

EVENEMENT 1 EVENEMENT

### CONJONCTION ASTRALE



Les étoiles sont alignées, ce qui à pour effet de doubler l'habileté de tous les Esprits pour un tour. La Conjonction Astrale passe ensuite sur la pile de défausse.

EVENEMENT 1 EVENEMENT

### TREMBLEMENT DE TERRE



Un tremblement de terre secoue cette région. Lancez un dé pour chaque Carte Aventure visible. Si vous obtenez 1 ou 2 les cartes tombent dans un gouffre jusqu'à la pile de défausse.

EVENEMENT 1 EVENEMENT

### HALLOWEEN



C'est Halloween, les personnages Démoniaque invoquent les esprits en lançant un dé :

- 1 : Perdez un tour.
- 2 - 4 : Récupérez une vie.
- 5 - 6 : Gagnez 1 Sort.

Halloween se termine ensuite dans la pile de défausse.

EVENEMENT 1 EVENEMENT

### PATROUILLE



Une patrouille de soldats essaie de maintenir l'ordre. Ils vous envoient immédiatement sur votre espace de départ puis ils marchent vers la pile de défausse.

EVENEMENT 1 EVENEMENT

### TAXE



Lancez un dé pour voir qui va devoir payer la taxe de 1 sac d'or: Tous les..

- 1 : Bon
- 2 : Démoniaque
- 3 : Neutre
- 4 : Avec sac d'or
- 5 : Dans la région extérieure
- 6 : Dans la région médiane

Ceux sans or sont exemptés. La taxe va alors jusqu'à la pile de défausse.

EVENEMENT 1 EVENEMENT

### VOLCAN



Un Volcan entre en éruption avec des coups de tonnerre. Tous les étrangers présents dans cette région sont engloutis et balayés dans la pile de défausse.

ENNEMI - Animal 2 Animal - ENNEMI

### IGUANE GÉANT




#### FORCE 3

Un Iguane géant rode dans ce lieu. Il y restera jusqu'à ce qu'il soit tué.

ENNEMI - Monstre 2 Monstre - ENNEMI

### GOBELIN



#### FORCE 2

Un Gobelins s'est perdu dans ce lieu, il y restera jusqu'à ce qu'il soit tué.

ENNEMI - Monstre 2 Monstre - ENNEMI

### DOPPLEGANGER



#### FORCE ???

(Le Doppleganger se bat avec la même force totale que celui qu'il combat.)

Le Doppleganger rode dans ce lieu. Il y restera jusqu'à ce qu'il soit tué.

ÉTRANGER 4 ÉTRANGER

### PÉGASE



Pégase, le cheval ailé, vous emmène dans la case de votre choix dans la même région. Que vous acceptiez ou pas, il s'envole ensuite jusqu'à la Pile de défausse.

ENNEMI - Monstre 2 Monstre - ENNEMI

### GARGOUILLE



#### FORCE 5

Une Gargouille terrorise et attaque tout le monde dans ce lieu. Il y restera jusqu'à ce qu'il soit tué.

ENNEMI - Monstre 2 Monstre - ENNEMI

### BERSERKER



#### FORCE 3

Un Berserker devient fou de rage et le restera jusqu'à ce qu'il soit battu. S'il perd le combat il n'est pas tué : Lancez un dé et déplacez-le dans le sens des aiguilles d'un montre et du nombre de case obtenu.

**AVENTURE**

**AVENTURE**

**AVENTURE**

**AVENTURE**

**AVENTURE**

**AVENTURE**

**AVENTURE**

**AVENTURE**

**AVENTURE**

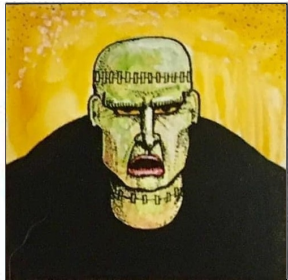
**AVENTURE**

**AVENTURE**

**AVENTURE**

ENNEMI – Monstre 2 Monstre - ENNEMI

### GOLEM



**FORCE 5**

(Aucun Sorts, Objets Magiques ou Armes peuvent être utilisés contre le Golem).

