

BOITE DE PANDORE



Vous pouvez ouvrir la boîte n'importe quand. Quand vous le faites, prenez le sort au sommet de la pile et lancez le, même si vous n'avez pas assez de mental. Si le sort ne peut pas être utilisé, il n'a aucun effet. Défausser le sort et la boîte après utilisation.

OBJET 5 GARDER

PIEGE MAGIQUE



Vous déclencher un piège magique laisser par le Sorcier. Lancer un dé pour chaque objet portés soit par vous soit par un compagnon. Sur 1 ou 2, l'objet est renvoyé dans la pile de défausse par le sort.

PIEGE 1 DEFAUSSER

HERSE



Une lourde herse en métal tombe brutalement devant vous. Lancer deux dés. Si votre résultat est égal ou inférieur à votre combat, vous pouvez bouger au prochain tour. Sinon, vous restez là et essayez encore au prochain tour.

PIEGE 6 DEFAUSSER

FONTAINE MAGIQUE



Lancer un dé si vous voulez boire à la fontaine : 1= poison, perdez une vie ; 2-3= rien n'arrive ; 4= gagnez une vie ; 5= gagnez un en combat ; 6= gagnez un en mental.

LIEU 6 LAISSEZ

LOUP-GAROU



Un de vos compagnon se trouve être un Loup-garou (lancer un dé pour chaque compagnon, le plus haut résultat est la bête) qui vous attaque immédiatement avec un combat de 6. Le compagnon est défaussé quelque l'issue du combat.

EVENEMENT 1 DEFAUSSER

LA MALEDICTION DU SORCIER



Vous devez diviser par deux (arrondi inférieur) votre combat ou mental à votre prochaine bataille. Garder cette carte comme rappel jusqu'à votre bataille puis défaussez la.

EVENEMENT 1 GARDER

BLOC TOMBANT



Un énorme bloc de granite se détache du plafond, écrasant un compagnon. Vous devez perdre un compagnon (de votre choix).

PIEGE 1 DEFAUSSER

POTION DE FORCE



La potion peut être bu à tout moment et ajoutera trois à votre combat pour le reste du tour où elle est bu. Une fois la potion bu, défaussez la.

OBJET 5 GARDER

FOSSE PIEGEE



Une trappe s'ouvre juste derrière vous. Vous êtes sauf mais vous devez lancer un dé pour chaque compagnon. Sur un 1 ou 2, le compagnon retourne dans la pile de défausse.

PIEGE 1 DEFAUSSER

POTION DE SAGESSE



La potion peut être bu à tout moment et ajoutera trois à votre mental pour le reste du tour où elle est bu. Une fois la potion bu, défaussez la.

OBJET 5 GARDER

PASSAGE SECRET



Lancer un dé immédiatement si vous décidez de prendre la passage : 1= reculez 2 cases ; 2= reculez d'une case ; 3-4= avancez d'une case ; 5= avancez de deux cases ; 6= avancez de trois cases.

EVENEMENT 1 LAISSEZ

FIL PIEGE



Vos pieds se prennent dans un fil piégé qui déclenche un tir d'arbalète sur vous. Perdez une vie (l'armure peut être utilisée pour sauver cette vie)

PIEGE 1 DEFAUSSER

POTION DE SOINS



La potion peut être bu à tout moment et restaurera votre plein de vies. Une fois la potion bu, défaussez la.

OBJET 5 GARDER

MOMIE



MENTAL 6

Si vous perdez, vous attrapez une horrible maladie dégénérante et vous perdez deux vies au lieu d'une. La momie est automatiquement détruite si le sort Boule de feu lui est lancée

ESPRIT 3 ATTAQUE

HYDRE



PHYSIQUE 8

MONSTRE 2 ATTAQUE

LICHE



MENTAL 8

Comme le Sorcier était en train de mourir, il a lancé un dernier sort terrible et a renaît en une Liche morte-vivante. Si il vous bat, il vous draine un mental et le garde pour lui (placez le sur la carte)

ESPRIT 3 ATTAQUE