

EVENEMENT 1 EVENEMENT

BOUFFON



Le fameux Bouffon devient votre Compagnon. Ennuyeux et lâche absolu, il vous gênera au combat en criant Fort. Cela déduira de 1 votre lancé de dé pour le Combat. Le bouffon vous quittera pour la pile de défausse si vous visitez la Taverne, à moins qu'il n'y ait un autre joueur, dans ce cas vous pourrez le forcer à prendre le Bouffon Comme compagnon.

EVENEMENT 1 EVENEMENT

LOUP-GAROU



C'est la pleine Lune. Un de vos Compagnons est un Loup-Garou (Pour chaque compagnon, lancez un dé, le plus haut score est la Bête) qui vous attaque avec une Force de 6. Ignorez cette carte si vous n'avez pas de Compagnons. Si vous battez le Loup-Garou, il va à la pile de défausse. S'il vous bats, perdez une vie et le Compagnon restera sur cet espace et redeviendra normal au prochain tour.

EVENEMENT 1 EVENEMENT

TOURBILLON



Un Tourbillon se forme dans cet espace. Lancez un dé pour chaque objet que vous transportez :

- 1: L'Objet est transporté dans le sens Horaire du plateau, calculé au résultat d'un lancé de dé.
- 2: L'Objet est transporté dans le sens Anti-horaire du plateau, calculé au résultat d'un lancé de dé.
- 3-4: L'objet est transporté à la pile de défausse.
- 5-6: Vous restez accroché à l'objet.

EVENEMENT 1 EVENEMENT


OR DES FOUS



Tout l'or que vous transportez est faux et n'a aucune valeur. Défaussez tous vos sacs d'Or.

ENNEMI - Monstre 2 Monstre - ENNEMI

BANDE DE ZOMBIES



FORCE 2 Chacun

Il y a quatre Zombies décomposés errant dans ce lieu. Vous devez vous battre contre chacun d'entre eux et les vaincre. Si vous Tuez tous les Zombies, vous pourrez Garder tous les corps pour augmenter votre Force. Si vous perdez le combat, vous perdez une Vie et la bande fétide reste dans ce lieu.

ENNEMI - Monstre 2 Monstre - ENNEMI

TROLL DES CAVERNES



FORCE 6

Cette vile créature vous attaque immédiatement. Combattez-la normalement. Si le Troll est battu, lancez un dé, si c'est un 6, il se régénère et reste dans ce lieu jusqu'à ce qu'il soit tué. Le personnage Troll n'a pas besoin de combattre le Troll des cavernes.

ENNEMI - Monstre 2 Monstre - ENNEMI

GRIFFON




FORCE 5

Un terrible Griffon terrorise ce lieu et il attaquera tout ceux passe ici. Il restera dans ce lieu jusqu'à ce qu'il soit tué.

ENNEMI - Monstre 2 Monstre - ENNEMI

HARPIE



HABILETÉ 4

Battez-vous en Combat Psychique contre la Harpie. Si vous perdez, elle vous arrache dans les airs et vous emmène jusqu'au Rochers où elle vous laisse tomber. Lancez le dé sur cet espace. Vos compagnons et vos objets gérés par des Porteurs, Mules et Chariots sont laissés sur place. La Harpie vole ensuite jusqu'à la pile de défausse.

ENNEMI - Dragon 2 Dragon - ENNEMI

DRAGON CHINOIS



FORCE 6 HABILETÉ 6

Ce Dragon est sage et assez hostile. Il vous attaquera en utilisant soit sa Force ou soit son Habileté en choisissant votre Compétence la plus faible. Si vous perdez le Combat, vous perdez une vie et un Objet magique (Si vous en avez un) et le Dragon reste sur cet espace.

ENNEMI - Esprit 3 Esprit - ENNEMI

GHAÏST



HABILETÉ 5

Cette vile créature mort-vivante sappe la Force de ses adversaires. Vous devez l'affronter par Combat Psychique. Si vous perdez, elle vous prends 1 point de Force. Le Ghast restera dans ce lieu jusqu'à ce qu'il soit tué.

