GOGELIN DE LA FORET

PHYSIQUE 2

Avant de combattre le Gobelin, vous devez avoir un résultat sur un je de dé inférieur à votre mental pour éviter son embuche. Si vous raté, vous devez déduire 2 à votre résultat de bataille

MONSTER 2 ATTACK

HOMME BETE

PHYSIQUE 5

Si vous perdez contre l'homme bête, il vous mangera un emule, un cheval ou un charriot si vous en avez un. Si vous n'en avez pas, vous devez perdre une vie

MONSTER 2 ATTACK

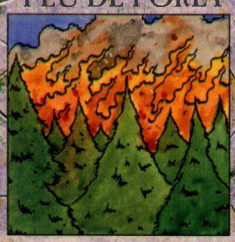
MINOTAURE

PHYSIQUE 6

Si vous perdez une bataille contre le Minotaure, perdez une vie et puis vous lancez un dé pour voir si le Minotaure devore un de vos compagnons. Défausser un compagnon si vous obtenez 1 ou 2.

MONSTER 2 ATTACK

FEU DE FORET



Un feu se répand à travers la forêt. Lancer un dé pour chaque carte aventure face visible entre cette case et le bord de la forêt. Elle part en flamme et retourne dans la pile de défausse sur 4, 5 ou 6.

EVENT 1 DISCARD

EPEE DU POUVOIR

L'épée du pouvoir vous permet d'utiliser votre mental au lieu de votre physique en bataille.

OBJECT 5 KEEP

PIECES D'OR

Défausser cette carte et prenez une piece d'or.

OBJECT 5 DISCARD

HOMME DE LA FORET

Lancer un dé pour voir comment il réagit : 1= Il vous attaque avec un physique de 4 ; 2= Il vous ignore ; 3-4= Il vous prévient, vous pouvez regarder les 3 prochaines cartes aventure Foret du paquet; 5-6= Il vous guide, prenez un autre tour.

STRANGER 4 LEAVE

MAGUS

Vous pouvez visiter le Magus si vous le souhaitez. Si vous le faites,vous devez passer votre prochain tour mais vous gagnez un mental. Vous pouvez seulement gagner un mental par visite. Le Magus reste sur cette case pour le reste du jeu.

STRANGER 4 LEAVE

FLECHE MAGIQUE

Vous pouvez utilisez la flèche magique si vous avez un arc. Elle ajoute 4 à votre résultat quand vous utilisez votre arc au lieu des 2 point normaux. Défausser cette carte après l'avoir utilisé, mais gardez l'arc.

OBJECT 5 KEEP

PARCHEMIN

Vous pouvez lire le Parchemin à n'importe quel moment. Quand vous faites, il tombe en poussière mais vous gagnez un sort.

OBJECT 5 KEEP

TEMPLE DE LA FORET

Vosu pouvez choisir de communier avec la nature. Lancez un dé et ajoutez votre mental. Si votre résultat et supérieur ou égal à 9, vous gagnez un sort. Si vous obtenez moins, rien n'arrive.

PLACE 6 LEAVE

ELEMNETAIRE DE LA FORET

MENTAL 6

SPIRIT 3 ATTACK

APPARITION

MENTAL 3

SPIRIT 3 ATTACK

DECHARNE NOCTURNE

MENTAL 4

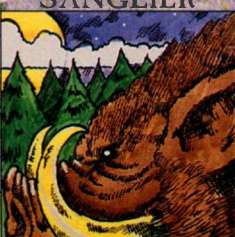
SPIRIT 3 ATTACK

ESPRIT DE LA COLLINE

MENTAL 5

SPIRIT 3 ATTACK

SANGLIER



PHYSIQUE 2

MONSTER 2 ATTACK