 Après avoir pioché cette carte, placez-la sur une case Bois choisie au hasard. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure. **2**

MUTANT



Ennemi - Monstre

FORCE: ?
 Avant le combat, lancez 2 dés pour déterminer sa Force. Si vous gagnez le combat, gagnez 1 Force au lieu de le prendre comme trophée. **2**

THUG



Ennemi - Guerrier

FORCE: 4
 Chaque personnage qui passe sur cette case lors de son déplacement doit s'y arrêter. Si vous perdez le combat, perdez tout votre or. **2**

AVENTURIER ZOMBIE



Ennemi - Mort-Vivant

FORCE: 6
 Si vous parvenez à le vaincre, piochez 2 cartes du paquet Achat au hasard et gagnez un Talisman. Il avait presque réussi... **2**

OGRE MORT-VIVANT



Ennemi - Mort-Vivant

FORCE: 5
 Après avoir pioché cette carte, placez-la sur les Ruines. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure. **2**

VAUTOURS



Ennemi - Animal

FORCE: 1
 Après avoir pioché cette carte, placez-la sur une case Désert choisie au hasard. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure. **2**

VAUTOURS



Ennemi - Animal

FORCE: 1
 Après avoir pioché cette carte, placez-la sur une case Désert choisie au hasard. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure. **2**

CHIEN SAUVAGE



Ennemi - Animal

FORCE: 2
 Après avoir pioché cette carte, placez-la sur des Plaines. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure. **2**

JEUNE LOUP-GAROU



Ennemi - Monstre

FORCE: 3
 Après avoir pioché cette carte, placez-la sur la Clairière Maudite. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure. **2**

GOBELIN ZOMBIE



Ennemi - Mort-Vivant

FORCE: 2
 Après avoir pioché cette carte, placez-la à la Cimetière. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure. **2**

ANGE DE LA HAINE



Ennemi - Ange

INTELLECT: 6
 Après avoir pioché cette carte, placez-la à la Chapelle. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure. **3**

ANGE DE PURETÉ



Ennemi - Ange

INTELLECT: 6
 Si vous êtes vaincu par l'Ange de Pureté, défaussez les Auras qui affectaient votre personnage, vos Objets et Suivants. **3**

ARCHANGE



Ennemi - Ange

INTELLECT: 9
Seigneur des Royaumes
 Les personnages ne peuvent pas lancer de Sorts de Magie des Ténèbres. **3**

ARCHIDÉMON



Ennemi - Démon

INTELLECT: 9
Seigneur des Royaumes
 Les personnages ne peuvent pas lancer de Sorts de Magie de Lumière. **3**

ARCHIDRUIDE



Ennemi - Cultiste

INTELLECT: 9
Seigneur des Royaumes
 Les personnages ne peuvent pas lancer de Sorts de Magie de Destruction. **3**

ARCHIMAGE



Ennemi - Cultiste

INTELLECT: 9
Seigneur des Royaumes
 Les personnages ne peuvent pas lancer de Sorts de Magie de Nature. **3**

JENNY DENTSVERTES



Ennemi - Cultiste

INTELLECT: 12
Seigneur des Royaumes
 Tout personnage qui fait 1 pour son dé de mouvement est transformé en un petit Crapaud gluant pour 3 tours. **3**

SORCIÈRE DES MARÉCAGES



Ennemi - Cultiste

INTELLECT: 6
Si vous êtes vaincu par la Sorcière des Marécages, défaussez les *Auras* qui affectaient votre personnage, vos Objets et Suivants.

3

RÔDEUR DE LA CRYPTÉ



Ennemi - Mort-Vivant

INTELLECT: 5
Si vous battez le Rôdeur de la Crypté, vous pouvez prendre le premier Ennemi trouvé dans la pile de défausse Aventure comme trophée.

3

CULTISTE



Ennemi - Cultiste

INTELLECT: 2
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur la Cité. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

3

CULTISTE



Ennemi - Cultiste

INTELLECT: 2
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur la Cité. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

3

PÉGASE MAUDIT



Ennemi - Mort-Vivant

INTELLECT: 4
Battu, il pourra servir de *Monture* à un personnage Mauvais, lui ajoutant 1 Force et 1 Intellect. Si ce personnage change d'alignement, le Pégase sera laissé sur la case.

3

PRÊTRE MAUDIT



Ennemi - Mort-Vivant

INTELLECT: 3
Pour ses crimes immondes, ce prêtre a été puni de la malédiction des morts-vivants. Si vous êtes battu, perdez tout votre Destin.

3

SOMBRE ACOLYTE



Ennemi - Cultiste

INTELLECT: 3
Après avoir pioché cette carte, placez-la au Temple. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

3

ESPRIT DU DÉSERT



Ennemi - Esprit

INTELLECT: 2
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur un Désert. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

3

DÉVOREUR DE MAGIE



Ennemi - Élémentaire

INTELLECT: 10
Seigneur des Royaumes
Les personnages ne peuvent lancer aucun Sort.