Un monstrueux Golem est en train de détruire cette zone. Il y restera jusqu'à ce qu'il soit tué.

ENNEMI – Esprit 3 Esprit - ENNEMI

### BANSHEE



**HABILETÉ 4**

Une banshee rode dans ce lieu. Elle y restera jusqu'à ce qu'elle soit tuée.

ENNEMI – Esprit 3 Esprit - ENNEMI

### LICHE



**HABILETÉ 4**

Si la Liche gagne le combat, elle Garde la vie pour elle (Placez la vie sur la carte).

La Liche restera dans ce lieu jusqu'à ce qu'elle soit tuée.

ENNEMI – Esprit 3 Esprit - ENNEMI

### OMBRE



**HABILETÉ 2**

Une ombre se cache dans les recoins sombres de ce lieu. Elle y restera jusqu'à ce qu'elle soit tuée.

ÉTRANGER 4 ÉTRANGER

### CENTAURE



Un sympathique Centaure vous propose de faire une chevauchée. Si vous acceptez, lancez 1 dé et déplacez-vous comme si c'était votre mouvement. Le Centaure galope ensuite jusqu'à la Pile de défausse.

ÉTRANGER 4 ÉTRANGER

### CYCLOPE



Un Cyclope arrive à grands pas. Lancez 1 dé pour savoir ce qu'il fait: 1-2 : Il mange un de vos compagnons (prélevé au hasard). 3-4 : Il vous prends au hasard 1 (Objet/Magique). 5-6 : Ignoré.

ÉTRANGER 4 ÉTRANGER

### DEMI-DIEU



Un Demi-dieu vous accorde un sort De votre choix. Regardez à travers les cartes restantes dans le paquet de sorts et prenez celui que vous voulez. Mélangez et remettez le paquet à sa place. Puis le Demi-dieu disparaît dans la pile de défausse.

ÉTRANGER 4 ÉTRANGER

### JUGE



Le jugement est tombé. Si à un certain stade dans le jeu, vous avez attaqué un autre joueur (ou utilisé une capacité au lieu d'attaquer), vous devez payer une amende d'un sac d'or ou perdre un tour. Le Juge continue ensuite jusqu'à la pile de défausse.

ÉTRANGER 4 ÉTRANGER

### MAGICIEN



Si vous le souhaitez, le Magicien changera une partie ou la totalité des points de Force que vous avez (excepté ceux de votre niveau de départ et ceux obtenus d'objet ou compagnon) en points d'Habilité ou vice versa. Que vous utilisiez ou non ses pouvoirs, il retournera alors à la pile de cartes après son utilisation.

ÉTRANGER 4 ÉTRANGER

### HORS-LA-LOI



Vous êtes embusqués par un fameux Hors-la-loi qui vole aux riches et donne aux pauvres. Si vous avez de l'or, il vous prendra 1 sac, si vous n'avez pas d'or, il vous en donnera un. Avec un rire, il s'échappe et va à la pile de défausse.

ÉTRANGER 4 ÉTRANGER

### SPHINX



Le Sphinx vous pose une énigme. Choisissez un nombre de 1 à 6 et lancez un dé. Si vous obtenez le nombre que vous aviez choisi, prenez un sort. Le Sphinx restera dans ce lieu jusqu'à ce que l'énigme soit résolue, puis il bondit dans la pile de défausse.

OBJET 5 OBJET

### CARTE



Quand la Carte est en votre possession, vous pouvez soustraire 2 du total de votre Lancé de dé dans les Mines.



**AVENTURE**

# AVENTURE

# ADVENTURE

**AVENTURE**

# ADVENTURE

# ADVENTURE

# ADVENTURE



AVENTURE

**ADVENTURE**



AVENTURE

# ADVENTURE

OBJET 5 OBJET


**SAC D'OR**



Échangez immédiatement cette carte pour un pion d'or.

OBJET 5 OBJET

**SAC D'OR**



Échangez immédiatement cette carte pour un pion d'or.