ENNEMI - Esprit 3 Esprit - ENNEMI

OMBRE



HABILETÉ 2

Ce mystérieux Wraith vous attaque et vous devez l'affronter par Combat Psychique. Si vous perdez, l'Horrible chose vous fait perdre 1 point d'Habileté (Aucune vie est perdue). L'Ombre restera dans ce lieu jusqu'à ce qu'elle soit tuée.

ENNEMI - Esprit 3 Esprit - ENNEMI

CHAUVES-SOURIS VAMPIRES



HABILETÉ 4

Vous êtes attaqué par un essaim de Chauves-souris Vampires. Si vous gagnez le Combat, elles se déplacent loin de vous, dans le sens des aiguilles d'une montre. Lancez un dé pour déterminer le nombre de case où elle arrivent. Elles attaquent les personnages présent sur cet espace et y restent jusqu'à ce qu'elles Soient tuées.



ENNEMI – Esprit 3 Esprit – ENNEMI

VAMPIRE



HABILETÉ 6

Ce puissant monstre absorbe la Force vitale de ses victimes et l'ajoute à la sienne. Si vous êtes battus, vous perdez 1 Vie et 1 point d'Habilité. La vie doit être placée sur le Vampire qui à partir de maintenant restera sur cette espace jusqu'à ce que toutes ses Vies soient perdues.

ÉTRANGER 4 ÉTRANGER

INSTRUCTEUR



L'Instructeur est content de vous enseigner pour un coût. Pour chaque 3 sacs d'or que vous lui donnez, vous perdrez un tour et vous gagnerez soit 1 point de Force ou 1 point d'Habilité. A la fin de votre instruction, il retournera à la pile de cartes.

ÉTRANGER 4 ÉTRANGER

LÉPREUX



Un Lépreux a son taudis ici. Tout joueur atterrissant ici devra lancer un dé pour chacun de ses disciples et pour lui-même Si le résultat est 1 ou 2, le joueur devra perdre respectivement, soit un disciple soit une vie. Le Lépreux restera dans ce lieu jusqu'à la fin de la partie.

ÉTRANGER 4 ÉTRANGER

VENDEUR AMBULANT



Un Vendeur ambulant a son stand ici. A chaque visite, vous pouvez acheter les Objets suivants :

-Gourde : 1 Or -Heaume 1 Or
-Épée 2 Or -Bouclier 2 Or
-Hache 3 Or -Sort 3 Or

Après que vous ayez acheté, lancez 1 dé : Le vendeur se déplacera dans alors le sens horaire et du nombre de case donné par le résultat du dé.

OBJET 5 OBJET

POCHETTE DISSIMULÉE



Vous pouvez stocker un Objet dans la Pochette dissimulée. Si vous perdez un Combat, le victorieux ne pourra pas prendre la Pochette ou l'Objet que vous avez mis dedans, il ne pourra pas également être pris par le Voleur, ect. La Pochette peut être prise avec l'Objet dedans si le Sort Acquisition est lancé.

OBJET 5 OBJET

STATUE EN OR



La précieuse relique peut être échangée au Château pour 5 Sacs d'Or. Si vous perdez un Combat contre un autre joueur, il peut prendre la Statue mais pas vous faire perdre de Vie.

OBJET 5 OBJET

CHEVAL



Le Cheval vous permet d'ajouter 3 à votre mouvement après avoir lancé le dé. Les Compagnons sont limités au mouvement normal donné par le résultat du dé. Si vous les laissez derrière vous en utilisant ce mouvement extra, vous pouvez, lors de votre prochain tour, revenir vers eux sans lancer le dé, au lieu de Faire votre mouvement normal.

OBJET 5 OBJET

CHEVAL



Le Cheval vous permet d'ajouter 3 à votre mouvement après avoir lancé le dé. Les Compagnons sont limités au mouvement normal donné par le résultat du dé. Si vous les laissez derrière vous en utilisant ce mouvement extra, vous pouvez, lors de votre prochain tour, revenir vers eux sans lancer le dé, au lieu de Faire votre mouvement normal.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

BÂTON DE MAÎTRISE



Le Bâton te donne le pouvoir d'asservir n'importe quel Ennemi là où vous arrivez. L'Ennemi asservi devient votre Compagnon, ajoutant sa Force ou son Habileté à la votre pour le prochain combat, après quoi il ira à la pile de défausse. un seul Ennemi à la Fois peut être asservi. Les Étrangers ou les joueurs ne peuvent pas être asservis.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

