

SOMBRE ABÎME



Événement

Vous êtes aspiré par un Sombre Abîme ! Pour éviter votre perte, vous ne pouvez pas conserver plus de 4 Objets, choisissez ceux que vous défaussez. **1**

JOUEZ AUX DÉS AVEC LA MORT



Événement

Lancez 2 dés pour vous et 2 dés pour la Mort. Si votre résultat est supérieur, la Mort perd et s'en retourne dans la Pile de Défausse. Sinon, vous perdez 1 vie et restez sur cette case pour rejouer avec la Mort au prochain tour. **1**

ÉRUPTION



Événement

Une soudaine Éruption volcanique dévaste cette zone. Lancez 1 dé et utilisez les mêmes résultats qu'au Gouffre. **1**

PIÈGE DE L'ENFER



Événement

Vous êtes presque tombé dans un gouffre rempli de lave bouillante ! Défaussez votre *Monture*. Si vous n'avez pas de *Monture*, perdez 1 vie. **1**

SOUPE INFERNALE



Événement

Affamé, vous avez décidé de goûter à cette répugnante soupe. Lancez 1 dé :
1) Transformé en petit Crapaud Gluant pour 3 tours!
2) Perdez 2 vies
3) Perdez 1 Force
4) Perdez 1 Intellect
5) Rien ne se passe
6) Gagnez 1 Force et 1 Intellect **1**

EXPLOSION MAGIQUE



Événement

Les forces divines arrachent la magie de votre corps. Défaussez tous vos Sorts et perdez 1 vie par Sort défaussé de cette façon. Votre *Armure* peut vous protéger de chaque perte de vie. **1**

RAGE MEURTRIÈRE



Événement

Vous bouillonnez de d'une rage soudaine et d'une soif de sang. Rendez-vous sur la case du personnage le plus proche situé dans la Région Intérieure et attaquez-le. S'il n'y en a pas, défaussez un Suivant, une *Monture*, un Âne ou une Mule. **1**

FLOTS DE LAVE



Événement

Vous devez fuir devant la lave qui s'écoule ! Défaussez tous vos Suivants, sauf ceux que vous souhaitez sauver de la mort ardente au prix d'un Destin par Suivant sauvé. **1**

TORNADO



Événement

Vous êtes pris dans une Tornado magique ! Lancez 1 dé pour chacun de vos Objets ou Objets Magiques. Sur 1 ou 2, il s'envole vers la Porte du Pouvoir. **1**

ÉPREUVE D'INTELLECT



Événement

De puissantes forces tentent de vous empêcher d'atteindre la Couronne de Commandement. Lancez 4 dés et soustrayez votre Intellect du total. Si le résultat est positif, allez à la Porte du Pouvoir. **1**

ÉPREUVE DE FORCE



Événement

De puissantes forces tentent de vous empêcher d'atteindre la Couronne de Commandement. Lancez 4 dés et soustrayez votre Force du total. Si le résultat est positif, allez à la Porte du Pouvoir. **1**

GOLEM D'ADAMANTIUM



Ennemi - Création

FORCE: 12, VIE: 3
Résistant à la Magie
Cet ancien Golem vous barre le passage. Vous devez le vaincre pour poursuivre. **2**

ARMÉE DES MORTS



Ennemi - Mort-Vivant

FORCE: 10, VIE: 4
Pour poursuivre, vous devez tuer toute une Armée de Morts-vivants. Si vous réussissez, passez 1 tour en raison de l'épuisement après ce combat acharné. **2**

CULTISTES DE SABBAT



Ennemi - Cultiste

FORCE: 14
Vous êtes entouré d'une foule de cultistes. Ils ne vous combattront pas si vous sacrifiez un de vos Suivants aux Dieux des Ténèbres. **2**

DESTRUCTEUR



Ennemi - Démon

**FORCE: 14
INTELLECT: 14**
Les *Armures* sont inutiles contre ses coups. Vous devez le vaincre pour poursuivre. **2**

DÉVOREUR



Ennemi - Monstre

FORCE: 13
La faim de ce démon ne connaît pas de limites. Si vous êtes vaincu, il dévore tous vos Suivants, que vous devez défausser. **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**

DRAGON ANCIEN



Ennemi - Dragon

FORCE: 14
Résistant à la Magie
Pour poursuivre, vous devez vaincre le Dragon Ancien. Si vous gagnez, piochez 1 carte Trésor. **2**

ÉCHARPEUR



Ennemi - Démon

FORCE: 12
Ce démon cauchemardesque effraie même les âmes des plus braves. Vos Suivants ne peuvent vous aider pour ce combat. Les *Armures* sont inefficaces contre ses coups. **2**

GÉANT



Ennemi - Monstre

FORCE: 16
Il est colossal, mais a une mauvaise vue. Si votre Force est inférieure à 10, le Géant vous ignore et vous pouvez lui échapper. **2**

CERBÈRE INFERNAL



Ennemi - Monstre

FORCE: 13
INTELLECT: 13
Votre chemin est barré par le gardien des enfers. Vous devez tuer le Cerbère pour poursuivre. **1**

