

ROI DRAGON

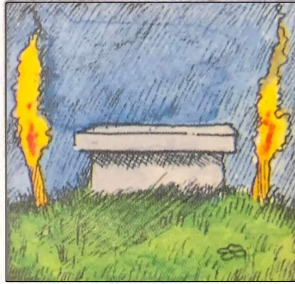


FORCE 12

Si vous battez le Roi Dragon, vous gagnez la partie. Si le résultat est égal, vous devrez le combattre au prochain tour. S'il vous bat, perdez une vie et retournez au Grand portail.

LIEU 6 LIEU

AUTEL DE LA TERREUR



Les adeptes du culte du Dragon ont construit un autel dans ce lieu, il y restera jusqu'à la fin de la partie. Ils exigent que vous leur donniez un compagnon en sacrifice à leur infâme dieu dragon. Vous devez abandonner un compagnon dans la pile de cartes.

EVENEMENT 1 EVENEMENT

ORAGE



Un terrible orage ronge sur toutes les Régions, tout joueur portant une armure, un casque, une épée ou un bouclier est frappé par la foudre et doit perdre une vie.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

LIVRE DES DRAGONS

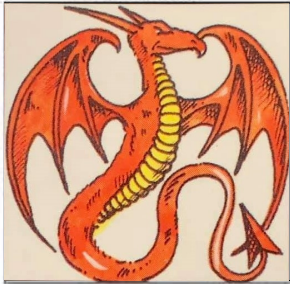


Quand vous possédez cet objet :

1. Vous pouvez relancer le dé lors d'un combat contre un dragon mais vous devez accepter le résultat du second lancé.
2. Vous pouvez choisir d'ignorer les cartes Duel, Rage de dragon et Attaque surprise.

ENNEMI - Monstre 2 Monstre - ENNEMI

VOUIVRE



FORCE 5

Une vouivre s'est établie dans ce lieu, elle y restera jusqu'à ce qu'elle soit tuée.

OBJET 5 OBJET

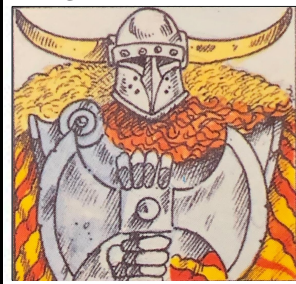
LARMES DE DRAGON



Ces rares pierres précieuses peuvent être échangées contre 5 sacs d'Or si vous visitez l'alchimiste dans la cité.

COMPAGNON 5 COMPAGNON

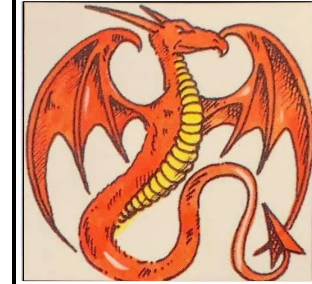
GÉANT TEMPÊTE



Le Géant devient votre compagnon et se battra à votre place pour un combat. Il a une intelligence de 3 et une force de 8. S'il perd, Vous devrez le remettre dans la pile de cartes. S'il gagne ou fait égalité, il vous laisse pour rejoindre le personnage du joueur se trouvant à votre droite.

ENNEMI - Monstre 2 Monstre - ENNEMI

VOUIVRE

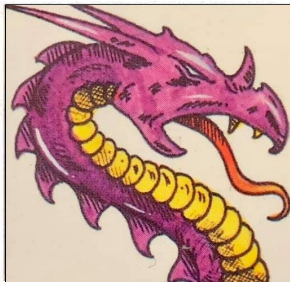


FORCE 5

Une vouivre s'est établie dans ce lieu, elle y restera jusqu'à ce qu'elle soit tuée.

ENNEMI - Dragon 2 Dragon - ENNEMI

DRAGON MALÉFIQUE



FORCE 8

Un Dragon maléfique s'est établi dans ce lieu. Il y restera jusqu'à ce qu'il soit tué.

ENNEMI - Dragon 2 Dragon - ENNEMI

DRAGON DE GLACE



FORCE 7

Un Dragon de glace terrorise les habitants de ce lieu. Il y restera jusqu'à ce qu'il soit tué.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

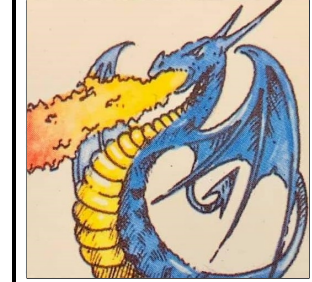
ANNEAU DE COMMANDEMENT



Vous pouvez utiliser cet anneau pour contrôler un Dragon que vous rencontrerez, excepté le Roi Dragon. Il ajoutera sa force à la votre pour un seul combat. N'ayant qu'une charge, l'Anneau s'envolera vers la pile de défausse après utilisation.