3

ENCHANTERESSE ELFIQUE



Ennemi - Cultiste

INTELLECT: 5
Si vous ne battez pas l'Enchanteresse Elfique, sa magie vous envoie dans la Forêt où vous devez faire la rencontre de la case.

3

ORACLE ELFIQUE



Ennemi - Cultiste

INTELLECT: 10
Seigneur des Royaumes
Les personnages ne peuvent pas utiliser de Destin pour relancer le dé.

3

ENCHANTERESSE



Ennemi - Cultiste

INTELLECT: 6
Au lieu de la combattre, vous pouvez lui demander une faveur. Si c'est le cas, lancez 1 dé et utilisez les mêmes résultats que pour l'Enchanteresse de la Cité.

3

VIEILLE SORCIÈRE MAUDITE



Ennemi - Cultiste

INTELLECT: 2
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur la Clairière Maudite. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

3

FANATIQUE



Ennemi - Cultiste

INTELLECT: 2
Après avoir pioché cette carte, placez-la à la Chapelle. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

3

GOULE ENFLAMMÉE



Ennemi - Mort-Vivant

INTELLECT: 4
La Goule Enflammée est insensible aux Sorts de Magie de Destruction. Si vous la battez, piochez 1 Sort de Magie de Destruction.

3

ESPRIT ENFLAMMÉ



Ennemi - Esprit

INTELLECT: 3
L'âme d'une sorcière brûlée sur le bûcher hante cet endroit. Si vous la battez, piochez un Sort de Magie de Destruction si votre Intellect le permet.

3

DRUIDE DE LA FORÊT



Ennemi - Cultiste

INTELLECT: 2
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur la Forêt. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

3

ÉLÉMENTAIRE DE FORÊT



Ennemi - Élémentaire

INTELLECT: 7
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur des Bois. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

3

TROLL FANTÔME



Ennemi - Esprit

INTELLECT: 5
Même mort, il a conservé sa massue. S'il vous bat, aucune *Armure* ne peut vous protéger, vous perdez une vie.

3

MAGE GOBELIN



Ennemi - Monstre

INTELLECT: 2
Après avoir pioché cette carte, placez-la aux Rochers. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

3

CHAMAN GOBELIN



Ennemi - Monstre

INTELLECT: 3
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur la Caverne du Démoniste. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

3

INSECTE MAGE



Ennemi - Cultiste

INTELLECT: 3
Si vous perdez le combat, laissez votre *Armure* ici pour vous débarrasser de la vermine qui s'y est infiltrée.

3

KELPIE



Ennemi - Esprit

INTELLECT: 3
L'esprit d'une villageoise noyée cherche à se venger de sa famille. Si vous parvenez à le vaincre, gagnez 1 Destin.

3

MAGE SANGSUE



Ennemi - Cultiste

INTELLECT: ?
Son Intellect est égal à votre valeur de vie. Si vous le battez, soignez toutes vos vies au lieu de le prendre comme trophée.

3

DJINN INFÉRIEUR



Ennemi - Élémentaire

INTELLECT: 3
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur l'Oasis. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

3

SEIGNEUR DES BÊTES



Ennemi - Guerrier

INTELLECT: 9
Seigneur des Royaumes
La Force de tous les Animaux est doublée.

3

SEIGNEUR DU MEURTRE



Ennemi - Démon

INTELLECT: 10
Seigneur des Royaumes
La Force d'un personnage Mauvais est augmentée de 2 en combat contre un autre personnage.

3

SORCIER FOU



Ennemi - Cultiste

INTELLECT: 6
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur des Bois. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

3

ÉLÉMENTAIRE D'OcéAN



Ennemi - Élémentaire

INTELLECT: 12
Résistant à la Magie
Après avoir pioché cette carte, vous pouvez défausser 1 Destin pour la placer sur la case de votre choix.

3

POSSÉDÉ



Ennemi - Démon

INTELLECT: 6
Après avoir pioché cette carte, placez-la au Temple. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

3

PROPHÈTE DU MALHEUR



Ennemi - Cultiste

INTELLECT: 7
Seigneur des Royaumes
À chaque fois qu'un personnage passe un tour, il perd tout son Destin.

3

ESPRIT SANS REPOS



Ennemi - Esprit

INTELLECT: 1
Après avoir pioché cette carte, placez-la au Cimetière. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

3

ESPRIT SANS REPOS



Ennemi - Esprit

INTELLECT: 1
Après avoir pioché cette carte, placez-la au Cimetière. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

3

DÉMON DE L'OMBRE



Ennemi - Démon

INTELLECT: 6
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur le Cimetière. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

3

STRIEGA



Ennemi - Mort-Vivant

INTELLECT: 5
La comtesse maudite chasse dans cette zone. Si vous la battez, vous pourrez défausser son trophée au Château pour 4 pièces d'or.

3

SUCCUBE



Ennemi - Démon

INTELLECT: 2
Cette créature démoniaque séduit les faibles mortels et les oblige à obéir à ses ordres. Les personnages masculins doivent passer un tour au lieu de la combattre.

