

**BÉNI**



Récompense de Quête

Conservez cette carte.

Si vous n'avez pas de Destin au début de votre tour, gagnez 1 Destin.

**DEXTÉRITÉ**



Récompense de Quête

Conservez cette carte.

Vous pouvez utiliser deux *Armes* en même temps.

**DON DE SORCELLERIE**



Récompense de Quête

Conservez cette carte.

Si vous n'avez pas de Sort au début de votre tour, vous pouvez en piocher un.

**FLAMMES ENCHANTÉES**



Récompense de Quête

Conservez cette carte.

Ajoute 1 à votre Intellect. Si vous battez un personnage en combat psychique et le forcez à perdre 1 vie, il ne peut pas utiliser d'*Armure* pour empêcher cette perte de vie.

**FRAPPE ÉTHÉRIQUE**



Récompense de Quête

Conservez cette carte.

Lorsque vous attaquez un personnage, vous pouvez choisir de le faire en combat psychique. Vous ne pouvez pas le faire lorsque vous êtes attaqué par un personnage.

**MAGIE DE DESTRUCTION**



Récompense de Quête

Conservez cette carte.

À la fin de votre tour, s'il n'y a pas de Sort sur cette carte, piochez et placez dessus un Sort de Magie de Destruction. Vous pourrez le lancer comme si c'était un de vos Sorts.

**MAGIE DE LUMIÈRE**



Récompense de Quête

Conservez cette carte.

À la fin de votre tour, s'il n'y a pas de Sort sur cette carte, piochez et placez dessus un Sort de Magie de Lumière. Vous pourrez le lancer comme si c'était un de vos Sorts.

**MAGIE DE NATURE**



Récompense de Quête

Conservez cette carte.

À la fin de votre tour, s'il n'y a pas de Sort sur cette carte, piochez et placez dessus un Sort de Magie de Nature. Vous pourrez le lancer comme si c'était un de vos Sorts.

**MAGIE DES TÉNÈBRES**



Récompense de Quête

Conservez cette carte.

À la fin de votre tour, s'il n'y a pas de Sort sur cette carte, piochez et placez dessus un Sort de Magie des Ténèbres. Vous pourrez le lancer comme si c'était un de vos Sorts.

**PROPHÉTIE**



Récompense de Quête

Vous pouvez défausser la Prophétie avec une carte Région Intérieure que vous venez juste de piocher. S'il s'agissait d'un Ennemi, vous pouvez le prendre comme trophée au lieu de le défausser.

**PUISSANCE**



Récompense de Quête

Conservez cette carte.

Ajoute 1 à votre Force. Si vous battez un personnage en combat et le forcez à perdre 1 vie, il ne peut pas utiliser d'*Armure* pour empêcher cette perte de vie.

**PURIFICATION DE L'ÂME**



Récompense de Quête

Vous pouvez défausser cette carte à tout moment avec 3 trophées pour devenir Bon et gagner 2 Intellect.

**RÉSERVE DE POTIONS**



Récompense de Quête

Défaussez immédiatement cette carte et prenez dans le paquet Achat une potion de chaque type : vie, Destin, Force et Intellect.

**RÉTRIBUTION**



Récompense de Quête

Défaussez immédiatement cette carte, lancez 1 dé et gagnez autant de pièces d'or.

**SAVOIRS ANCESTRAUX**



Récompense de Quête

Conservez cette carte.

Vous pouvez avoir 1 Sort de plus que la limite correspondant à votre Intellect.

**SEIGNEURIE**



Récompense de Quête

Conservez cette carte.

Lorsque vous faites 6 pour votre dé de déplacement, gagnez 1 pièce d'or.

Vous pouvez soigner jusqu'à 2 vies gratuitement en visitant le Docteur à la Cité ou au Château.

**SOMBRE PACTE**



Récompense de Quête

Vous pouvez défausser cette carte à tout moment pour perdre 1 vie, devenir Mauvais et gagner 2 Force.

**VITALITÉ**



Récompense de Quête

Conservez cette carte.

Vous pouvez défausser cette carte à tout moment pour éviter d'être tué (et vous ne perdrez aucune vie) ou changé en Crapaud.