ANCIEN ARTEFACT



C'est une Arme ancienne et puissante, si vous l'utilisez en Combat, Lancez 1 dé :

1 : L'arme explose, perdez 1 vie et jetez la Carte.
2 : L'arme explose et jetez la carte.
3-4 : L'arme ne fonctionne pas.
5 : Ajoutez 1 au résultat de votre dé Seulement pour ce Combat.
6 : Ajoutez 4 au résultat de votre dé seulement pour ce Combat.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

SAC DE TRANSPORT



Ce Sac magique te permet de transporter 5 Objets en plus et il ne compte pas un comme objet. Si vous perdez le Sac, vous perdez également les Objets qu'il contient.

OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

TALISMAN



Vous ne pouvez entrer dans la Vallée de Feu qu'à condition de posséder cette carte.



OBJET MAGIQUE 5 OBJET MAGIQUE

TALISMAN



Vous ne pouvez entrer dans la Vallée de Feu qu'à condition de posséder cette carte.

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.

COMPAGNON 5 COMPAGNON

ARCHER



Après ton mouvement, au lieu d'un Combat normal, vous pouvez utiliser l'Archer pour tirer une Flèche sur un ennemi ou un personnage, placé dans la même région que vous et jusqu'à maximum 3 cases de vous. Si vous perdez le Combat, vous ne perdez pas de vie. L'archer a une Force de 3 et n'a aucun effet sur un Combat normal.

COMPAGNON 5 COMPAGNON

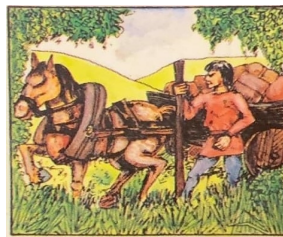
FAMILIER



Cette créature deviendra votre Compagnon si vous perdez 1 vie. Il ajoutera 2 point à votre Habileté. Le Familier vous permet de regarder les 3 premières carte Sort du Sommet de la pile et de choisir celle des 3 qui vous intéresse.

OBJET 5 OBJET

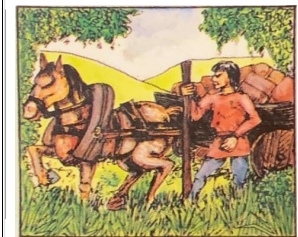
CHEVAL ET CHARRETTE



Quand vous avez le Cheval et la Charrette, vous pouvez transporter n'importe quel nombre d'Objets et ajouter 1 à votre lancé de dé pour le mouvement si vous le souhaitez. Si vous perdez le Cheval et la Charrette, vous devez abandonner immédiatement le surplus d'Objets que vous avez sur l'espace ou vous êtes.

OBJET 5 OBJET

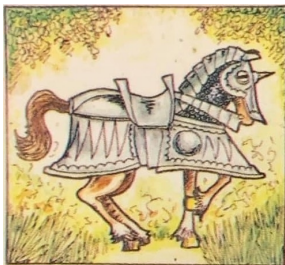
CHEVAL ET CHARRETTE



Quand vous avez le Cheval et la Charrette, vous pouvez transporter n'importe quel nombre d'Objets et ajouter 1 à votre lancé de dé pour le mouvement si vous le souhaitez. Si vous perdez le Cheval et la Charrette, vous devez abandonner immédiatement le surplus d'Objets que vous avez sur l'espace ou vous êtes.

OBJET 5 OBJET

CHEVAL DE GUERRE



Le Cheval de guerre vous permet de charger pendant un Combat. Ajoutez votre Habileté à votre Force pour un seul lancé de dé. Si vous êtes battus et devez perdre normalement 1 Vie, c'est le Cheval qui est tué à Votre place.

COMPAGNON 5 COMPAGNON

PORTEUR



Le Porteur transportera 4 Objets pour vous, pendant la durée de la partie, si vous lui donnez 1 sac d'Or. Il a une Habileté et une Force de 0. Si vous ne le payez Pas, il part à la pile de défausse. Si vous le perdez, vous perdez également les Objets qu'il vous transportait.