3

FANTÔME DES MARAIS



Ennemi - Esprit

INTELLECT: 2
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur des Plaines. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

3

ARNAQUEUSE



Ennemi - Cultiste

INTELLECT: 2
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur la Taverne. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

3

ENT ZOMBIE



Ennemi - Mort-Vivant

INTELLECT: 7
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur des Bois. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

3

ESPRIT VENGEUR



Ennemi - Esprit

INTELLECT: 2
Après avoir pioché cette carte, placez-la sur le Village. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

3

DAME BLANCHE



Ennemi - Esprit

INTELLECT: 5
Après avoir pioché cette carte, placez-la au Château. Vous pouvez piocher une autre carte Aventure.

3

AVENTURIER



Étranger

Vous avez rencontré un jeune Aventurier affamé. Vous pouvez défausser votre carte personnage et en piocher une nouvelle au hasard. Si vous le faites, vous conservez vos autres cartes et réinitialisez vos vies et Destin aux valeurs initiales du nouveau personnage.

4

ANGE DE LA RÉCOMPENSE



Étranger

L'Ange de la Guerre reste ici jusqu'à la fin de la partie. Il offre 1 Force à tout personnage en échange d'un trophée Démon (à défausser).

4

GUILDE DES ASSASSINS



Étranger

Cette organisation secrète permet d'éliminer vos "problèmes". Si vous payez 2 pièces d'or, vous désignez un Suivant-sur le plateau ou accompagnant un personnage- à éliminer. Ce Suivant est défaussé, puis la Guilde se dissimule dans la pile de défausse.

4

BAAL



Étranger

Baal vous a donné pour mission de prendre une vie à un personnage Bon. Prenez cette carte pour vous en souvenir et défaussez-la lorsque vous aurez réussi cette mission pour gagner 1 Intellect.

4

ENCHANTERESSE DE LAME



Étranger

Contre 2 pièces d'or, elle dote l'une de vos Armes d'une puissante magie - placez cette carte dessus. L'Arme est désormais un Objet magique et ajoute en combat 1 Force supplémentaire.

4

COLLECTIONNEUR D'OS



Étranger

Le Collectionneur d'Os reste ici jusqu'à la fin de la partie. Il peut vous acheter un ou plusieurs trophées (qui sont alors défaussés) au prix d'une pièce d'or chaque.

4

MARCHAND AVISÉ



Étranger

Ce riche Marchand vous fait une offre. Si vous lui donnez 2 Objets magiques ou 2 Sorts (à défausser), vous gagnez 7 pièces d'or, puis défaussez cette carte.

4

NOYEUR



Étranger

Un Noyeur essaie de vous entraîner dans le Fleuve. Lancez 1 dé et soustrayez le nombre de vos Suivants. Si le résultat est supérieur à zéro, perdez 1 vie et passez de l'autre côté du Fleuve Storm.

4

VOLEUR CRASSEUX



Étranger

Le Voleur vole un de vos Objets (pris au hasard) et le vend au marché noir. Placez cet Objet avec cette carte dessus sur la Cité. N'importe quel personnage peut y acheter cet Objet en donnant 1 pièce d'or au Voleur Crasseux qui s'enfuit dans la pile de défausse.

1

DJINN DE LA FORÊT



Étranger

Vous rencontrez un esprit de la Forêt. Lancez 1 dé (ajoutez 1 si vous êtes Neutre) : 1-2) Déplacez l'Ennemi de cette Région ayant la Force la plus élevée sur votre case puis rencontrez-le. 3-4) Ignorez 5+) Piochez 3 cartes Aventure et rencontrez immédiatement celle de votre choix.

4

SAGE DE LA FORÊT



Étranger

Le Sage demande une faveur. Il récompensera le premier personnage qui lui apportera un trophée d'Élémentaire d'un élixir magique, procurant 1 Force et 1 Intellect, puis il s'en ira dans la pile de défausse.

4

SORCIÈRE AMICALE



Étranger

Placez cette carte sur la Clairière Maudite pour le reste de la partie. Elle n'est pas comptée pour le nombre total de cartes sur la case. Lorsqu'un personnage bat un Ennemi à la Clairière Maudite, il gagne 1 Intellect.

1

DÉESSE ÉLUE



Étranger

Vous vous prosternez devant un être d'une pureté divine qui vous bénit. Pendant les 3 prochains tours, vous échappez automatiquement aux personnages et Ennemis et ne pouvez pas attaquer.

4

DÉESE DU PRINTEMPS



Étranger

La Déesse du Printemps a décidé de vous juger. Lancez 1 dé (ajoutez 1 si vous êtes Neutre) :

- 1) Transformé en petit Crapaud gluant pour 3 tours !
- 2) Ignoré
- 3) Gagnez 2 Destins
- 4) Gagnez 1 Sort
- 5) Gagnez 1 Intellect
- 6+) Gagnez un Talisman

4

FÉE VERTE



Étranger

La Fée vous tend une étrange potion verte que vous buvez. Lancez 1 dé :

- 1-2) Vous hallucinez et perdez tous vos Sorts
- 3-4) Rejouez un tour
- 5-6) Gagnez 1 Intellect

4

MAGICIEN GRIS



Étranger

Ce Magicien accueillant demeure dans cette zone. Il donne au premier personnage Neutre qui lui rend visite 3 Sorts de Magie de Nature, puis il disparaît dans la pile de défausse.