ENNEMI - Monstre 2 Monstre - ENNEMI

VOUIVRE



FORCE 5

La Vouivre crache du feu sur vous. Vous devez lancer le dé, si le résultat est égal ou inférieur à votre intelligence, vous ne perdez pas de vie. Si vous survivez vous devez combattre cette créature.

AVENTURE

AVENTURE

AVENTURE

AVENTURE

AVENTURE

AVENTURE

AVENTURE

AVENTURE

AVENTURE

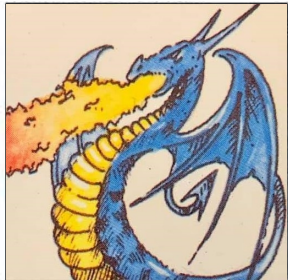
AVENTURE

AVENTURE

AVENTURE

ENNEMI - Monstre 2 Monstre - ENNEMI

VOUIVRE

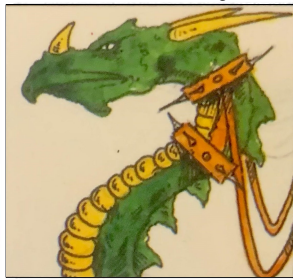


FORCE 5

La Vouivre crache du feu sur vous. Vous devez lancer le dé, si le résultat est égal ou inférieur à votre intelligence, vous ne perdez pas de vie. Si vous survivez vous devez combattre cette créature.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

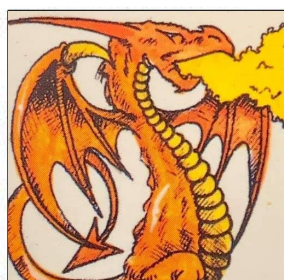
HARNAIS MAGIQUE



Si vous battez un dragon lors d'un combat, vous pouvez l'équiper avec ce harnais au lieu de le tuer. Quand le Dragon est harnaché, vous pouvez ajouter 3 à votre score au combat et vous pouvez lancer deux dés pour le mouvement et choisir le meilleur des deux.

ENNEMI - Dragon 2 Dragon - ENNEMI

DRAGON D'AMBRE

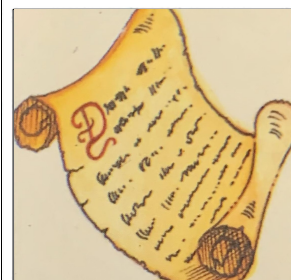


FORCE 7

Ce Dragon crache du feu sur vous, vous devez lancer le dé, si le résultat est égal ou inférieur à votre intelligence, vous ne perdez pas de vie. Si vous survivez vous devez combattre cette créature.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

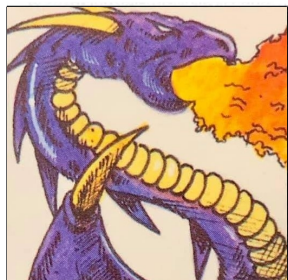
PARCHEMIN DES ARCANES



Si vous rencontrez un Dragon, excepté le Roi Dragon, vous pouvez le forcer à attaquer un autre joueur en utilisant le sort de ce Parchemin. Il devra l'attaquer immédiatement. Le parchemin retournera dans la pile de cartes après son utilisation.

ENNEMI - Dragon 2 Dragon - ENNEMI

DRAGON DES MONTAGNES



FORCE 8

Ce Dragon crache du feu sur vous. Vous devez lancer le dé, si le résultat est égal ou inférieur à votre intelligence, vous ne perdez pas de vie. Si vous survivez vous devez combattre cette créature.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

DENTS DE DRAGON



Vous devez jeter les dents de Dragon au sol au début d'un combat. Jetez un dé, le résultat est le nombre de Guerriers Squelettes qui jaillissent du sol, chacun vous ajoute un point de force pour la durée du combat.

COMPAGNON 5 COMPAGNON

DRAGONNIER



Quand le Dragonnier est votre compagnon, vous ajoutez 2 points à votre force lorsque vous combattez un Dragon.

ENNEMI - Dragon 2 Dragon - ENNEMI

DRAGON ROUGE



FORCE 8

Un énorme Dragon rouge terrorise les habitants de ce lieu. Il y restera jusqu'à ce qu'il soit tué.

OBJET 5 OBJET

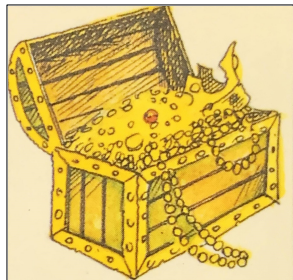
BÂTON DE VOUIVRE



Vous pouvez utiliser ce bâton pour asservir une Vouivre que vous rencontrez. La Vouivre vous suivra comme compagnon et ajoutera sa Force à la votre pour un combat. Il retournera à la pile de cartes après son utilisation.

