HOMME ARBRE

PHYSIQUE 6

MONSTER 2 ATTACK

GOULE

MENTAL 2

SPIRIT 3 ATTACK

CHAMPIGNON MAGIQUE

Vous pouvez manger les champignons quand vous voulez. Quand vous le faites, lancez un dé pour voir ce qui se passe : 1= Poison, perdez une vie ; 2= Vous vous évanouissez, passez un tour ; 3= Rien ne se passe ; 4-5= Vous gagnez un mental ; 6= Vous gagnez un sort. Une fois les champignons mangés, défaussez la carte.

OBJECT 5 KEEP

PARCHEMIN

Vous pouvez lire le Parchemin à n'importe quel moment. Quand vous faites, il tombe en poussière mais vous gagnez un sort.

OBJECT 5 KEEP

WILL-O-WISPS

Ces créatures funestes vous attirent dans un grand danger. Tirez trois cartes aventure supplémentaires du paquet utilisé sur le plateau principal et vous devez les rencontrer avec le reste des cartes présente sur cette case.

EVENT 1 DISCARD

GUIDE

Tandis que le Guide est votre compagnon dans la forêt, vous pouvez lancer deux dés pour votre mouvement et prendre n'importe lequel comme votre dé de

FOLLOWER 5 KEEP

GUERISSEUR

Le Guérisseur se joint à vous comme compagnon. Au début de chaque tour, vous pouvez choisir de permettre au Guérisseur de vous soignez. Il soignera une vie mais

FOLLOWER 5 KEEP

LION

Vous rencontrez un lion avec une épine dans sa patte. Si vous obtenez un résultat inférieur à votre mental avec un dé, vous réussissez à retirer l'épine et le Lion se joint à vous. Il vous aidera pendant les batailles, ajoutant trois à votre physique.

FOLLOWER 5 KEEP