COMPAGNON 5 COMPAGNON

PORTEUR



Le Porteur transportera 4 Objets pour vous, pendant la durée de la partie, si vous lui donnez 1 sac d'Or. Il a une Habileté et une Force de 0. Si vous ne le payez Pas, il part à la pile de défausse. Si vous le perdez, vous perdez également les Objets qu'il vous transportait.

COMPAGNON 5 COMPAGNON

HOMME D'ARME




L'homme d'Arme se joindra à vous dans votre Quête. Combattant Habile, il ajoutera 2 Points à votre Force en Combat aussi longtemps qu'il demeurera votre Compagnon. Chaque fois que vous perdez une vie en Combat, lancez un dé, si vous obtenez 1, L'Homme d'arme a été tué à votre Place et doit aller à la pile de défausse.



LIEU
6
LIEU

TOMBEAU




Le Tombeau restera dans ce lieu jusqu'à la fin de la partie. Vous devez lancer un dé pour voir ce qu'il contient :

1: Assailli par un Démon Habileté 10.
 2: Attaqué par un Wraith de Force 5.
 3: Assailli par un Zombie de Force 2.
 4 : Le Tombeau est sécurisé et vide.
 5 : Gagnez 1 Sac d'Or.
 6 : Gagnez 3 sacs d'Or.

SORT
SORT

DOIGT DE LA MORT



Ce Sort peut seulement être lancé pendant une rencontre. Le Sort tuera n'importe quel ennemi sauf les Esprits et prendra 2 Vies à n'importe quel joueur. Vous n'avez pas besoin de vous battre en Combat pour utiliser le Sort mais vos adversaires peuvent vous échapper si c'est leur tour.

SORT
SORT

BOULE DE FEU



FORCE 3

Vous pouvez lancer ce sort, avant de vous déplacer, sur un Ennemi ou un Personnage présent dans la même Région que vous. Si vous perdez, il ne se passe rien, si l'attaque réussit l'Ennemi est tué ou le personnage perd 1 Vie.

SORT
SORT

BOULE DE FEU



FORCE 4

Vous pouvez lancer ce sort, avant de vous déplacer, sur un Ennemi ou un Personnage présent dans la même Région que vous. Si vous perdez, il ne se passe rien, si l'attaque réussit l'Ennemi est tué ou le personnage perd 1 Vie.

SORT
SORT

BOULE DE FEU



FORCE 5

Vous pouvez lancer ce sort, avant de vous déplacer, sur un Ennemi ou un Personnage présent dans la même Région que vous. Si vous perdez, il ne se passe rien, si l'attaque réussit l'Ennemi est tué ou le personnage perd 1 Vie.

SORT
SORT

RAFALE DE VENT



Vous pouvez lancer ce Sort quand vous le souhaitez sur un autre joueur se trouvant dans la même Région que vous. Lancez un dé pour chaque Objet possédé par la victime; Si vous obtenez un 6, l'objet est soufflé jusqu'à la pile de défausse.

SORT
SORT

ÉCLAIR



Vous pouvez lancer ce Sort en cas de besoin dans la même Région que vous. Il a pour effet d'étourdir les Ennemis et Personnages présents dans la zone. Les Ennemis ne peuvent être attaqués mais évités et les personnages perdent un tour.

SORT
SORT

DÉTOURNEMENT



Vous pouvez lancer ce Sort sur un autre Personnage pendant son tour; il bougera normalement mais vous déciderez où le déplacer.

SORT
SORT

RÉFLEXION



Vous pouvez lancer ce Sort en cas de besoin, il retourne n'importe quel Sort sur le joueur qui l'a lancé, y compris le Sort de Commandement.

SORT
SORT

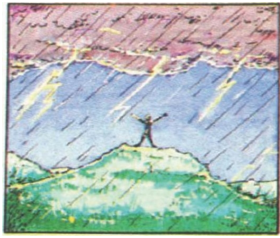
VITESSE



Vous pouvez lancer ce Sort quand vous le souhaitez sur vous ou sur un autre joueur. Le mouvement est doublé.

