

GUERRIERS SQUELETTES



PHYSIQUE ?

Vous avez rencontré une bande de gardes non-mort laissée par le Sorcier pour protéger sa tour. Lancer un dé. Le résultat est le nombre de Squelettes qui vous attaquent, chacun ayant un physique de 2.

MONSTRE 2 ATTAQUE

CHIMERE



PHYSIQUE 6

MONSTRE 2 ATTAQUE

ANNEAU MAUDIT



Vous devez prendre l'anneau maudit et ne pouvez pas l'enlever. Aussi longtemps que vous le portez, enlever 1 à votre résultat de bataille ou combat mental. Si vous gagnez contre un autre joueur, vous pouvez le forcer à prendre l'anneau.

EVENEMENT 1 GARDER

SERRURE CASSE-TÊTE



Vous devez résoudre le casse-tête avant de pouvoir avancer. Lancer 2 dé. Si votre résultat est inférieur ou égal à votre mental, vous pouvez bouger au prochain tour. Sinon vous restez ici et essayez à nouveau au prochain tour.

EVENEMENT 1 DEFAUSSER

CORBEAU



Vous pouvez parler au Corbeau si vous voulez. Lancer un dé : 1= Ses récits terrifiants sur ce que vous allez rencontrer dans votre périple vous remplissent de terreur, perdez un tour à trembler de peur ; 2-3= Ignoré ; 4-6= Vous pouvez ignorer le prochain piège que vous rencontrerez.

ETRANGER 4 LAISSEZ

SEIGNEUR VAMPIRE



MENTAL 7

Si vous perdez, lancez un dé : 1-3= perdez une vie ; 4= perdez deux vies ; 5= perdez trois vies ; 6= perdez tous vos compagnons.

ESPRIT 3 ATTAQUE

CHAMPION NON-MORT



PHYSIQUE 7

Un Champion Non-mort garde cette endroit et ne vous laissera pas passer. Si vous perdez le combat, perdez une vie et vous devez combattre encore le tour prochain. Vous ne pouvez pas avancer tant que vous n'avez pas vaincu le Champion.

MONSTRE 2 ATTAQUE

SALLE TOURNANTE



Vous devez repartir vers l'entrée à votre prochain tour.

EVENEMENT 1 LAISSEZ

PORTE BONHEUR



Vous pouvez relancer n'importe quel jet de dé, mais vous devez accepter le résultat du second lancé. Défausser cette carte après l'avoir utilisé.

OBJET 5 GARDER

LE FOU



Le Fou vous assure qu'il connaît un raccourci. Si vous décidez de le croire, lancez un dé et déplacez vous sur la case indiquée : 1= L'Escalier ; 2-4= Nullpart, vous perdez votre prochain tour ; 5-6= Hall du dragon Roi.

ETRANGER 4 LAISSEZ

ETUDE DU SORCIER



Lancez un dé si vous voulez fouiller l'étude : 1= Changez en crapaud pour trois tours ; 2-3= vous ne trouvez rien d'intéressant ; 4-6= Vous trouvez le livre de sort du Sorcier. Gagnez immédiatement votre plein de sort suivant votre niveau de mental.

LIEU 6 LAISSEZ

PARTIE DE DES AVEC LA MORT



Vous devez lancer deux dés pour vous tandis qu'un autre joueur lance deux dés pour la Mort. Si votre résultat est égal ou inférieur vous perdez une vie et devez rester ici et recommencez le tour prochain. Si supérieur vous pouvez avancer normalement à votre prochain tour.

ETRANGER 4 LAISSEZ