OBJET 5 OBJET

COFFRE



Vous venez de trouver un coffre, jetez un dé et échangez le en sacs d'Or avec le résultat obtenu.

LIEU 6 LIEU

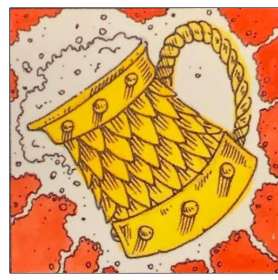
NID D'AIGLE



Placez cette carte sur les rochers, le premier joueur qui arrivera dans ce lieu devra escalader la montagne au prochain tour et récupérer le Talisman que l'aigle aura laissé dans son nid. Défaussez la dans la pile de cartes après avoir collecté le Talisman.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

CHOPE MAGIQUE



Quand la chope magique est en Votre possession, vous pouvez récupérer vos points de vie à chaque passage à la Taverne.



ENNEMI - Dragon 2 Dragon - ENNEMI

DRAGON D'OR



FORCE 8

Ce Dragon crache du feu sur vous. Vous devez lancer le dé, si le résultat est égal ou inférieur à votre intelligence, vous ne perdez pas de vie. Si vous survivez vous devez combattre cette créature.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

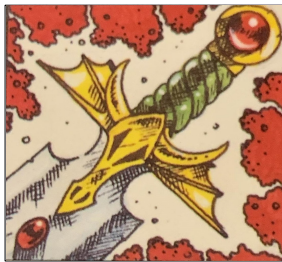
SANG DE DRAGON



Vous pouvez boire cette potion à n'importe quel moment. Quand vous le ferez vous perdrez une vie, mais vous doublerez votre force pour la durée du tour. Jetez cette Carte quand vous aurez bu la potion.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

FLÉAU DE DRAGON



Ce puissant objet magique doublera votre force pour un seul combat contre n'importe quel Dragon, même le Roi Dragon. Remettez cette carte dans la pile après utilisation.

LIEU 6 LIEU

PIERRE DE SACRIFICE



Les adeptes du Culte du Dragon vous enchaînent à la pierre des sacrifices, coupez la pile des cartes aventures en deux. Si la carte qui apparaît est un Dragon, votre Personnage est dévoré et vous devez en choisir un nouveau pour continuer la partie. Si la carte qui apparaît n'est pas celle d'un Dragon, vous perdez juste un tour au prochain mouvement.

ENNEMI - Monstre 2 Monstre - ENNEMI

ADEPTES DU DRAGON



FORCE 5

Si vous perdez le combat et que la Pierre de sacrifice est présente sur le plateau, Vous perdez une vie et y êtes emmené immédiatement. Si la carte n'est pas présente, vous perdez une vie.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

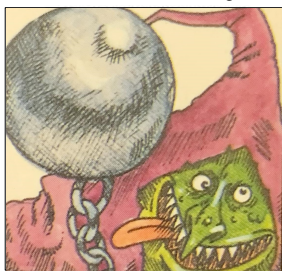
BAGUETTE PSIONIQUE



Quand la baguette psionique est en votre possession, vous pouvez utiliser votre intelligence au lieu de votre force durant les combats.

COMPAGNON 5 COMPAGNON

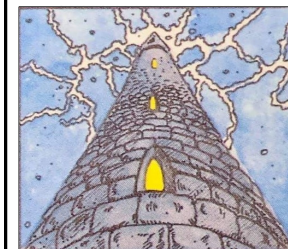
GOBELIN FANATIQUE



Quand le Gobelin fanatique est votre compagnon, il se bat à votre place en combat. Il a une intelligence et une force de 0. Mais il lance 2 dés en combat qui s'additionnent. S'il obtient un double aux dés, il enrôle sa chaîne autour de son cou et perd le combat, peu importe le score.

LIEU 6 LIEU

TOUR DU MAGICIEN



Vous pouvez entrer dans la Tour du magicien si vous le voulez. Si vous le faites, lancez un dé :
1. Transformé en électricité pour 3 tours.
2 - 3. Ignoré.
4 - 6. Vous pouvez regarder la pile de défausse et récupérer un objet magique qui a été jeté.

EVENEMENT 1 EVENEMENT

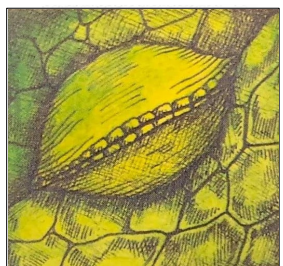
SOMMEIL DE DRAGON



Tous les Dragons présents sur le plateau, excepté le Roi Dragon, s'endorment. Mettez leurs cartes face cachée. Un sommeil de Dragon réduit leur force de 4 points. Si un Dragon est attaqué et qu'il survit, il se réveille, laissez alors la carte face visible.