SORT
SORT

INVOCATION DE TEMPÊTE



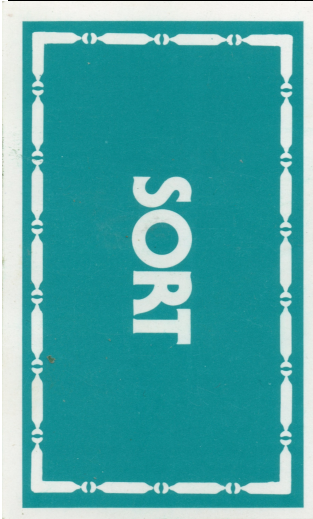
Vous pouvez seulement lancer ce Sort dans la Région où se trouve votre Personnage. La Tempête effraiera les Animaux Ennemis présents dans la zone. Lancez un dé pour chaque Animaux appartenant à un joueur. Pour chaque résultat de 5 et 6, ils s'échapperont vers la pile de défausse.

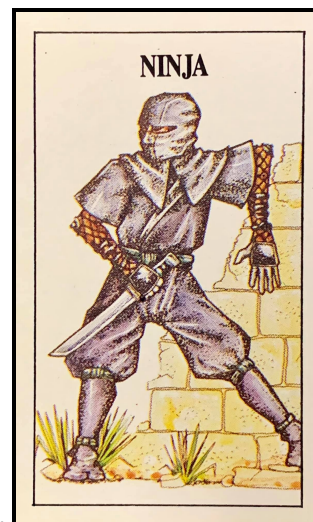
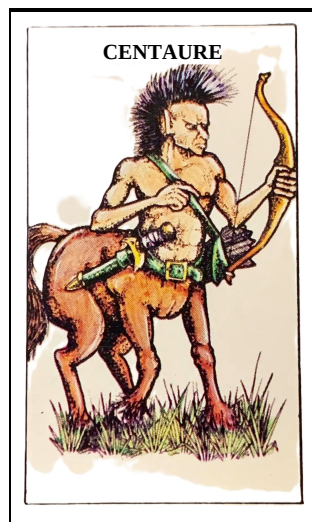
SORT
SORT

MARCHÉ SUR L'EAU




Vous pouvez lancer ce Sort sur vous ou sur un autre personnage. Le destinataire du Sort sera alors capable de Traverser la rivière Tempête de n'importe quel espace de la Région Extérieure jusqu'à n'importe quel lieu de la Région médiane et Vice-versa, sans avoir besoin d'un Radeau.





DOCTEUR SORCIER



Alignement : : DÉMONIAQUE
Départ : CIMETIÈRE
COMPÉTENCES SPÉCIALES

- 1 : Vous commencez la partie avec 1 sort.
- 2 : Vous pouvez gagner 1 point de Force ou d'Habileté (Vous choisissez) pour chaque 10 points d'Habileté obtenus en battant Des Esprits.
- 3 : Vous avez le pouvoir de l'Oeil Démoniaque. Quand vous rencontrez un autre joueur, vous pouvez choisir de lui jeter une Malédiction au lieu de le combattre (Vous ne pouvez pas faire les deux). Si vous choisissez de les maudire, ils doivent se rendre directement à la Chapelle, par mouvement normal avant de suivre leur Quête. Les Personnages Démoniaque, que vous avez maudit, doivent se rendre directement aux Ruines pour se débarrasser de leur Malédiction. Vous pouvez éviter les Personnages maudis.

OBJETS COMPAGNONS

CENTAURE



Alignement : : NEUTRE
Départ : PLAINES
COMPÉTENCES SPÉCIALES

- 1 : Vous n'avez pas besoin de lancer de dé dans la Forêt, vous y êtes toujours sain et sauf.
- 2 : Vous pouvez ajouter 2 au résultat de votre dé pour votre mouvement.
- 3 : Quand vous êtes dans la Région Médiane et Extérieure, vous pouvez tirer une *flèche* sur des Ennemis, Étrangers ou Personnages qui sont dans la même Région que vous et qui ne sont pas à plus de 3 espaces de vous dans leur mouvement. Le tir se fait comme un combat normal. Si vous perdez, le tir a raté sa cible mais vous ne perdez pas de Vie. Si vous gagnez, l'Ennemi ou l'Étranger rejoignent la défausse, le Personnage perd une vie.
- 4 : La Sirène n'a pas d'effet sur vous.

