

# SIRÈNE



## Événement

On peut entendre le chant d'une Sirène dans toute la Région. Tous les personnages dans cette Région passent leur prochain tour. Puis le chant de la Sirène s'évanouit dans la pile de défausse.

# ESPRIT FRAPPEUR



Suivant

Un Esprit Frappeur s'est attaché à vous. Vous devez le prendre comme Suivant. Son seul effet est de limiter votre déplacement à 1 case par tour. Vous ne pouvez vous en débarrasser qu'en traversant le fleuve (par le pont, radeau, bateau). Vous devez alors le défausser.

1

# DESTRUCTION



Sort

Lancez ce Sort au début de votre tour ou quand vous venez de terminer votre déplacement. Défaussez n'importe quelle carte Aventure face visible du plateau.

# SORCIÈRE



Force: 2

Intellect: 4

Objets

## Capacités Spéciales

Vous commencez la partie avec un Sort.

Quand vous attaquez un autre personnage, vous pouvez choisir de faire un combat psychique. Vous ne pouvez pas le faire quand vous êtes attaqué par un autre personnage.

Au lieu d'attaquer un personnage sur lequel vous arrivez, vous pouvez tenter de l'envoûter pour qu'il vous donne un Objet ou 1 or, comme vous préférez. Pour ce faire, lancez un dé : vous devez obtenir un 6 pour envoûter un personnage bon ; un 5 ou un 6 pour un personnage neutre ; un 4, un 5, ou un 6 pour un personnage mauvais.

Vous pouvez prendre un Suivant (à l'exception des cartes Licorne, Princesse et Jeune Femme) d'un personnage sur lequel vous arrivez, que vous l'ayez ou non attaqué ou séduit.

Départ : Cimetière • Alignement : Mauvais

Suivants

Destin: 3

Or

Vie: 4

# VOLEUR



Force: 3

Intellect: 3

Objets

## Capacités Spéciales

Vous pouvez prendre un Objet ou 1 or d'un personnage sur lequel vous arrivez.

Quand vous visitez le Marché, le Jour de Marché ou le Village, vous pouvez prendre gratuitement une carte de votre choix du paquet Achat.

Destin: 2

Or

Vie: 4

Départ : Cité • Alignement : Neutre

Suivants

# RUNES

## PIOCHEZ 1 CARTE

- Ne piochez pas de carte s'il y en a déjà une dans cette case. Les créatures que vous combattez ici ajoutent 2 à leurs jets d'attaque.

# RUNES

RUINES

**PIOCHEZ 2 CARTES**

S'il y a déjà des cartes sur cette case, piochez-en suffisamment pour qu'il y en ait deux.

RUINES