4

CHASSEUR D'ANGES



Étranger

Le Chasseur d'Anges reste ici jusqu'à la fin de la partie. Il offre une récompense de 1 Intellect à tout personnage en échange d'un trophée d'Ange (à défausser).

4

NÉGOCIANT



Étranger

Le Négociant reste ici pour le reste de la partie. Vous devez troquer un de vos Objets, pris au hasard, que vous défaissez, puis piocher au hasard une carte dans le paquet Achat.

4

PIXIE ESPIEGLE



Étranger

Une Pixie veut jouer un tour à quelqu'un. Si vous l'aidez en défaussant 2 Sorts, vous pouvez prendre 1 Suivant ou 1 Objet d'un autre personnage, puis elle volète vers la pile de défausse.

4

FILLE MYSTÉRIEUSE



Étranger

Elle vous donne une tâche spéciale, vous promettant une récompense d'une valeur inestimable. Piochez 1 Quête du Démoniste et placez cette carte dessus. Une fois réussie, rendez-vous à la Cité et piochez au hasard 1 carte Trésor à la place de la récompense normale.

5

OCCULTISTE



Étranger

L'Occultiste reste ici pour le reste de la partie. Lorsque vous lui rendez visite, il est traité comme si vous visitiez l'Occultiste du Village.

4

DRYADE DU VERGER



Étranger

Une Dryade vous offre une pomme magique remplie d'énergie vitale. Si vous défaissez 2 Sorts, vous gagnez 3 vies, puis défaissez cette carte.

4

REINE DE LA FAUNE



Étranger

Vous avez rencontré une amazone mystérieuse vivant dans les bois. Si vous avez des trophées d'Animaux, elle vous prend une vie. Sinon, elle vous montre un chemin secret, rejouez 2 tours.

4

SABBAT



Étranger

Des sorcières effectuent un rituel en faveur du premier personnage qui leur donne un trophée (à défausser). Si vous le faites, lancez 1 dé :

- 1) Perdez 1 Vie
- 2) Gagnez 1 Sort
- 3) Gagnez une baguette du paquet Achat
- 4) Piochez une Quête du Démoniste
- 5) Gagnez 1 Intellect
- 6) Un personnage de votre choix est transformé en petit Crapaud gluant pour 3 tours.

4

SAGE



Étranger

Le Sage reste ici jusqu'à la fin de la partie et partagera sa sagesse avec vous. Si vous payez 1 pièce d'or, lancez 1 dé :

- 1-2) Il ne vous apprend rien
- 3-5) Piochez 1 Sort
- 6) Gagnez 1 Intellect

4

SÉDUCTEUR



Étranger

Si votre personnage est une femme, le Séducteur se joint à vous comme Suivant et ajoute 1 à votre Intellect. Sinon, il séduira un de vos Suivants féminins pris au hasard et ils disparaîtront dans la pile de défausse.

4

ÉTRANGER



Étranger

Vous rencontrez un Étranger mystérieux venant de la Taverne. Lancez 1 dé pour savoir comment il réagit :

- 1-2) Il vous attaque (Force 5)
- 3-4) Ignoré
- 5) Gagnez 2 pièces d'or
- 6) Gagnez un Talisman

4

AUBERGISTE BAVARD



Étranger

Placez cette carte sur la Taverne jusqu'à la fin de la partie. Lorsque vous visitez la Taverne, vous pouvez piocher une Quête du Démoniste.

1

ACOLYTE



Suivant

Si vous êtes Mauvais, vous ne perdez pas une vie à la Chapelle.

Si vous êtes Bon, vous ne perdez pas une vie au Cimetière.

5

AMAZONE



Suivant

Si vous ne gagnez pas un combat, vous pouvez ignorer le résultat et combattre de nouveau. Tous les effets, capacités spéciales, Objets ou Sorts utilisés ou lancés durant le premier combat restent en vigueur pour le second. Vous devez accepter les résultats du second combat.

5

CHAR DE GUERRE



Suivant

Monture
Au lieu d'utiliser une Arme en combat, vous pouvez charger et ajouter le résultat de votre mouvement à votre Force durant le combat.

5

HAMSTER DE COMBAT



Suivant

La sagesse infinie de ce mini Hamster Géant de l'Espace ajoute 1 à votre Intellect.

Le Hamster de Combat ne peut vous être pris ou volé par un autre personnage.

5

ÉTALON SANGUIN



Suivant

Monture

Ajoute 1 à votre Force en combat.

Vous pouvez vous déplacer moins que le résultat de votre jet de dé, mais seulement pour vous arrêter sur une case comportant un Ennemi.

5

ILLUSIONISTE



Suivant

Elle se joint à vous si vous défaussez 2 Destins ou 2 Sorts.

Vous pouvez placer une *Arme* sur cette carte. En combat psychique, l'Illusioniste ajoute autant à votre Intellect que la valeur de Force de cette *Arme* en combat.