SEIGNEUR DES DIABLES



Ennemi - Démon

FORCE: 14
Si vous êtes vaincu par le Seigneur des Diables, il vous jettera dans l'abîme infernal - ressortez au Gouffre. **2**

ANGE IMPITOYABLE



Ennemi - Ange

FORCE: 12
Les dieux sont contre vous - vous ne pouvez pas utiliser le Destin pour ce combat. Si vous êtes Mauvais, l'Ange impitoyable lance 2 dés et prend le résultat le plus élevé pour son score d'attaque. **2**

CRAPAUD DÉMON



Ennemi - Démon

FORCE: 14
Si vous faites 1 à votre lancer de dé en combat contre le Crapaud Démon, vous perdez le combat et 1 vie, puis êtes transformé en un petit Crapaud gluant pour 3 tours. **2**

ANGE DE L'ESPOIR



Ennemi - Ange

INTELLECT: 12
Si vous êtes Bon, vous pouvez demander à l'Ange de l'Espoir de vous aider dans votre quête sacrée au lieu de le combattre. Si vous le faites, gagnez 1 Force et 1 Intellect puis il disparaît dans la pile de défausse. **3**

ANNIHILATEUR



Ennemi - Dragon

INTELLECT: 12
Si vous êtes vaincu par l'Annihileur, lancez un dé pour déterminer combien de vos Objets il a détruit, puis défaussez ces Objets (pris au hasard). **3**

VOYEUR



Ennemi - Monstre

INTELLECT: 14
Avant le combat, le Voyeur vous attaque avec son rayon mortel et vous perdez 1 vie sauf si vous lancez un Contresort ou défaussez un Suivant. **3**

LICHE FOLLE



Ennemi - Mort-Vivant

INTELLECT: 12
Elle désire des Talismans et vous les prendra par la Force si vous en détenez. Si vous perdez le combat, défaussez vos Talismans. **3**

JUGE DIVINE



Ennemi - Ange

INTELLECT: 15
Elle vous trouve indigne de la Couronne de Commandement, mais si vous la battez, elle vous accordera une bénédiction. Si vous gagnez le combat, piochez 3 Sorts ou 2 cartes Récompense de Quête ou 1 carte Trésor. **3**

ANCIEN FLÉAU



Ennemi - Monstre

INTELLECT: 12
Vous avez éveillé cette entité d'un mal indicible. Si vous êtes vaincu par le Fléau, il dévore votre âme et vous êtes tué. **3**

TÉNÉBRES AFFAMÉES



Ennemi - Élémentaire

INTELLECT: 1
Pour pouvoir poursuivre, vous devez vaincre les Ténébres Affamées. Vous perdez automatiquement le combat si vous faites moins de 5 à votre dé d'attaque. **3**

LICHE IMMORTELLE



Ennemi - Mort-Vivant

INTELLECT: 14
Si vous vainquez la Liche, laissez-la sur cette case au lieu de la prendre comme trophée. Si vous perdez le combat, défaussez tous vos Sorts. **3**

DÉMONISTE DÉMENT



Ennemi - Cultiste

INTELLECT: 12
Obsédé par le désir d'atteindre la Couronne de Commandement, ce Démoniste ne vous laissera pas passer. Vous devez le vaincre ou repartir. **3**

TORTIONNAIRE



Ennemi - Démon

INTELLECT: 12
Si vous êtes Mauvais, vous pouvez demander au Tortionnaire de vous aider dans votre quête impie au lieu de le combattre. Si vous le faites, gagnez 1 Force et 1 Intellect et il disparaît dans la pile de défausse. **3**

GÉANT TEMPÉTUEUX



Ennemi - Monstre

INTELLECT: 14
Avant le combat, le Géant Tempétueux invoque un terrible orage. Chaque personnage portant une *Armure* dans la Région Intérieure perd 1 vie. **3**

MAÎTRESSE FUNESTE



Étranger

Cette sorcière excentrique surveille cette zone et reste ici pour le reste de la partie. Elle ne vous laisse passer que si vous défaussez 5 pièces d'or ou 2 Objets magiques ou 1 Suivant masculin. **4**

DJINN AVIDE



Étranger

Un Djinn malfaisant vous réclame un tribut. Lancez 1 dé :

- 1) Perdez 2 Intellect
- 2) Perdez 1 Intellect
- 3-4) Défaussez tous vos Sorts
- 5) Perdez tout votre or
- 6) Défaussez 1 Objet

4

FAUCHEUSE CORNUE



Étranger

Vous étiez destiné à rencontrer la chasseuse d'âmes des Enfers. Lancez 1 dé comme si vous rencontriez la Faucheuse. Retranchez 1 au résultat si vous n'avez pas de Talisman (minimum : 1)

4

PRESTIDIGITATEUR



Étranger

Un puissant Prestidigitateur veut vous empêcher d'atteindre la Couronne de Commandement. Lancez 1 dé :

- 1) Défaussez un Talisman
- 2) Perdez 1 Intellect
- 3-4) Il attaque (Intellect 12)
- 5-6) Passez 1 tour

4

SORCIÈRE FOLLE



Étranger

La Sorcière vous maudit en grimaçant. Lancez 1 dé :

- 1-3) Changé en Crapaud pour 3 tours
- 4-5) Défaussez 1 Sort
- 6) Son Sort se retourne contre elle ! Elle est changée en Crapaud, gagnez 1 Intellect.

