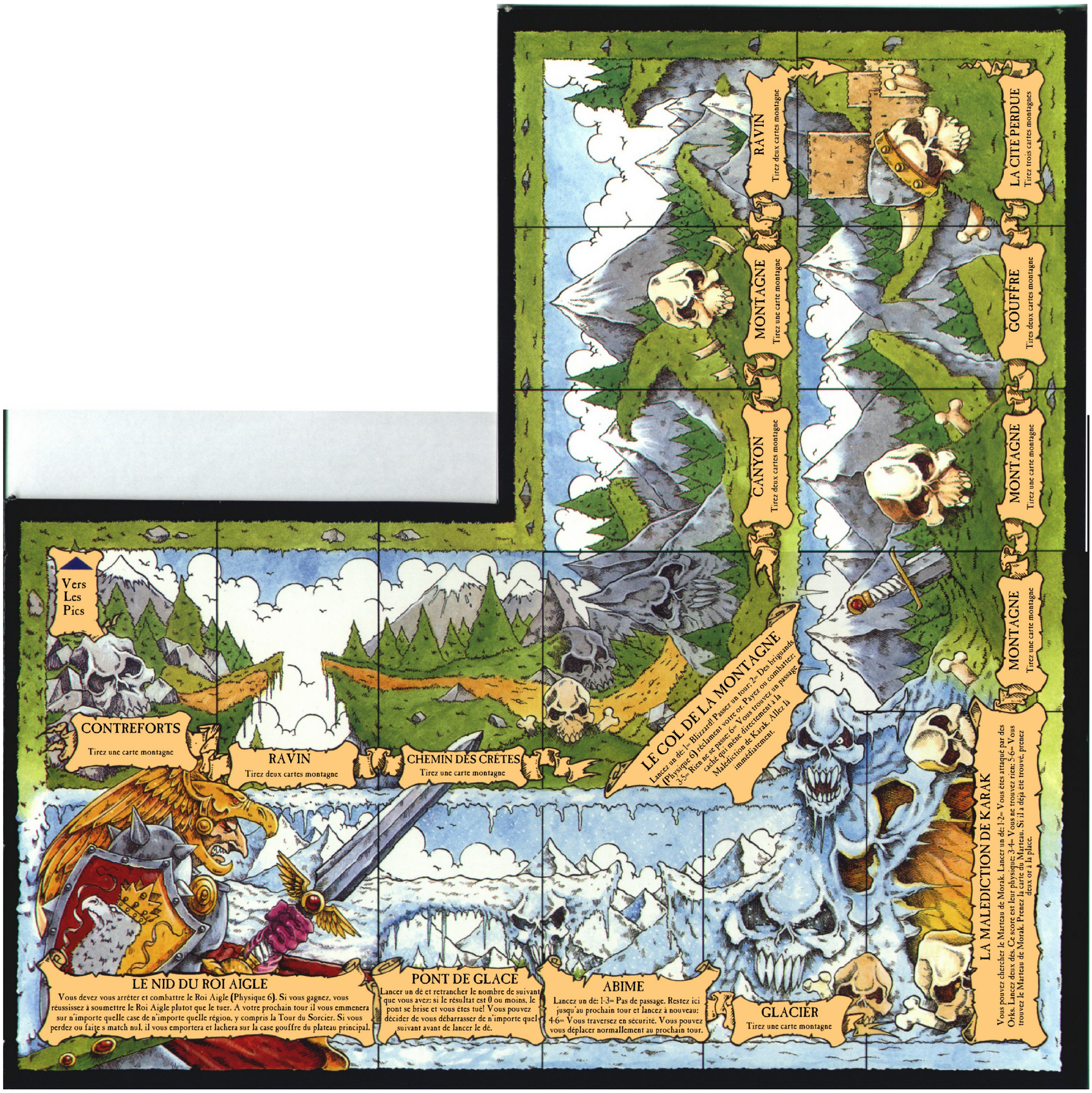
Vers Les Pics
CONTREFORTS
Tirez une carte montagne
RAVIN
Tirez deux cartes montagne
CHEMIN DES CRÊTES
Tirez une carte montagne
LE COL DE LA MONTAGNE
Lancez un dé: 1= Blizzard! Passez un tour; 2= Des brigands cachés qui mènent directement à la Malédiction de Karak. Allez là immédiatement.
CANYON
Tirez deux cartes montagne
MONTAGNE
Tirez une carte montagne
RAVIN
Tirez deux cartes montagne
MONTAGNE
Tirez une carte montagne
GOUFFRE
Tirez deux cartes montagne
LA CITE PERDUE
Tirez trois cartes montagnes
MONTAGNE
Tirez une carte montagne
LE NID DU ROI AIGLE
Vous devez vous arrêter et combattre le Roi Aigle (Physique 6). Si vous gagnez, vous réussissez à soumettre le Roi Aigle plutot que le tuer. A votre prochain tour il vous emmenera sur n'importe quelle case de n'importe quelle région, y compris la Tour du Sorcier. Si vous perdez ou faite s match nul, il vous emportera et lachera sur la case gouffre du plateau principal.
PONT DE GLACE
Lancer un dé et retrancher le nombre de suivant que vous avez: si le résultat est 0 ou moins, le pont se brise et vous etes tué! Vous pouvez décider de vous débarrasser de n'importe quel suivant avant de lancer le dé.
ABIME
Lancez un dé: 1-3= Pas de passage. Restez ici jusqu'au prochain tour et lancez à nouveau: 4-6= Vous traversez en sécurité. Vous pouvez vous déplacer normallement au prochain tour.
GLACIER
Tirez une carte montagne
LA MALEDICTION DE KARAK
Vous pouvez chercher le Marteau de Morak. Lancer un dé: 1-2= Vous êtes attaqué par des Orks. Lancez deux dés. Ce score est leur physique; 3-4= Vous ne trouvez rien; 5-6= Vous trouvez le Marteau de Morak. Prenez la carte du Marteau. Si il a déja eté trouvé, prenez deux or à la place.