5

MIGNON CHATON



Suivant

Tant que vous avez le Chaton comme Suivant, vous ne lancez pas de dé pour la Faucheuse.

ELLE ADORE LES CHATS

5

DRUIDE DES SAUVAGES



Suivant

Tant que le Druides est votre Suivant, votre personnage est toujours Neutre.

Le Druides ajoute 2 à votre Intellect en combat psychique.

5

DRUIDESSE ELFIQUE



Suivant

Ajoute 1 à votre Intellect

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

5

VOYANTE ELFIQUE



Suivant

Elle se joint à vous si vous défaussez un Sort.

Vous pouvez ignorer les effets des cartes Événement piochées par les autres personnages.

5

ELFE FAROUCHE



Suivant

Tant que l'Elfe Farouche est votre Suivant, votre personnage est toujours Neutre.

Vous pouvez défausser l'Elfe Farouche à tout moment pour soigner 1 vie.

5

ÉTALON DE LA FORÊT



Suivant

Monture

L'Étalon ne se joint qu'aux personnages neutres.

Ajoute 2 à votre Force et à votre Intellect dans la Région Extérieure.

5

GUERRIÈRE DE LA FORÊT



Suivant

Elle ne vous rejoindra que si vous lui donnez un Objet magique (à défausser).

Elle ajoute 3 à votre Force dans les Bois et la Forêt.

5

ABDOUL LE GÉNÉREUX



Suivant

Chaque fois que vous tuez un autre personnage en combat ou en utilisant un Sort, vous pouvez lancer 2 dés et gagner autant de pièces d'or.

5

CRAPAUD GARDIEN



Suivant

Si vous êtes transformé en Crapaud, vous pouvez lui confier tous vos Objets et Suivants au lieu de les laisser sur votre case. Lorsque vous reprenez votre forme, récupérez ces cartes.

5

LÉGIONNAIRE



Suivant

Il se joint à vous pour 2 pièces d'or.

Vous pouvez placer une *Arme* sur sa carte. En combat, le Légionnaire ajoute les points de Force de cette *Arme* à votre score d'attaque.

5

MÉDECIN



Suivant

Au début de votre tour, vous pouvez payer 1 pièce d'or pour soigner 1 vie.

Vous êtes immunisé contre la Peste.

5

MOINES D'HARMONIE



Suivant

Les Moines ne peuvent se joindre qu'aux personnages Neutres.

Ils ajoutent 1 Force en combat et 1 Intellect en combat psychique.

5

NOBLE DESTRIER



Suivant

Monture

Le Noble Destrier ne peut être tué ou vous être pris d'une quelconque manière.

Après avoir lancé le dé de déplacement, vous pouvez retirer 1 au résultat.

5

DESTRIER



Suivant

Monture

Après avoir lancé le dé pour votre déplacement, vous pouvez ajouter 1 au résultat.

5

DESTRIER



Suivant

Monture

Après avoir lancé le dé pour votre déplacement, vous pouvez ajouter 1 au résultat.

5

DRUIDE MÉTAMORPHE



Suivant

Ajoute 1 à votre Intellect

Vous pouvez prier dans la Forêt (au lieu d'une rencontre normale) avec les mêmes résultats que dans la Chapelle.

5

LE MAUDIT



Suivant

Ce démon cruel ajoute 2 à votre Force et 2 à votre Intellect.

Tant que Le Maudit est votre Suivant, vous ne pouvez pas utiliser de Destin. Vous pouvez le défausser si vous visitez le Temple.

1

ÉLÉPHANT DRESSÉ



Suivant

Monture

♥ 4,5,6 en combat

Vous pouvez porter n'importe quel nombre d'Objets.

5

MAGICIEN ITINÉRANT



Suivant

Ajoute 1 à votre Intellect

Vous pouvez avoir 1 Sort de plus que ce que permet votre Intellect.

Si vous visitez la Cité, défaussez le Magicien Itinérant.

5

CHEVAL DE GUERRE



Suivant

Monture

Ajoute votre valeur d'Intellect à votre Force durant le combat.

Si vous perdez une vie durant un combat ou un combat psychique, vous devez défausser le Cheval de Guerre.

5

CHEVAL DE GUERRE



Suivant

Monture

Ajoute votre valeur d'Intellect à votre Force durant le combat.

Si vous perdez une vie durant un combat ou un combat psychique, vous devez défausser le Cheval de Guerre.

5

CHAT DE SORCIÈRE



Suivant

Tant que le Chat de Sorcière est votre Suivant, vous ne pouvez pas vous soigner.

Vous pouvez le défausser au Village pour gagner 2 vies et piocher un Sort.

5

ZORK ET BORK



Suivant

Ajoute 1 à votre Force

Si vous rencontrez un Ennemi de Force 10 ou plus, Zork et Bork sont dévorés, et l'Ennemi meurt en s'étouffant - prenez-le comme trophée.

5

BOTTES RENFORCÉES



Objet

Armure

♥ 6 en combat

Lorsque vous faites 1 pour votre déplacement, vous pouvez relancer le dé.