EVENEMENT 1 EVENEMENT

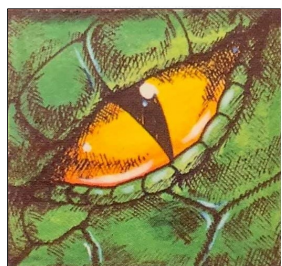
SOMMEIL DE DRAGON



Tous les Dragons présents sur le plateau, excepté le Roi Dragon, s'endorment. Mettez leurs cartes face cachée. Un sommeil de Dragon réduit leur force de 4 points. Si un Dragon est attaqué et qu'il survit, il se réveille, laissez alors la carte face visible.

EVENEMENT 1 EVENEMENT

AUBE DE DRAGON



Tous les Dragons qui sont endormis se réveillent immédiatement.

EVENEMENT 1 EVENEMENT

AUBE DE DRAGON



Tous les Dragons qui sont endormis se réveillent immédiatement.



OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

CAPE D'AILES DE DRAGON



Cette cape ne peut être utilisée qu'une seule fois, au lieu de lancer le dé, elle vous permet de vous déplacer jusqu'à n'importe quelle case de la région. Si vous avez le Cheval, le Cheval et la Charrette, la Mule ou n'importe quel autre Compagnon, vous devez les abandonner avant le déplacement.

ENNEMI - Dragon 2 Dragon - ENNEMI

DRAGON BLEU



FORCE 8

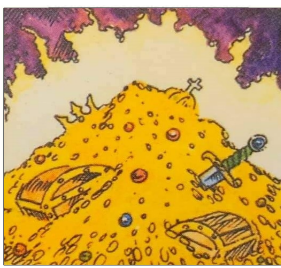
Ce Dragon crache du feu sur vous. Vous devez lancer le dé, si le résultat est égal ou inférieur à votre Habileté, vous ne perdez pas de vie. Si vous survivez vous devez combattre cette créature.

LIEU

6

LIEU

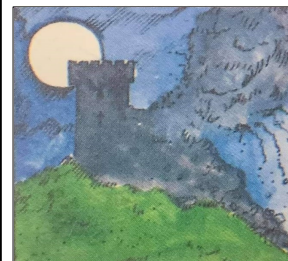
AMAS DE TRÉSOR



Placez un total de 8 sacs d'or sur cette Carte, vous pourrez prendre 2 sacs d'or à chaque passage. Quand les 8 sacs auront été pris, elle retournera dans la pile de défausse.

EVENEMENT 1 EVENEMENT

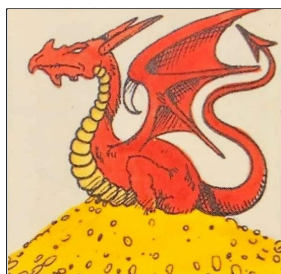
RAID DE DRAGONS



Une horde de Dragons attaquent le Château Royal et le rasent jusqu'à sa fondation. Placez cette carte sur la case du Château Royal. A partir de maintenant ignorez les instructions de cette espace et tirez une carte Aventure à chaque passage.

ENNEMI - Dragon 2 Dragon - ENNEMI

TANIÈRE DU DRAGON

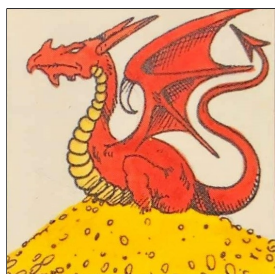


FORCE 7

Ce Dragon garde un immense trésor dans son Antre et y restera jusqu'à ce qu'il soit tué. Si vous le battez en combat, lancez un dé et prenez autant de sacs d'or que le résultat vous permet.

ENNEMI - Dragon 2 Dragon - ENNEMI

TANIÈRE DU DRAGON



FORCE 7

Ce Dragon garde un immense trésor dans son Antre et y restera jusqu'à ce qu'il soit tué. Si vous le battez en combat, lancez un dé et prenez autant de sacs d'or que le résultat vous permet.

ENNEMI - Esprit 3 Esprit - ENNEMI

DRAGON ZOMBIE

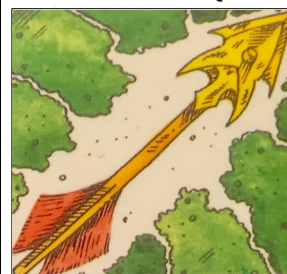


HABILETÉ 7

Un terrifiant Dragon Zombie terrorise les habitants de ce lieu. Il y restera jusqu'à ce qu'il soit tué.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

FLÈCHE MAGIQUE



Vous pouvez tirer la Flèche au début d'un combat, elle terrassera n'importe quel Dragon, le Roi Dragon inclus, si vous faites 4, 5 ou 6 au dé. Elle aura Aucun effet si vous faites 1, 2 ou 3. Défaussez la carte après utilisation.