OBJETS COMPAGNONS

ORC




Alignement : : DÉMONIAQUE
Départ : ROCHERS
COMPÉTENCES SPÉCIALES

- 1 : Vous êtes toujours sain et sauf dans les Rochers, vous n'avez pas besoin d'y lancer un dé.
- 2 : Quand vous rencontrez un Gobelain, un Hobgobelin ou un Loup, vous pouvez essayer de les prendre comme *Compagnons*. Si vous dépassez leur valeur de Force avec un lancer de dé, ils vous suivront. Ils resteront avec vous pour un seul Combat et ils ajouteront leur Force à la votre pour la durée du Combat. Vous ne pouvez pas Prendre de personnages comme *Compagnons*.
- 3 : Si vous avez le Loup comme *Compagnon* vous pouvez le *monter* et lancer 2 dés pour votre mouvement.
- 4 : La Sirène n'a aucun effet sur vous.

OBJETS COMPAGNONS

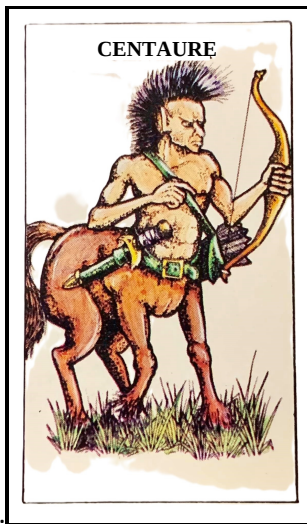
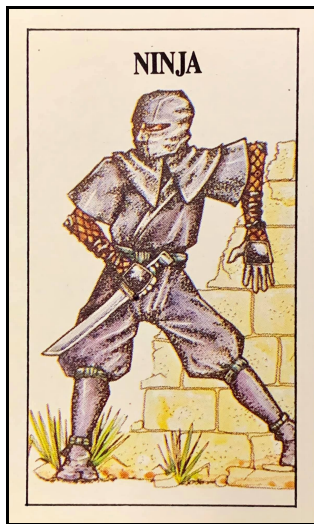
NINJA



Alignement : : DÉMONIAQUE
Départ : BOIS
COMPÉTENCES SPÉCIALES

- 1 : Vous ne pouvez pas avoir de *Compagnons*. Certaines Créatures comme le Poltergeist ou la sorcière ne peuvent pas devenir vos *compagnons*.
- 2 : Vous ne pouvez pas posséder de Mule ou de Cheval et de Charrette.
- 3 : Vous pouvez choisir de ne pas rencontrer un espace où vous arrivez dans la Région Extérieure ou Médiane mais vous devez *toujours* tirer une Carte là où c'est demandé.
- 4 : Vous pouvez éviter les Ennemis de la Région Médiane ou Extérieure.
- 5 : Vous avez le pouvoir de faire un *coup secret* quand vous attaquez (Pas quand vous êtes attaqué) un Joueur ou un Ennemi qui est déjà en place là où vous arrivez. Dans le Combat, vous devez déduire votre habileté du total de votre opposant. Si vous gagnez vous pouvez choisir de lui oter une vie, prendre un sac d'Or ou un objet.

OBJETS COMPAGNONS

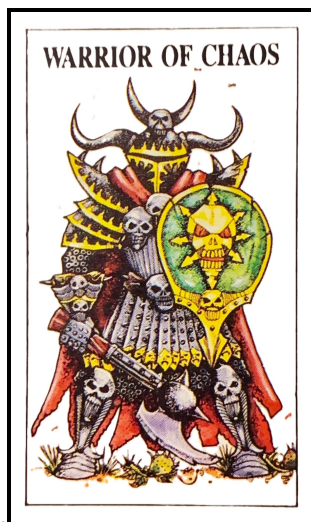




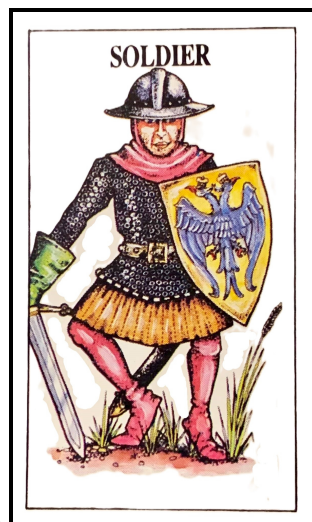
SAMURAI



BÛCHERON



WARRIOR OF CHAOS



SOLDIER

SAMURAI

Alignement : : NEUTRE
Départ : VILLAGE

COMPÉTENCES SPÉCIALES

1: Au lieu d'effectuer votre mouvement, vous pouvez tirer une flèche sur un Personnage ou un Ennemi qui se trouve à 3 espaces maximum de vous et dans la même Région (Excepté la Région Centrale). Le tir fonctionne comme un Combat normal. Si vous perdez, le tir a raté sa cible. Si vous gagnez l'Ennemi part à la pile de défausse (Vous ne pourrez pas récupérer sa Force), si c'est un personnage, il doit perdre une vie.

