

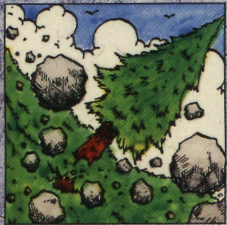
ANNEAU PROTECTEUR



Si pour une raison quelconque vous venez de perdre une vie, lancez un dé. Si vous obtenez 5 ou 6, l'Anneau vous protège et vous ne perdez pas cette vie.

OBJET 5 GARDER

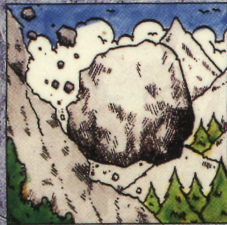
AVALANCHE



Placez cette carte dans la case derrière vous. Le premier joueur à y entrer doit arrêter son mouvement (même s'il lui en reste) et passer son prochain tour à débayer le passage. Défaussez cette carte une fois que le passage a été débayer.

LIEU 6 LAISSER

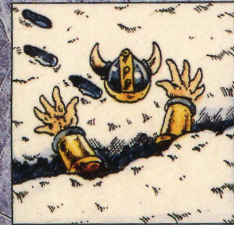
BLOC DE ROCHE



Un énorme rocher s'écrase sur la route. Lancez un dé pour vous-même et pour chaque compagnon. Votre personnage perd une vie sur un résultat de 1 ou 2, et un compagnon est écrasé et défaussé sur un résultat de 1 ou 2.

EVENEMENT 1 DEFAUSSER

CREVASSE CACHEE



Si vous avez une mule, un attelage ou un porteur, ils tombent dans une crevasse recouverte de neige et sont envoyés dans la pile de défausse ainsi que tous les objets qu'ils portaient.

EVENEMENT 1 DEFAUSSER

CRI DU WENDINGO



Il est dit que celui qui entend le cri du Wendingo mourra avant le matin. Si vous perdez une bataille ou un combat psychique dans ce tour ou le prochain, au lieu de perdre juste une vie, votre personnage est tué - sans recours !

EVENEMENT 1 DEFAUSSER

DIAMANT



Vous pouvez échanger le Diamant contre cinq ors aux Portes de la ville.

OBJET 5 GARDER

DRAGON DES GLACES



PHYSIQUE 7

MONSTRE 2 ATTAQUE

ELEMENTAIRE DE TERRE



MENTAL 5

Si vous perdez la bataille contre l'Élémentaire de Terre, vous perdez une vie et êtes entraîné jusqu'à la case Caveau.

ESPRIT 3 ATTAQUE

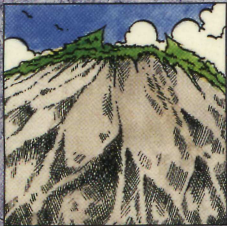
EMERAUDE



Vous pouvez échanger l'Émeraude contre trois ors aux Portes de la Ville.

OBJET 5 GARDER

FALAISE



Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal au total de votre Mental plus votre Physique, vous escaladez la falaise. Si le résultat est supérieur, vous devez perdre une vie ou un compagnon.

LIEU 1 LAISSER

GRIFFON



PHYSIQUE 5

MONSTRE 2 ATTAQUE

GUIDE



Tant que le Guide est votre compagnon dans les Montagnes, vous pouvez lancer deux dés et garder le résultat de votre choix pour votre mouvement.

COMPAGNON 5 GARDER

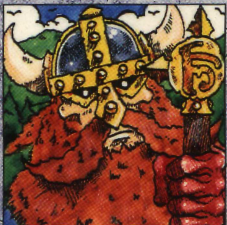
LOUP DES NEIGES



PHYSIQUE 2

MONSTRE 2 ATTAQUE

MAITRE DES RUNES



Si vous avez une épée, le Maître des Runes la transformera en Épée Runique pour deux ors. Défaussez l'épée et l'or et prenez une Épée Runique.

ETRANGER 4 LAISSER

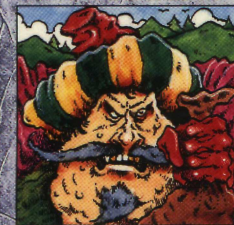
MAMMOUTH



PHYSIQUE 6

MONSTRE 2 ATTAQUE

MARCHAND



Le Marchand vous donnera trois ors si vous l'escortez jusqu'aux : 1 = Portes de la Ville ; 2 = Taverne ; 3 = Village ; 4 = Château ; 5 = Temple ; 6 = Caverne du Sorcier. Défaussez-le dès qu'il vous a donné l'or.

COMPAGNON 5 GARDER