OBJET 5 OBJET

**SAC D'OR**



Échangez immédiatement cette carte pour un pion d'or.

OBJET 5 OBJET

**PELLE**



Quand vous possédez la pelle, vous pouvez soustraire 2 au total de votre lancé de dé dans la Crypte.

OBJET 5 OBJET

**COFFRET**



Vous pouvez prendre le coffret et l'ouvrir quand vous voulez. Quand vous le faites, lancez un dé pour voir ce qu'il contient puis mettez-le dans la pile de défausse :

- 1-2 : Poison, perdez une vie.
- 3 : Gaz, perdez un tour.
- 4 : 2 Sacs d'or.
- 5 : 1 Sort
- 6 : Talisman.

COMPAGNON 5 COMPAGNON


**GÉNIE**



Le Génie a un sort (Prenez-en un de La pile de sorts et placez-le avec le Génie, vous pouvez le regarder). Le Génie jettera le sort quand vous lui paierez un sac d'or, il se retirera alors avec son or dans la pile de défausse. Traitez le sort comme si vous l'aviez jeté.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

**BOTTES AILÉES**



Quand les bottes Ailées sont en votre possession :

Chaque fois que vous obtenez un 6 Pour votre déplacement, vous pouvez Choisir de lancer le dé une seconde Fois et ajouter le résultat au 6 pour votre mouvement. Si vous le faites, vous devez vous déplacer en comptant le total.

COMPAGNON 5 COMPAGNON

**CHAMPION**



**FORCE 3 HABILITÉ 3**

Le Champion se battra à votre place en combat ou combat psychique mais il ne pourra pas utiliser vos Objets ou vos Sorts.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

**BAGUETTE DE DESTRUCTION**



La Baguette ne peut être utilisée qu'une seule fois.. Elle Pourra :

- 1 : Faire perdre à tout joueur de votre choix 2 points de Force ou d'Habileté, ou 1 chacun ( Mais pas ceux de leur niveau de départ ou ceux obtenus à partir d'Objets ou de Compagnons ). La Baguette et les points perdus sont ensuite défaussés.

LIEU 6 LIEU


**ARÈNE**



Vous pouvez invoquer n'importe quel joueur de la Région Extérieure ou Médiane pour combattre avec vous. Déplacez-le ici immédiatement et attaquez comme si vous les aviez rencontrés (par combat ou combat psychique si vous y êtes autorisé). Une fois que l'arène a été utilisée, elle s'effondre dans la défausse.

LIEU 6 LIEU

**PASSAGE SECRET**



Vous pouvez passer par la Porte secrète. Si vous le faites, défaussez la carte et prenez 3 cartes aventure. Si vous décidez de ne pas y aller, elle restera dans ce lieu jusqu'à ce qu'un aventurier se décide à y entrer.

LIEU 6 LIEU

**IDOLE**



Vous pouvez prier ici avec les mêmes résultats qu'au Temple. Si vous êtes réduit en esclavage, vous restez sur cet espace jusqu'à ce que vous vous libériez. Une fois que l'idole a été priée, elle s'anime et se promène jusqu'à la pile de défausse.



**AVENTURE**

# AVENTURE

# ADVENTURE

**AVENTURE**

# ADVENTURE

# ADVENTURE

# ADVENTURE



AVENTURE

**ADVENTURE**



AVENTURE

# ADVENTURE

SORT

SORT

BARRIÈRE



Vous pouvez lancer ce Sort au début de votre tour ou quand vous venez de finir votre mouvement. une fois lancé, placez cette carte sur n'importe quel espace non occupé par un autre joueur dans la Région où vous êtes. Personne ne peut, vous inclus, traverser cet espace. Le Sort dure jusqu'au début de votre prochain tour.

SORT

SORT

MÉTAMORPHE




Vous pouvez lancer ce Sort quand vous venez juste de prendre une Carte Aventure. Le Sort vous permet de défausser n'importe quelle carte que vous venez de tirer et de prendre une autre à la place.