4

DÉTROUSSEUSE



Étranger

Votre superbe attirail a éveillé la cupidité de la Détrousseuse. Elle vous subtilise 2 Objets (pris au hasard) pour les vendre. Placez cette carte à la Cité avec les Objets volés dessus. Tout personnage sur la Cité peut s'approprier chaque Objet pour 1 pièce d'or. Dès le dernier Objet vendu, défaussez cette carte.

4

ANGE MAUDIT



Suivant

Maudit

Avant tout combat, lancez 1 dé et soustrayez le résultat de votre score d'attaque. Vous pourrez libérer l'Ange de sa malédiction en défaussant 2 pions Destin et cette carte.

1

DÉMON DE LA DOULEUR



Suivant

Vous devez prendre le Démon de la Douleur comme Suivant. Avant tout combat, lancez 1 dé dont le résultat est ajouté à votre score d'attaque mais sur 4, 5 ou 6 vous perdez aussi 1 vie. Le Démon vous quittera si vous lui donnez 3 Objets (à défausser avec cette carte).

1

COURONNE FACTICE



Objet Magique

Maudit

Vous avez été dupé par cette imitation de la Couronne de Commandement ! Vous ne pouvez plus utiliser de Destin. Vous pouvez défausser la Couronne Factice à la Porte du Pouvoir.

5

TALISMAN DE LA DAMNATION



Objet Magique

Maudit

Vous ne pouvez entrer dans la Vallée de Feu que si vous avez l'un des Talismans légendaires. À chaque fois que vous perdez au moins 1 vie, vous en perdez 1 supplémentaire. Vous pouvez défausser le Talisman de la Damnation à la Porte du Pouvoir.

5

ABÎME



Lieu

Affrontez le Démon de l'Abîme. Lancez 4 dés et additionnez-les pour déterminer son Intellect. Si vous perdez, perdez 1 vie et restez sur cette case puis rencontrez le Démon de l'Abîme de nouveau au prochain tour (avec un nouvel Intellect).

6

CRYPTE



Lieu

Lancez 3 dés et déduisez votre Force du total. Si le résultat est supérieur à 0, rendez-vous immédiatement à la :

- 1) Plaine du Péril
- 2-3) Porte du Pouvoir
- 4-5) Caverne du Démoniste
- 6+) Cité

6

PORTE GARDÉE



Lieu

Si votre valeur de Force ou d'Intellect est supérieure à 11, la Porte alerte ses gardiens. Placez ici les 3 premiers Ennemis piochés dans le paquet Donjon, qui vous attaquent. Vous ne pourrez poursuivre et défausser la Porte qu'après les avoir vaincus.

1

DÉSERT INFERNAL



Lieu

La route devant vous traverse un désert brûlé par le soleil, rempli de squelettes blanchis. Si vous décidez de poursuivre et n'avez rien à boire, perdez 2 vies.

6

MINES



Lieu

Lancez 3 dés et déduisez votre Intellect du total. Si le résultat est supérieur à 0, rendez-vous immédiatement à la :

- 1) Plaine du Péril
- 2-3) Porte du Pouvoir
- 4-5) Caverne du Démoniste
- 6+) Taverne

6

CAVERNE SÉRÈNE



Lieu

Vous êtes entré dans une grotte emplie d'éclatants cristaux procurant une sensation apaisante. Lancez 1 dé :

- 1-2) Ce n'est qu'une illusion. Piochez 2 cartes Région Intérieure
- 3-4) Hypnotisé par la beauté de la caverne vous passez un tour
- 5-6) Vous vous reposez et pouvez soigner 2 vies et récupérer 2 Destins.

6

PORTE SCÉLLÉE



Lieu

La route devant vous est bloquée par une Porte Scellée. Pour l'ouvrir, lancez 3 dés, le total doit être inférieur à votre Force ou à votre Intellect. Sinon, perdez 1 Force ou 1 Intellect ; vous pourrez réessayer d'ouvrir la Porte Scellée à votre prochain tour.

6

TOUR DU VAMPIRE



Lieu

Lancez 1 dé pour savoir le nombre de vies que le Vampire vous aspire :

- 1-2) Perdez 1 vie
- 3-4) Perdez 2 vies
- 5-6) Perdez 3 vies

Vous pouvez défausser un Suivant à la place de chaque vie que le Vampire vous prend.

6

TANIÈRE DU LOUP-GAROU



Place

Affrontez le Loup-Garou. Lancez 4 dés et additionnez-les pour déterminer sa Force. Si vous perdez, perdez 1 vie et restez sur cette case puis rencontrez le Loup-Garou de nouveau au prochain tour (avec une nouvelle Force).

6