5

ARMURE



Objet

Armure

♥ 4,5,6 en combat

5

PIERRE NOIRE



Objet

Babiole

Vous pouvez défausser la Pierre Noire au Tunnel dans le Donjon pour gagner 2 Sorts de Magie des Ténèbres.

5

LAME DE LA NATURE



Objet Magique

Arme

Seul un personnage Neutre peut détenir la Lame de la Nature.

+1 Force en combat

+1 Intellect en combat psychique

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

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

CHAUDRON



Objet

Quand vous possédez le Chaudron, vous pouvez défausser un trophée au début de votre tour pour soigner 1 vie.

5

BIKINI EN COTTE DE MAILLES



Objet Magique

Armure
♥ 3, 4, 5, 6 en combat
Le Bikini ne peut être utilisé que par un personnage féminin. Bien sûr, il procure la même protection qu'une armure complète.

5

CALICE DE PURETÉ



Objet Magique

Seul les personnages Bons peuvent posséder le Calice de Pureté.
Vous pouvez récupérer jusqu'à votre valeur initiale de Destin à la Chapelle.

5

POTION D'INTELLECT



Objet

Babiole
Vous pouvez défausser cette potion à n'importe quel moment pour augmenter votre Intellect de 2 jusqu'à la fin du tour.

5

ARBALÈTE



Objet

Arme
+1 Force en combat
Lorsque vous devez mener un combat contre plusieurs Ennemis, vous pouvez les combattre séparément.

5

ARBALÈTE



Objet

Arme
+1 Force en combat
Lorsque vous devez mener un combat contre plusieurs Ennemis, vous pouvez les combattre séparément.

5

LAME MAUDITE



Objet Magique

Arme, Maudit
+1 Force en combat.
Si vous faites 6 pour votre jet d'attaque, vous perdez le combat.
Vous pouvez la défausser en visitant l'Occultiste au Village.

1

OR MAUDIT



Objet Magique

Babiole, Maudit
Quand vous échangez n'importe quelle carte Sac d'Or, vous gagnez 1 Force et perdez 1 vie.
Vous pouvez défausser l'Or Maudit en visitant l'Alchimiste à la Cité.

1

DAGUE



Objet

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

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

HACHE DE BOURREAU



Objet

Arme
+2 Force en combat
Lorsque vous battez un autre personnage, vous pouvez tuer un de ses Suivants (en plus de la récompense normale).

5

POTION DE DESTIN



Objet

Babiole
Vous pouvez défausser cette potion à n'importe quel moment pour récupérer 1 Destin.

5

GEMME DE VIE



Objet Magique

Babiole
Gemme de Puissance
Ajoute autant de points à votre valeur initiale de vie que de *Gemmes de Puissance* détenus.

5

GEMME DE PRIÈRE



Objet Magique

Babiole
Gemme de Puissance
Après avoir jeté le dé pour prier, vous pouvez ajouter au résultat le nombre de *Gemmes de Puissance* détenus.

5

BAGUETTE NOUEUSE



Objet Magique

Arme
+1 Intellect en combat psychique
+3 Intellect en combat psychique dans la Forêt et les Bois.

5

MARTEAU D'OR



Objet Magique

Arme
+1 Force en combat
+1 Intellect en combat psychique
+3 Force en combat et +3 Intellect en combat psychique contre les Morts-Vivants

5

HEAUME



Objet

Armure
♥ 6 en combat

5

MASSE À DEUX MAINS



Objet

Arme
+2 Force en combat

Lorsque vous utilisez la Masse à Deux Mains, vous ne pouvez rien porter d'autre avec vos mains.

5

ARMURE EN CUIR



Objet

Armure
♥ 6 en combat

5

ARMURE EN CUIR



Objet

Armure
♥ 6 en combat

5

OUTRE EN CUIR



Objet

Babiole
Vous ne perdez pas de vie dans le Désert.

5

POTION DE VIE



Objet

Babiole
Vous pouvez défausser cette potion à n'importe quel moment pour soigner 1 vie.

5

GRAND ARC



Objet

Arme
Lorsque vous menez un combat contre plusieurs Ennemis, vous pouvez les combattre séparément.

5

ELIXIR MYSTIQUE



Objet Magique

Babiole
Vous pouvez défausser cette potion à n'importe quel moment et lancer un dé:
1) Perdez 2 vies
2-3) Passez 1 tour
4-5) Gagnez 1 Force
6) Gagnez 2 Intellect

5

VIEUX CHAPEAU



Objet Magique

Ajoute 1 à votre Intellect
Tant que vous portez le Vieux Chapeau, votre alignement ne peut être modifié.

5

FOURCHE



Objet

Arme
Ajoute 1 Force en combat
Après avoir pioché cette carte, s'il y a des personnages sans **Arme**, donnez la Fourche à l'un d'eux.

5

SABRE DES ÂMES



Objet Magique

Arme
+1 Force en combat
+1 Intellect en combat psychique
+3 Force et +3 Intellect en combat ou combat psychique contre des Esprits

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

CASQUE MARIN



Objet Magique

Armure
♥ 6 en combat psychique
Lorsque vous traversez le Fleuve Storm, récupérez 1 Destin.