ENNEMI - Dragon 2 Dragon - ENNEMI

PRINCE DRAGON



FORCE 9

Un des jeunes frères du Roi Dragon s'est établi dans ce lieu. Il y restera jusqu'à ce qu'il soit tué.

ENNEMI - Dragon 2 Dragon - ENNEMI

PRINCE DRAGON



FORCE 9

Un des jeunes frères du Roi Dragon s'est établi dans ce lieu. Il y restera jusqu'à ce qu'il soit tué.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

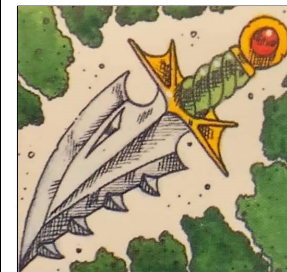
VENIN DE DRAGON



Si vous possédez une épée ou une hache, vous pouvez l'enduire de venin avant de vous battre. Il augmentera la force de l'arme de 3 points contre les Dragons. Défaussez la carte après utilisation.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

DAGUE D'EXORCISTE

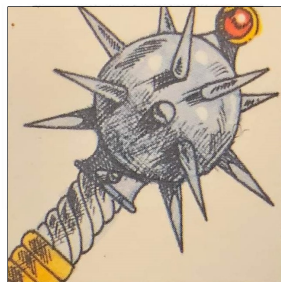


Cette Dague magique vous permet d'utiliser votre force à la place de votre intelligence en combat.



OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

MASSE MAGIQUE



Quand la Masse magique est en votre possession, vous ajoutez 2 points à votre force lors des combats.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

AMULETTE DE DRAGON



Si lors d'un combat avec un dragon vous avez perdu une vie, lancez un dé. Si vous obtenez un 4, 5 ou 6, l'Amulette vous a protégé et vous ne perdez pas de vie, bien que vous ayez perdu le combat.

COMPAGNON 5 COMPAGNON

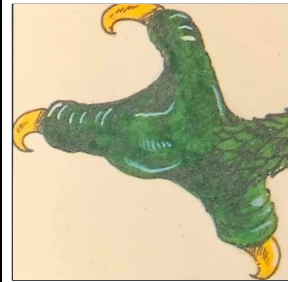
DRAGONNET



Cette étrange petite créature se joint à vous comme compagnon. Aussi longtemps qu'elle restera avec vous, vous ajouterez votre Habileté à votre force lors des combats contre les Dragons.

EVENEMENT 1 EVENEMENT

ATTAQUE SURPRISE



Un dragon descend des nuages et vous attrape, il vous soulève dans les airs, puis vous laisse tomber à Terre. vous perdez une vie. Le Dragon s'envole ensuite dans la pile de défausse.

COMPAGNON 5 COMPAGNON

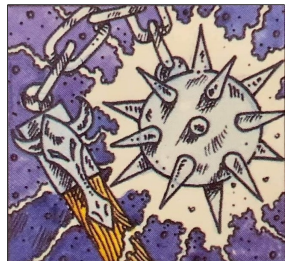
TUEUR DE DRAGON



Quand le Tueur de Dragon est votre compagnon, vous pouvez ajouter 2 points à votre score lors d'un combat, mais Vous ne pouvez pas éviter un combat avec un Dragon même si vous avez une carte ou une compétence qui vous le permet.

OBJET 5 OBJET

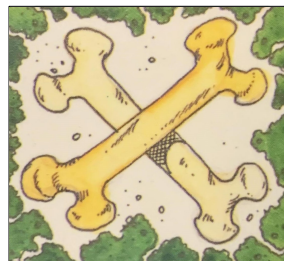
ÉTOILE DU MATIN



L'Étoile du matin est une arme puissante mais difficile à utiliser. Vous pouvez ajouter 3 points à votre force lors d'un combat. Néanmoins si le score de votre dé est supérieur à votre Habileté, vous vous frappez sur la tête et vous perdez le combat.