2: Vous pouvez utiliser le karaté quand vous attaquez (Pas quand vous êtes attaqué par) un personnage. Quand vous le faites, vous utilisez votre Habileté contre leur Force en Combat. Si vous gagnez, la victime est surprise et ne peut pas lancer de Sort jusqu'au prochain tour. Vous ne pouvez prendre aucune autre récompense.

OBJETS COMPAGNONS

BÛCHERON

Alignement : : NEUTRE
Départ : BOIS

COMPÉTENCES SPÉCIALES

1: Vous êtes toujours sain et sauf dans La Forêt, inutile d'y lancer le dé.

2: Quand vous êtes dans les Bois, vous pouvez tirer deux cartes Aventures et choisir celle que vous voulez. S'il y a déjà une carte sur la case où vous Arrivez, vous pouvez prendre une autre carte et jeter celle que vous voulez.

3: Vous n'avez pas besoin de hache Pour construire un Radeau dans les Bois ou dans la Forêt.

4: Quand vous utilisez la Hache en Combat, vous pouvez ajouter deux point à votre Force au lieu de un.

5: Si vous battez un animal en Combat, Vous pouvez choisir de ne pas le tuer Et de le prendre comme Compagnon. Il ajoutera sa force à la votre jusqu'à Ce que vous perdiez le Combat. Dans ce cas, l'animal sera tué et ira à la pile de Défausse. Vous pouvez un seul animal Compagnon à la fois.

OBJETS COMPAGNONS

GUERRIER DU CHAOS

Alignement : : DÉMONIAQUE
Départ : RUINES

COMPÉTENCES SPÉCIALES

1: Vous avez le pouvoir de recevoir des Dons de la part des Dieux du Chaos. Chaque fois que vous tuez un Ennemi lancez un dé pour déterminer quel est votre Don :

1: Gagnez 1 Habileté 2: Gagnez 1 Vie.
3: Gagnez 1 Sort 4: Gagnez 1 Boudrier
5: Gagnez une Armure
6: Gagnez 1 Force

Vous pouvez seulement avoir une fois le Boudrier et l'Armure.

2: Vous avez le pouvoir de corrompre. Si vous arrivez sur un espace occupé par un personnage Bon ou Neutre, vous Pouvez le rendre Démoniaque si vous obtenez au dé, un score plus élevé que son habileté.

3: La Licorne, la Servante, le Prince et la Princesse ne peuvent pas devenir vos Compagnons.

OBJETS COMPAGNONS

SOLDAT

Alignement : : BON
Départ : CITÉ

COMPÉTENCES SPÉCIALES

1: La patrouille et les Cavaliers n'ont aucun effet sur vous.

2: Vous n'avez pas besoin de payer le Mercenaire pour ses services.

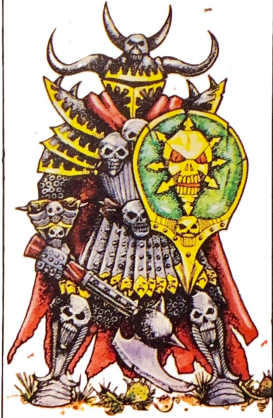
3: Vous commencez la partie avec un Heaume et une Épée. Si vous perdez ces Objets, ils peuvent être remplacé gratuitement si vous visitez la cité.

OBJETS COMPAGNONS

SOLDAT



GUERRIER DU CHAOS



BÛCHERON



SAMURAI



PERSONNAGE

PERSONNAGE

PERSONNAGE

PERSONNAGE



ROI DRAGON



CEINTURE D'HERCULE



SEIGNEUR DÉMON



HORRIBLE TROU NOIR

