

CHIEN

Le chien combatta à votre place si vous le désirez. Il a un Physique de 2 et un Mental de 1. Il n'ajoutera pas son résultat au vôtre si vous combattez. S'il gagne, vous ne gagnez pas d'expérience. S'il perd, vous devez le défausser.

COMPAGNON 5 GARDER

CHIEN FANTOME

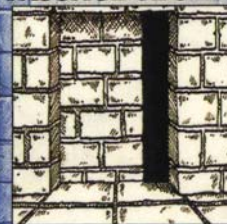
MENTAL 4

ESPRIT 3 ATTAQUE

TUNNEL

Vous pouvez utiliser le tunnel pour quitter les Cavernes si vous le désirez. Lancez un dé pour déterminer où vous réapparaîtrez : 1 = Cité Oubliée ; 2 = Forêt ; 3 = Portes de la Ville ; 4 = Château ; 5 = Caverne du Sorcier ; 6 = Temple.

LIEU 6 LAISSER

PASSAGE SECRET

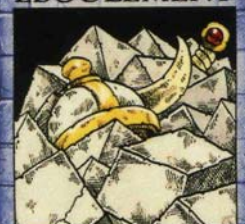
Si vous décidez d'emprunter le passage secret, lancez un dé pour déterminer l'endroit où il mène : 1 = Entrée ; 2 = Bibliothèque ; 3 = Chambre des Ombres ; 4 = Caveau ; 5-6 = Salle du Trésor.

LIEU 6 LAISSER

MARCHAND D'ESCLAVES

Un marchand d'esclaves capture tous vos compagnons. Vous pouvez les racheter pour un or chacun. Les compagnons non rachetés sont défaussés avec le marchand d'esclaves.

EVENEMENT 1 DEFAUSSER

EBOULEMENT

Chaque joueur dans les Cavernes doit lancer un dé pour déterminer ce qui lui arrive. 1-2 = perdez une vie ; 3-4 = passez un tour ; 5-6 = sain et sauf.

EVENEMENT 1 DEFAUSSER

CAUCHEMAR

MENTAL 6

ESPRIT 3 ATTAQUE

PIECES D'OR

Défaussez cette carte et prenez un pion d'or.

OBJET 5 DEFAUSSER

OGRE

PHYSIQUE 5

MONSTRE 2 ATTAQUE

GOBELIN

PHYSIQUE 2

MONSTRE 2 ATTAQUE

MIROIR MAGIQUE

Vous regardez dans le miroir et il se brise, mais vous gagnez un sort.

EVENEMENT 1 DEFAUSSER

SCARABEE GEANT

PHYSIQUE 6

MONSTRE 2 ATTAQUE

VER GEANT

PHYSIQUE 5

MONSTRE 2 ATTAQUE

DRAGON DE BRONZE

PHYSIQUE 8

MONSTRE 2 ATTAQUE

NAIN SOLITAIRE

Vous pouvez parler au nain. Si vous décidez de le faire, lancez un dé : 1 = vous attaque avec un Physique de 4 ; 2 = faux renseignements. Passez votre prochain tour ; 3 = vous prend un or ; 4-6 = Vous renseigne. Rejouez un tour.

ETRANGER 4 LAISSER

GANTELET DE FORCE

Tant que vous possédez le Gantelet de Force vous pouvez ajouter un à vos résultats de bataille.

OBJET 5 GARDER