SORT

SORT

ONDE CÉRÉBRALE



Vous pouvez lancer ce sort sur vous ou sur un autre joueur à tout moment. Il diminuera l'Habileté du destinataire à son niveau de départ pour le reste de ce tour seulement.

SORT

SORT

RALENTISSEMENT



Vous pouvez lancer ce Sort sur vous ou sur un autre joueur au début du tour de la personne ciblée. Il réduira leur mouvement à 1 case pour les 2 prochains tours (Y compris celui où le Sort a été jeté).

SORT

SORT

VOL D'ESPRIT



Vous pouvez lancer ce sort au besoin. Quand il est lancé, il vous permet de prendre un Sort à un autre joueur. Vous devez nommer le joueur en premier, puis vous pouvez regarder tous ses Sorts et ainsi prendre celui de votre choix.

SORT

SORT

DÉPLACEMENT



Vous pouvez lancer ce Sort au début de votre tour ou juste après avoir effectué votre mouvement. Quand il est jeté, il vous permet de retirer toute carte retournée du plateau et de la placer dans la même région, sur une case non occupée par un autre joueur.

COMPAGNON

5

COMPAGNON

GOBELIN FANATIQUE



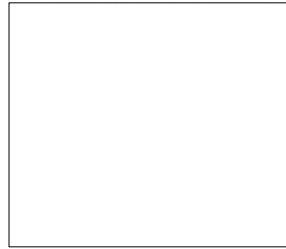
Quand le Gobelins fanatique est votre compagnon, il se bat à votre place en combat. Il a une intelligence et une force de 0. Mais il lance 2 dés en combat qui s'additionnent. S'il obtient un double aux dés, il enroule sa chaîne autour de son cou et perd le combat, peu importe le score.

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 des cartes déjà utilisées et récupérer un objet magique qui a été jeté.

EVENEMENT

1

EVENEMENT

SOMMEIL DE DRAGON



Tous les Dragons présent sur le plateau, excepté le Roi Dragon, s'endorme. Mettez leurs cartes face caché. 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 présent sur le plateau, excepté le Roi Dragon, s'endorme. Mettez leurs cartes face caché. 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



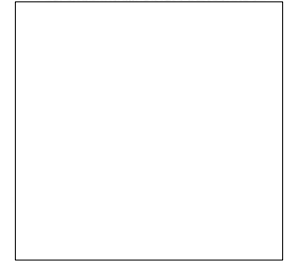
Tous les Dragons qui sont endormis se réveillent immédiatement.

EVENEMENT

1

EVENEMENT

AUBE DE DRAGON



Tous les Dragons qui sont endormis se réveillent immédiatement.

**SORT**

**SORT**

**SORT**

**SORT**

**SORT**

**SORT**

**SORT**

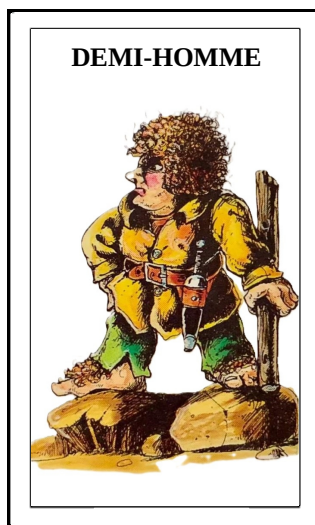
**SORT**

**SORT**

**SORT**

**SORT**

**SORT**



**PÈLERIN**

Alignement : BON  
Départ : CHAPELLE

**COMPÉTENCES SPÉCIALES**

1 : Vous commencez la partie avec un sort.  
2 : Quand vous rencontrez un Esprit, au lieu de le combattre, vous pouvez l'exorciser en le bougeant sur un Autre espace de la même région, non Occupé par un autre joueur.  
3 : Vous pouvez essayer de convertir n'importe quel Monstre que vous rencontrez. Pour le faire, vous devez lancer le dé et obtenir un score supérieur à sa Force. Si le résultat est égal ou Inférieur, vous échouez et vous devez Le combattre normalement. Si vous réussissez la Conversion, le Monstre Devient votre Compagnon et il se battra à votre place en combat si Vous voulez. Vous pouvez avoir qu'un seul Compagnon converti en même Temps. Tous les ennemis tués par ce Compagnon ne peuvent pas être Utilisés pour acquérir des points de Force.

