

BRUME VERTE

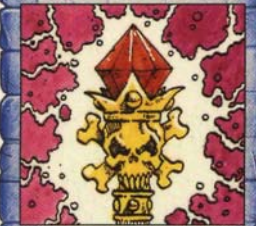
Une brume verte corrosive vous enveloppe et ronge votre équipement. Défaussez casque, bouclier et armure si vous en portez.

EVENEMENT 1 DEFAUSSER

PIECES D'OR

Défaussez cette carte et prenez un pion d'or.

OBJET 5 DEFAUSSER

CRISTAL DE POUVOIR

Tant que vous possédez le Cristal, vous pouvez ajouter un à vos résultats de combats psychiques.

OBJET 5 GARDER

SAGE

Tant qu'il est avec vous, le sage ajoute un à votre Mental. Il vous quittera et rejoindra tout joueur terminant son mouvement dans votre case. Donnez cette carte au joueur dès qu'il s'arrête dans votre case (il n'a pas besoin de vous rencontrer).

COMPAGNON 5 GARDER

ANNEAU DE SORTS

Prenez la carte du sommet du paquet de sorts et placez-la avec cette carte. Ce sort s'ajoute au nombre de sorts maximum auquel vous avez droit. Quand vous utilisez ce sort, lui et l'anneau disparaissent dans la pile de défausse.

OBJET 5 GARDER

DES PIPES

Vous pouvez utiliser cette carte au moment de lancer le dé pour une raison quelconque. Au lieu du lancer normalement le dé, vous pouvez choisir le résultat obtenu. Vous pouvez utiliser cette carte une fois et devez ensuite la défausser.

OBJET 5 GARDER

SKAVEN

PHYSIQUE 3

MONSTRE 2 ATTAQUE

ARAIGNEE GEANTE

PHYSIQUE 5

Avant de combattre l'araignée, vous devez obtenir sur un dé un résultat inférieur à votre Mental pour éviter d'être pris dans sa toile. Si vous ratez, soustrayez deux à votre résultat de bataille.

MONSTRE 2 ATTAQUE