EVENEMENT 1 EVENEMENT

OS DE SHAMAN



Jetez cette carte dans la pile de défausse et prenez un sort pour la remplacer.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

BANNIÈRE MAGIQUE



La Bannière inspire vos compagnons. Tant qu'elle est en votre possession, tous les compagnons qui ajoutent des points à votre force durant les combats, augmentent leur bonus de 1. Tous les compagnons qui se battent à votre place ont leur force et leur intelligence augmentées de 1 chacun.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

POTION DU PHÉNIX



Vous devez boire cette potion quand un Dragon ou une Vouivre crache du feu sur vous. Au lieu de perdre une vie, vous en gagnez une! Défaussez cette carte après avoir bu la potion.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

BOUCLIER MAGIQUE



Si à l'issue d'un combat vous avez perdu une vie, lancez un dé. Si vous obtenez un 4, 5 ou 6, le Bouclier vous a protégé et vous ne perdez pas cette vie bien que vous ayez perdu le combat.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

CRANE DE DRAGON



Vous pouvez échanger ce Crane contre un Talisman au repaire du Magicien.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

ARMURE D'ÉCAILLES DE DRAGON



Si à l'issue d'un combat, vous avez perdu une vie, lancez un dé. Si vous obtenez un 3, 4, 5 ou 6, l'armure vous a protégé et vous ne perdez pas de vie bien que vous ayez perdu le combat.

AVENTURE

AVENTURE

AVENTURE

AVENTURE

AVENTURE

AVENTURE

AVENTURE

AVENTURE

AVENTURE

AVENTURE

AVENTURE

AVENTURE

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

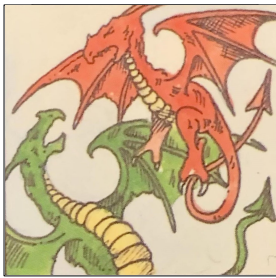
POTION DE GUÉRISON



Vous pouvez boire cette potion à n'importe quel moment. Elle vous permet de récupérer vos points de vies à leur Niveau initial. Défaussez cette carte après utilisation.

EVENEMENT 1 EVENEMENT

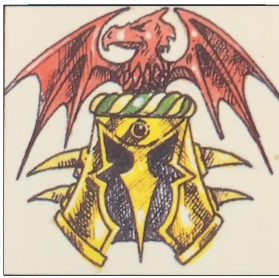
ENNEMIS MORTELS



Si vous avez un Dragon comme compagnon, il vous laisse pour se battre en duel avec son ennemi juré. Défaussez sa carte.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

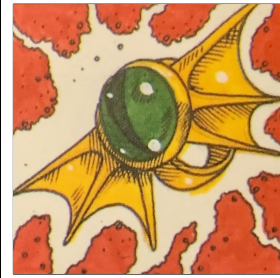
HEAUME DE DRAGON



Quand le Heaume de Dragon est en votre possession, vous êtes protégé du Dragon ou de la Vouivre quand ils crachent du feu sur vous.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

ANNEAU MAGIQUE



Vous pouvez utiliser cette Anneau sur n'importe quel personnage au lieu de l'attaquer, lancez un dé :
1 - 3 : Aucun effet.
4 - 6 : Votre victime est congelé et vous pouvez lui prendre un objet de votre choix ou un sac d'or.

ENNEMI - Dragon 2 Dragon - ENNEMI

DRAGON D'ÉMERAUDE



FORCE 7

Ce Dragon crache du feu sur vous. Lancez un dé, si le résultat est égal ou inférieur à votre Habileté, vous ne perdez pas de vie. Si vous survivez, vous devez combattre le Dragon.

ENNEMI - Dragon 2 Dragon - ENNEMI

DRAGON ORAGEUX



FORCE 8

Si vous portez une armure, un casque ou un bouclier, vous devez perdre une vie avant d'engager le combat contre ce Dragon.

OBJET 5 OBJET

LANCE



La Lance peut être uniquement utilisée par un personnage ayant un cheval. Elle ajoute 2 points à votre Force en combat. Si lors du lancé de Dé, vous obtenez un 1, la Lance se Brise et rejoint la pile de défausse.

LIEU 6 LIEU

TEMPLE NOIR



Le Culte du Dragon a bâti un temple dans ce lieu. Ils demandent que vous leur donniez Tous vos sacs d'or en offrande à leur Dieu Dragon maléfique. Débarrassez-vous de tous votre or immédiatement.

OBJET 5 OBJET

ŒUFS DE DRAGON



Vous pouvez échanger ces Œufs contre 5 sacs d'or au Repaire du Magicien.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

COURONNE DE DOMINATION



Quand vous possédez la Couronne de domination, vous pouvez essayer d'asservir n'importe quel Dragon excepté le Roi Dragon. Lancez 2 dé, si le résultat est égal ou Inférieur à votre Habileté, le Dragon est asservi et ajoutera sa force à la votre pour la durée d'un seul combat. Défaussez la carte du Dragon après Utilisation.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

HEAUME MAGIQUE



Si à la suite d'un combat, vous avez perdu 1 vie, lancez 1 dé. Si le résultat est 4, 5 ou 6 l'Heaume vous a protégé et vous ne perdez pas cette vie bien que vous ayez perdu le combat.