**OBJETS** **COMPAGNONS**

**FORCE 2** **HABILETÉ 4** **VIES** **OR**

**SATYR**

Alignement : DÉMONIAQUE  
Départ : FORET

**COMPÉTENCES SPÉCIALES**

1 : Vous n'avez pas besoin de lancer un dé dans Les Rochers, vous êtes Toujours sain et sauf.  
2 : Si un joueur se trouvant à moins de 3 case que vous dans la même Région est rejoint par un Compagnon, vous pouvez le charmer Et le récupérer en jouant de la Flûte.  
3 : Au lieu d'attaquer un joueur sur Un espace où vous arrivez, vous pouvez utiliser votre flûte pour le faire paniquer. Si vous choisissez de le faire, lancer un dé et déplacez le joueur du nombre d'espace obtenu au dé et dans n'importe quelle direction. Ils doivent rester dans la même région. Ils n'interagissent pas avec l'espace sur lequel ils sont envoyés et se Déplacent normalement lors de leur prochain tour.  
4 : Vous n'êtes pas affecté par le chant de la Sirène.

**OBJETS** **COMPAGNONS**

**FORCE 3** **HABILETÉ 3** **VIES** **OR**

**AMAZONE**

Alignement : NEUTRE  
Départ : VILLAGE

**COMPÉTENCES SPÉCIALES**

1 : A chaque tour, vous pouvez choisir de lancer 2 dés pour déterminer sur combien d'espaces vous pouvez vous déplacer.  
2 : Si vous perdez lors d'un combat, vous pouvez ignorer le résultat et recommencer immédiatement le Combat. Tous les Sorts ou Objets Magique utilisés ou lancés par les 2 Parties restent en vigueur pour cette seconde tentative. Vous devez accepter le résultat de ce second Combat.

**OBJETS** **COMPAGNONS**

**FORCE 4** **HABILETÉ 2** **VIES** **OR**

**DEMI-HOMME**

Alignement : NEUTRE  
Départ : VILLAGE

**COMPÉTENCES SPÉCIALES**

1 : Si vous terminez votre mouvement sur l'espace Plaine, au lieu d'interagir avec la case et rencontrer des cartes ou des joueurs, vous pouvez Faire un autre mouvement. Vous ne pouvez faire qu'un seul mouvement extra par tour.  
2 : Chaque fois que vous lancez un dé impliquant votre habileté (Combat Psychique, Portail du pouvoir ou Mines), Vous pouvez ignorer le résultat et relancer encore. Si vous le faites vous devrez accepter le résultat.  
3 : Comme vous êtes rapide et robuste, vous devez être battu par au moins 2 points lors des combats normaux et psychiques. Si vous êtes seulement battu par 1, alors le résultat est un Match nul.  
4 : Vous n'êtes pas affecté par la Sirène.

**OBJETS** **COMPAGNONS**

**FORCE 3** **HABILETÉ 3** **VIES** **OR**

DEMI-HOMME



AMAZONE



SATYRE



PÈLERIN



PERSONNAGE

PERSONNAGE

PERSONNAGE

PERSONNAGE

## LEPRECHAUN



## VOYOU



## GLADIATEUR



## MARCHAND



**LEPRECHAUN**

Alignement : NEUTRE  
Départ : ROCHERS

**COMPÉTENCES SPÉCIALES**

- 1: Vous commencez la partie avec 2 Sorts.
- 2: Vous n'avez pas besoin de jeter de dé dans la Forêt, vous êtes toujours sain et sauf.
- 3: Chaque fois que vous obtenez un 6 pour votre mouvement, vous pouvez choisir de vous téléporter dans n'importe quel espace de la même région.
- 4: Vous n'êtes pas affecté par la Sirène.