5

BOUCLIER



Objet

Armure
♥ 5,6 en combat

5

ÉPÉE D'ARGENT



Objet

Arme
+1 Force en combat
+3 Force en combat contre des Monstres

5

PIERRE CÉLESTE



Objet

Babiole
Vous pouvez défausser la Pierre Céleste à la Falaise des Hautes Terres pour gagner 2 Sorts de Magie de Lumière.

5

PIERRE D'INNOCENCE



Objet Magique

Babiole
Après avoir pioché cette carte, placez 2 Sorts de Magie de Lumière 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

PIERRE D'INSTINCT



Objet Magique

Babiole
Après avoir pioché cette carte, placez 2 Sorts de Magie de Nature 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

POTION DE FORCE



Objet

Babiole

Vous pouvez défausser cette potion à tout moment pour augmenter votre Force de 2 jusqu'à la fin du tour.

5

GRAND BOUCLIER



Objet

Armure

♥ 4,5,6 en combat

Pour utiliser le Grand Bouclier, vous devez avoir une Force supérieure ou égale à 6.

5

BOTTES DU VOYAGEUR



Objet Magique

Quand vous portez les Bottes du Voyageur, vous pouvez lancer un dé supplémentaire sur la Forêt, les Rochers, le Gouffre, le Pont de Glace et la Route des Crêtes, puis choisir le résultat.

5

BAGUETTE ANTI-SORT



Objet Magique

Arme

+1 Intellect en combat psychique

Au début de votre tour, vous pouvez défausser 1 Destin pour détruire une *Aura* dans votre Région.

5

PIERRE SAUVAGE



Objet

Babiole

Vous pouvez défausser la Pierre Sauvage au Ravin des Hautes Terres pour gagner 2 Sorts de Magie de Nature.

5

PIERRE DE COLÈRE



Objet

Babiole

Vous pouvez défausser la Pierre de Colère dans une Caverne du Donjon pour gagner 2 Sorts de Magie de Destruction.

5

BOUTIQUE DE L'ALCHIMISTE



Lieu

Un Alchimiste vend des potions étranges. Si vous en achetez une pour 1 pièce d'or, lancez 1 dé :

- 1) Perdez 1 vie
- 2) C'est juste de l'eau sucrée
- 3) Prenez une potion de Force
- 4) Prenez une potion d'Intellect
- 5) Prenez une potion de Destin
- 6) Prenez une potion de vie

6

AUTEL DE LA NATURE



Lieu

Cet Autel est consacré au culte d'anciennes divinités de la Nature. Vous pouvez prier ici pour recevoir 1 Sort de Magie de Nature (si votre Intellect le permet).

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

SANCTUAIRE DU CIMETIÈRE



Lieu

Si vous êtes Mauvais ou Neutre, vous pouvez prier.

- 1-3) Ignoré
- 4) Gagnez 1 pièce d'or
- 5) Gagnez 1 vie
- 6) Gagnez 1 Intellect

6

CERCLE D'INTELLECT



Lieu

De ce cercle de pierre antique émane une énergie incroyable. Si vous défaussez des trophées dans cet endroit pour gagner de l'Intellect, chaque trophée vaut 2 points de plus.

6

CERCLE DE FORCE



Lieu

De ce cercle de pierre antique émane une puissance incroyable. Si vous défaussez des trophées dans cet endroit pour gagner de la Force, chaque trophée vaut 2 points de plus.

6

DÉSERT



Lieu

Perdez 1 vie et piochez 1 carte.

Ne piochez pas de carte s'il y a au moins 2 cartes sur la case (cette carte comprise).

6

FERME



Lieu

En visitant la Ferme, vous pouvez acheter une Mule du paquet Écuries pour 1 pièce d'or, ou travailler aux champs contre un repas nourrissant. Si vous décidez de travailler, passez votre prochain tour et soignez 1 vie.

6

ROUTE OUBLIÉE



Lieu

Vous avez retrouvé une Route Oubliée menant à des terres inconnues. Si vous décidez de l'emprunter, lancez 2 dés :

- 2-3) Piochez 3 cartes Donjon
- 4-5) Piochez 3 cartes Hautes Terres
- 6-8) Piochez 3 cartes Aventure
- 9) Allez à la Cité Perdue
- 10) Gagnez 3 pièces d'or
- 11) Piochez une carte Récompense de Quête
- 12) Piochez une carte Relique

6

ROUTE OUBLIÉE



Lieu

Vous avez retrouvé une Route Oubliée menant à des terres inconnues. Si vous décidez de l'emprunter, lancez 2 dés :

- 2-3) Piochez 3 cartes Donjon
- 4-5) Piochez 3 cartes Hautes Terres
- 6-8) Piochez 3 cartes Aventure
- 9) Allez à la Cité Perdue
- 10) Gagnez 3 pièces d'or
- 11) Piochez une carte Récompense de Quête
- 12) Piochez une carte Relique

6

GALLION



Lieu

Vous pouvez vous enrôler en passant vos 2 prochains tours. Vous gagnerez alors 2 pièces d'or et, si vous avez plus de 5 Suivants, vous pourrez organiser une mutinerie, gagner 4 pièces d'or supplémentaires, piocher 2 cartes Reliques puis Gallion sombrera dans la pile de défausse.