EVENEMENT 1 EVENEMENT

ATTAQUE SURPRISE

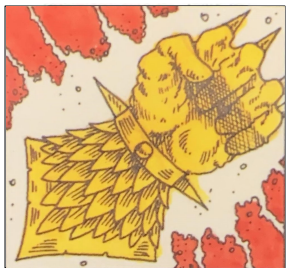


Un Dragon descend des nuages et vous attrape, il vous soulève dans les airs, puis vous laisse tomber à terre. Vous perdez une vie. Le Dragon s'envole ensuite dans la pile de défausse.



OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

GANTELET D'OR



Quand vous possédez le Gant d'or, vous devez ajouter 2 points à votre force.

ENNEMI – Dragon 2 Dragon – ENNEMI

PRINCE DRAGON



FORCE 9

Un des jeunes frères du Roi Dragon s'est installé dans ce lieu, il y restera jusqu'à ce qu'il soit tué.

EVENEMENT 1 EVENEMENT

RAGE DE DRAGON



FORCE 7

Un grand nombre de Dragons attaquent tout le pays. Tous les joueurs doivent immédiatement combattre un Dragon de Force 7.

EVENEMENT 1 EVENEMENT

RAGE DE DRAGON



FORCE 7

Un grand nombre de Dragons attaquent tout le pays. Tous les joueurs doivent immédiatement combattre un Dragon de Force 7.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

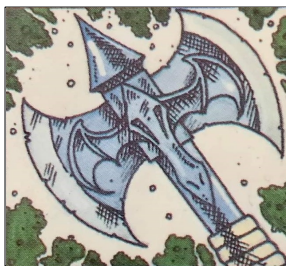
BAGUETTE DU CRANE DE DRAGON



Cette baguette est enchantée avec 3 sorts. Prenez 3 sorts dans la pile de sorts. Vous pourrez les lancer quel que soit votre niveau d'Habileté. défaussez la carte après avoir utilisé les 3 sorts.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

HACHE DE GRIMNIR



Quand vous possédez la Hache de Grimmir, vous pouvez ajouter 2 points à votre force durant les combats contre les Dragons. Dans les mains de n'importe quel personnage Nain, le bonus monte à 4 points.

LIEU 6 LIEU

LE GRAND PORTAIL



Vous pouvez essayer d'ouvrir le Portail si vous le souhaitez. Lancez 2 dés et ajoutez y votre Force :
3 - 6 : Perdez une vie et un Tour.
7 - 14 : Passez un tour.
15 et + : Rendez-vous à la couronne de commandement immédiatement et combattez le Roi Dragon.

ENNEMI – Dragon 2 Dragon – ENNEMI

DRAGON DES NUAGES



FORCE 8

Un monstrueux Dragon des nuages terrorise les habitants de ce lieu. Il y restera jusqu'à ce qu'il soit tué.

ENNEMI 2 ENNEMI

ADEPTES DU DRAGON



FORCE 4

Si vous perdez le combat et que la Pierre de Sacrifice est présente sur le plateau, vous y êtes emmené immédiatement. Si la carte est absente, vous perdez juste une vie.

ENNEMI 2 ENNEMI

ADEPTES DU DRAGON



FORCE 3

Si vous perdez le combat et que la Pierre de Sacrifice est présente sur le plateau, vous y êtes emmené immédiatement. Si la carte est absente, vous perdez juste une vie.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

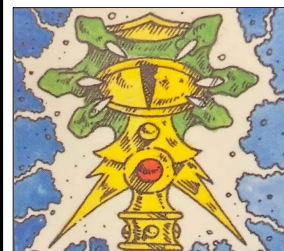
BRACELET DE FORCE



Le Bracelet vous donne la force d'un Dragon. Aussi longtemps qu'il sera en votre possession, vous aurez une force de 7. Vous ne pouvez pas ajouter d'autres points de force issue d'autres objets magique quand vous utilisez le Bracelet.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

BAGUETTE DE TERREUR



Vous pouvez utiliser cette Baguette pour essayer d'éviter un combat contre n'importe quel adversaire. Lancez un dé, si vous faites 4, 5 ou 6, votre adversaire est pétrifié de terreur et vous lui échappez. Si le résultat est 1, 2 Ou 3, vous devez combattre normalement.

AVENTURE

AVENTURE

AVENTURE

AVENTURE

AVENTURE

AVENTURE

AVENTURE

AVENTURE

AVENTURE

AVENTURE

AVENTURE

AVENTURE

OBJET MAGIQUE 5

OBJET MAGIQUE

CORNE D'HORREUR



Vous pouvez utiliser la Corne pour essayer d'effrayer n'importe quel Dragon excepté le Roi Dragon. Lancez 2 dé, si le résultat dépasse la force du Dragon, celui-ci panique et s'envole jusqu'à la pile de débris.