**OBJETS** **COMPAGNONS**

FORCE 2 HABILITE 4 VIES

**VOYOU**

Alignement : NEUTRE  
Départ : ROCHERS

**COMPÉTENCES SPÉCIALES**

- 1: Vous commencez la partie avec 1 Sort.
- 2: Au lieu d'attaquer un joueur dans un espace où vous arrivez, vous pouvez, si votre Habilité le permet, lui prendre un sort. Vous ne pouvez pas voir au préalable leurs Sorts et devez en prendre 1 au hasard.
- 3: Quand vous rencontrez le Magicien, la Sorcière ou l'Enchanteresse, vous pouvez ajouter 1 à votre résultat de votre dé sauf si vous obtenez un 1, dans ce cas vous devrez accepter le résultat.

**OBJETS** **COMPAGNONS**

FORCE 3 HABILITE 3 VIES

**GLADIATEUR**

Alignement : DÉMONIAQUE  
Départ : TAVERNE

**COMPÉTENCES SPÉCIALES**

- 1: Vous pouvez ajouter 1 à votre dé quand vous essayez de sauver une vie en utilisant un Heaume, une Armure ou un Bouclier.
- 2: Vous entraînez automatiquement vos compagnons à battre avec vous, ajoutant ainsi 1 à votre Force pour chaque Compagnon. Vous ne pouvez pas entraîner la Sorcière, le Poltergeist ou un compagnon qui a déjà ajouté ou peut ajouter des points à votre force ou qui peut se battre à votre place. Vous pouvez choisir, en Combat, d'utiliser un, Une partie, tous ou aucun de vos compagnons entraînés. Si en Combat, vous utilisez un compagnon contre un autre joueur et que vous perdez, le joueur peut déclarer un de ces compagnons comme tué. Défaussez la carte.

**OBJETS** **COMPAGNONS**

FORCE 4 HABILITE 2 VIES

**VOLEUR**

Alignement : NEUTRE  
Départ : CITÉ

**COMPÉTENCES SPÉCIALES**

- 1: Vous commencez la partie avec 3 sacs d'Or.
- 2: Vous pouvez vous évader des Gobelins, Hobgobelins et des Ogres en leur donnant 1 sac d'Or.
- 3: Au lieu d'attaquer un joueur qui se trouve sur un espace où vous arrivez, vous pouvez faire des affaires avec lui. Si vous choisissez de le faire, vous pouvez échanger n'importe quel sac d'or, Objet contre l'un des siens. L'autre joueur n'aura pas le choix et vous pourrez échanger ce que vous voulez.
- 4: Quand vous visitez le Marché ou le Forgeron, vous pouvez également faire des affaires. Vous pouvez choisir et prendre n'importe quel Objet de votre choix et lui donner un Objet ou un sac d'Or.

**OBJETS** **COMPAGNONS**

FORCE 2 HABILITE 3 VIES

MARCHAND



GLADIATEUR



VOYOU



LEPRECHAUN



PERSONNAGE

PERSONNAGE

PERSONNAGE

PERSONNAGE

## PHILOSOPHE



## NÉCROMANCIEN



## BARBARE



## CHEVALIER



### PHILOSOPHE



Alignement : NEUTRE  
Départ : CITÉ  
**COMPÉTENCES SPÉCIALES**  
1 : Vous commencez la partie avec 1 Sort.  
2 : Vous savez toujours quel est la Carte Aventure au sommet de la pile et vous Pouvez la consulter quand vous le souhaitez.  
3 : Quand vous lancez le dé pour le mouvement, vous pouvez ignorer le résultat et relancer. Vous devez accepter le résultat du second lancé.  
4 : A chaque fois que vous obtenez une Carte de Sort, vous pouvez en prendre une autre et défaussez celle que vous ne voulez pas.