6

TOUR HANTÉE



Lieu

Dans cette Tour en ruine, les âmes des damnés gardent une ancienne relique. Si vous décidez d'entrer et réussissez à les vaincre (Intellect 9), piochez une carte Relique puis défaussez la Tour.

6

PORTAIL INFERNAL



Lieu

Piochez 1 carte Région Intérieure. Si c'est un Ennemi et que vous le battez, gagnez 2 Force au lieu de le prendre comme trophée.
À la fin de votre tour, défaussez toutes les cartes présentes sur cette case.

6

BOSQUET SACRÉ



Lieu

La Nature peut augmenter votre puissance, mais seulement si vous prouvez d'abord votre sagesse. Vous pouvez défausser 2 Sorts de Magie de Nature. Si vous le faites, gagnez 2 Intellect et défaussez le Bosquet.

6

SANCTUAIRE DE LA JUNGLE



Lieu

Si vous êtes Bon ou Neutre, vous pouvez prier et lancer 1 dé :
1-3) Ignoré
4) Jouez un tour supplémentaire
5) Gagnez 1 Destin
6) Gagnez 1 Force

6

MANOIR



Lieu

Un Manoir effrayant émerge des brumes et reste ici jusqu'à la fin de la partie. Si vous y entrez, vous devez combattre les Spectres qui le hantent (Intellect 5). Si vous gagnez, piochez une carte du paquet Achat au hasard.

6

COFFRE MYSTIQUE



Lieu

Vous avez découvert un Coffre intraversable, scellé avec une magie puissante. Pour l'ouvrir, vous devez défausser 2 Sorts. Si vous le faites, piochez une carte Relique puis défaussez le Coffre.

6

OBÉLISQUE DE MAGIE



Lieu

Placez sur cette carte 4 Sorts face cachée dessus, piochés chacun dans une catégorie différente. À chaque visite, un personnage peut prendre un Sort. Défaussez l'Obélisque une fois le dernier Sort pris.

6

OBÉLISQUE DU TEMPS



Lieu

Vous avez découvert un Obélisque étrange déformant le cours du temps. Mélangez la pile de défausse, piochez-y 3 cartes et choisissez-en une que vous rencontrez immédiatement.

6

RUINES ORDINAIRES



Lieu

Piochez 1 carte Aventure. Ne piochez pas de carte s'il y a au moins 2 cartes sur la case (cette carte comprise).
Si vous avez un Plan ou une Pelle, vous pouvez piocher une carte Trésor puis défausser ces Ruines.

6

ENTRÉE SECRÈTE



Lieu

Vous avez trouvé une entrée secrète vers le Donjon mais ce chemin est dangereux. Si vous décidez d'entrer, piochez et rencontrez 3 cartes Donjon. Si vous remportez les éventuels combats ou combats psychiques, vous pourrez vous rendre à la Chambre des Trésors au prochain tour.

6

CLAIRIÈRE SÉRÈNE



Lieu

Vous pouvez décider de méditer ici sur votre lien avec la Nature environnante. Si vous le faites, passez votre prochain tour et piochez autant de Sorts de Magie de Nature que votre Intellect le permet.

6

CAMPEMENT



Lieu

Vous pouvez acheter au Campement des Objets disponibles à ces prix : Hache (1 PO), Dague (1 PO), Baguette (1 PO), Bouclier (1 PO), Âne (1 PO), Mule (2 PO), Destrier (2 PO), Jarre d'Eau (1 PO).

6

FORT DE PIERRE



Lieu

Un clan de barbares garde une ancienne relique. Si vous décidez d'entrer et réussissez à les vaincre (Force 9), piochez une carte Relique puis défaussez le Fort de pierre.

6

RUINES ENGLOUTIES



Lieu

En plongeant dans un lac à proximité, vous avez découvert les Ruines d'une ancienne cité. Lancez 2 dés et utilisez les mêmes résultats qu'à la Cité Perdue des Hautes Terres.

6

TEMPLE DE LA LOI



Lieu

Vos actes seront jugés par les dieux. Lancez 2 dés. Ajoutez 1 au total si vous êtes Neutre. Retranchez 1 sinon. Il se produit les mêmes résultats qu'au Temple.

6

MAISON DE SORCIÈRE



Lieu

Vous rendez visite à la Sorcière. Lancez 1 dé :
1) Changé en petit Crapaud gluant pour 3 tours !
2) Perdez 1 vie.
3-6) Gagnez 1 Sort :
3) Magie de Destruction
4) Magie des Ténèbres
5) Magie de Nature
6) Magie de Lumière

6

RUINES OUBLIÉES



Lieu

Vous pouvez entrer dans ces Ruines Oubliées depuis des temps reculés. Lancez 1 dé :
1) Piégé ! Passez vos 2 prochains tours.
2-3) Écrasé ! Perdez 1 vie.
4) Gagnez 1 pièce d'or.
5) Piochez 1 Quête du Démoniste.
6) Gagnez 2 Sorts.

6