

CATACOMBES

Lieu

Piège
Lancez 1 dé pour découvrir ce qui vous attend à l'intérieur :
1-2) Attaqué par des Draugurs — Force 8
3) Attaqué par un Gardien spectral — Intellect 7
4) Perdez 1 tour
5) Gagnez 3 pièces d'or
6) Gagnez 1 carte Trésor au hasard

6

CREATURE TENEBREUSE

Étranger

Lancez 1 dé pour déterminer l'issue de la rencontre :
1-2) Vous êtes ramené à l'entrée de la crypte (3 cartes).
3-4) Vous devez passer 1 tour.
5-6) Gagnez 2 points de Destin ténébreux.

4

ÉLIXIR DU DESTIN

Objet Magique

Vous pouvez boire l'Elixir du Destin chaque fois que vous dépensez ou perdez du Destin.
Pour cela, lancez 1 dé :
1) L'Elixir s'épuise et est placé dans la pile de défausse.
2) Perdez 1 Destin.
3-5) Récupérez 1 Destin.
6) Gagnez 2 Destin.

5

JOYAU DU TRIOMPHE

Objet Magique

Les personnages ne peuvent ni tuer ni prendre vos Suivants.
En cas d'égalité lors d'un combat ou d'un combat psychique, vous remportez l'affrontement.

5

L'INTELLIGENT

Augmentez votre valeur d'Intellect de 1.
Augmentez votre valeur de Destin de 1.

Lorsqu'un autre personnage échange des trophées pour gagner 1 point de Force ou 1 point d'Intellect, vous pouvez récupérer 1 point de Destin lumineux.

Vous pouvez dépenser 1 point de Destin lumineux lorsque vous êtes sur le point d'échanger des trophées afin de réduire de 1 le nombre de points de trophée requis.

« Aucun savoir n'est jamais perdu. Il contribue à développer vos compétences et votre intellect. »

LE PRUDENT

Augmentez votre valeur de Vie de 1.
Augmentez votre valeur de Destin de 1.

Lorsqu'un autre personnage pioche un Ennemi ayant une Force ou un Intellect de 7 ou plus, vous pouvez récupérer 1 point de Destin ténébreux.

Vous pouvez dépenser 1 point de Destin ténébreux pour éviter un Ennemi ou un personnage ayant une Force ou un Intellect total supérieur au vôtre (selon qu'il s'agit d'un combat ou d'un combat psychique).

« Il est un temps pour l'audace et un temps pour la prudence, et le sage sait lequel est requis. »