OBJETS

COMPAGNONS

### NÉCROMANCIEN



Alignement : DÉMONIAQUE  
Départ : CIMETIERRE  
**COMPÉTENCES SPÉCIALES**  
1 : Vous commencez la partie avec 1 Sort.  
2 : Au lieu d'attaquer un joueur, vous pouvez l'enchanter. Si vous le faites, lors de son prochain tour, il ne pourra rien faire et vous pourrez jouer à sa place.  
3 : Vous pouvez éviter les Esprits.  
4 : Si vous n'évitez pas un esprit, vous pouvez essayer de le charmer. Pour le faire, lancez 1 dé : si le résultat du dé est supérieur à l'Habileté de l'Esprit, il se joint à vous comme Compagnon et ajoute son Habileté à la votre en Combat Psychique : si vous échouez, il vous attaque. Quand vous avez charmé un Esprit, vous ne pouvez plus en charmer un autre pour le reste de la partie.

OBJETS

COMPAGNONS

### BARBARE



Alignement : NEUTRE  
Départ : FORÊT  
**COMPÉTENCES SPÉCIALES**  
1 : Vous n'avez pas besoin de lancer de dé dans la Forêt, les Rochers ou les Marais, vous êtes toujours sain et sauf.  
2 : Chaque fois que vous attaquez (Mais pas quand vous êtes attaqué par un autre joueur) et que vous gagnez, si vous ne prenez pas de vie, vous pouvez attaquer une seconde fois pendant le tour.

OBJETS

COMPAGNONS

### CHEVALIER

#### KNIGHT



Alignement : BON  
Départ : CHAPELLE  
**COMPÉTENCES SPÉCIALES**  
1 : Chaque fois que vous engagez un combat avec un autre joueur, si votre Force totale est inférieure (Incluant Sorts, Compagnons ou autres Objets), elle augmente automatiquement au niveau de votre adversaire et vous êtes donc égaux. Cela dure seulement pour le combat.  
2 : Pour chaque Esprit que vous détruisez, vous gagnez 1 point d'Habileté.  
3 : Quand vous priez, vous pouvez ignorer le résultat de votre premier lancé de dé et le relancer. Vous devez accepter le résultat du second lancé.

OBJETS

COMPAGNONS

CHEVALIER



BARBARE



NÉCROMANCIEN



PHILOSOPHE



PERSONNAGE

PERSONNAGE

PERSONNAGE

PERSONNAGE

## HOBGOBELIN



## RANGER



## TUEUR DE DRAGON

## CHEVALIER DE QUÊTE

**RANGER**

Alignement : BON  
Départ : VILLAGE

**COMPÉTENCES SPÉCIALES**

1 : Vous n'avez pas besoin de lancer de dé dans les Marais, les Rochers ou dans la Forêt, vous êtes toujours sain et sauf.  
2 : Vous pouvez choisir d'ignorer les effets de la Tempête ou du Blizzard.  
3 : Vous ne perdez pas de vie dans le Désert.  
4 : Vous pouvez ajouter 1 point à Votre lancé de dé quand vous vous battez contre les Dragons ou les Animaux.

**OBJETS** **COMPAGNONS**

**HOBGOBLIN**

Alignement : DÉMONIAQUE  
Départ : ROCHERS

**COMPÉTENCES SPÉCIALES**

1 : Vous n'avez pas besoin de lancer de dé dans les Marais, vous êtes toujours sain et sauf.  
2 : Si vous rencontrez des Gobelins, vous pouvez les prendre comme Compagnon. Chaque Gobelins qui vous suivront comme Compagnons ajouteront leur Force à la votre en Combat.  
3 : Chaque fois que vous rencontrez un Hobgoblin, vous pouvez l'envoyer sur n'importe quelle case de la même Région, non occupé par un autre joueur. Si vous le faites ou pas, le Hobgoblin ne vous attaquera pas sauf si vous choisissez de le faire.  
4 : Vous n'êtes pas affecté par la Sirène.

**OBJETS** **COMPAGNONS**

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 soies 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.

**OBJET** **COMPAGNON**

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 intelligence ou une force inférieure de 3 points à la votre. Ignorez les et laissez les là ou 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 intelligence ou votre force à celles de votre adversaire.

**OBJET** **COMPAGNON**