OBJET MAGIQUE 5

OBJET MAGIQUE

CANNE DE FEU DE DRAGON



Vous pouvez utiliser la canne pour lancer une boule de feu sur n'importe quel adversaire avant le combat. La boule de feu tuera tous les ennemis, le Roi Dragon aussi ou peut faire perdre une vie à un autre personnage. Défaussez la canne après utilisation.

ENNEMI – Dragon 2

Dragon – ENNEMI

DRAGON D'OR



FORCE 8


Un énorme Dragon d'or terrorise les habitants de ce lieu. Il y restera jusqu'à ce qu'il soit tué.

LIEU

6

LIEU

CAVE D'OS




Lancez un dé si vous décidez de rentrer dans la cave :
1 – 2 : Vide.
3 : Combattez un Dragon de force 7.
4 : Combattez un Dragon de force 8.
5 : Combattez un Dragon de force 9.
6 : Allez immédiatement sur la case de la Couronne de commandement et combattez le Roi Dragon.

ENNEMI – Dragon 2

Dragon – ENNEMI

DRAGON DES MERS



FORCE 8

Un immense dragon des mers a abandonné son royaume marin et terrorise les habitants de ce lieu. Il y restera jusqu'à ce qu'il soit tué.



PRÊTRE DRAGON



DRAGONNIER



TUEUR DE DRAGON



CHEVALIER DE QUÊTE



PRETRE DRAGON



Alignement : DÉMONIAQUE

Départ : CIMETIÈRE

COMPÉTENCES SPÉCIALES

- 1 : Vous commencez la partie avec 1 sort.
- 2 : Vous pouvez, si vous le souhaitez, prendre un sort au lieu de point de force quand vous échangez les cartes ennemis.
- 3 : Vous n'êtes pas affecté par la Pierre de sacrifice, le Temple ou l'Autel.
- 4 : Si vous voulez vous pouvez prendre les Adeptes du cultes du Dragon comme compagnon et ajouter leur force à la votre pour un combat.
- 5 : Vous pouvez prendre tous les sacs d'or que les autres personnages ont laissé au temple ou n'importe quel compagnon qui a été défaussé à l'Autel. Prenez les dans la pile de défausse.

OBJETS

COMPAGNONS

DRAGONNIER



Alignement : BON

Départ : FORET

COMPÉTENCES SPÉCIALES

- 1 : Vous n'avez pas besoin de lancer un dé dans la Forêt sauf si vous le souhaitez. Si vous décidez de le faire, vous devez en accepter le résultat.
- 2 : Vous pouvez ajouter 1 point à votre score durant les combats contre les Dragons.
- 3 : Si vous battez un Dragon en combat, vous pouvez l'asservir et le prendre comme compagnon. Aussi longtemps qu'il sera en votre compagnie, vous ajouterez 3 points à votre score durant les combats. Vous pouvez lancer 2 dé pour votre mouvement et choisir le meilleur. Vous ne pouvez asservir qu'un seul Dragon à la fois.

OBJETS

COMPAGNONS

TUEUR DE DRAGON



Alignement : NEUTRE

Départ : ROCHERS

COMPÉTENCES SPÉCIALES

- 1 : Vous n'avez pas besoin de lancer de dé dans les Rochers sauf si vous le souhaitez.
- 2 : Vous ne pouvez pas esquiver un combat contre un Dragon quel que soient les circonstances.
- 3 : Quand vous combattez un Dragon, vous pouvez lancer 2 dé et les Additionner. Si vous obtenez un double vous vous blessez dans votre fureur Bersek et vous devez perdre une vie en plus de toute vie que vous perdrez à la suite du combat.
- 4 : Vous ne pouvez pas utiliser une armure ou un casque pour Sauver une vie à l'issue d'un Combat mais vous pouvez utiliser un Bouclier.
- 5 : Le chant de la Sirène n'a aucun effet sur vous.

OBJETS

COMPAGNONS

CHEVALIER DE QUÊTE



Alignement : BON

Départ : CHAPELLE

COMPÉTENCES SPÉCIALES

- 1 : Vous commencez la partie avec un bouclier, une armure, un casque et une épée. Prenez une carte de chaque dans la pile Achat.
- 2 : Vous ne combattez pas les adversaires ayant une Habileté ou une force inférieure de 3 points à la votre. Ignorez les et laissez les là où vous les rencontrez. Si vous devez utiliser des bonus d'objets ou de compagnons en combat, vous devez également les compter quand vous comparez votre Habileté ou votre force à celles de votre adversaire.

OBJETS

COMPAGNONS

CHEVALIER DE QUÊTE



TUEUR DE DRAGON



DRAGONNIER



PRÊTRE DRAGON



PERSONNAGE

PERSONNAGE

PERSONNAGE

PERSONNAGE