

## MEDUSE



### MENTAL 5

Si vous perdez une bataille contre la Méduse, vous perdez une vie et êtes transformé en pierre. Vous devez passer un tour, le temps de retrouver votre état normal.

ESPRIT 3 ATTAQUE

## MERCENAIRE NAIN



Le nain vous rejoindra si vous lui donnez un or (défaussez l'or). Tant qu'il est avec vous, il ajoute un à votre Physique. Il vous quittera pour rejoindre tout autre joueur qui vous rencontrera et qui lui donnera un or.

COMPAGNON 5 GARDER

## NAIN DU CHAOS



### PHYSIQUE 3

MONSTRE 2 ATTAQUE

## ORQUE



### PHYSIQUE 3

MONSTRE 2 ATTAQUE

## PALAIS DE LA REINE DES GLACES



Vous pouvez rendre visite à la Reine. Si vous le faites, lancez un dé : 1 = crapaud pour trois tours ; 2-3 = ignore ; 4 = soignez une vie ; 5 = gagnez un sort ; 6 = téléporté dans n'importe la case de votre choix de cette région.

LIEU 6 LAISSER

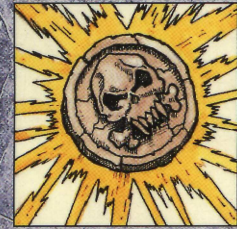
## PARCHEMIN



Vous pouvez lire le parchemin à tout moment. Quand vous décidez de le lire, il tombe en poussière, mais vous gagnez un sort.

OBJET 5 GARDER

## PIERRE DE L'AUBE



Placez deux pions vie sur cette carte. Vous pouvez choisir de perdre un de ces pions au lieu de perdre une de vos vies. Lorsque les deux pions ont été utilisés, la pierre tombe en poussière et retourne dans la pile de défausse.

OBJET 5 GARDER

## POTION DE VOL



Vous pouvez boire cette potion au lieu de lancer le dé pour le mouvement. Défaussez la potion après l'avoir utilisée. Elle vous permet de vous déplacer dans n'importe quelle case de la même région.

OBJET 5 GARDER

## PROSPECTEUR



Si vous avez le Diamant, le Rubis ou l'Émeraude, le Prospecteur vous les achètera. Échangez-les immédiatement contre le nombre approprié d'ors.

ÉTRANGER 4 LAISSER

## PUMA



### PHYSIQUE 3

MONSTRE 2 ATTAQUE

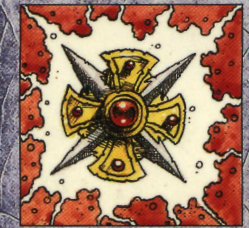
## RUBIS



Vous pouvez échanger le Rubis contre quatre ors dans la case Portes de la Ville.

OBJET 5 GARDER

## TALISMAN



Le Talisman vous permet de passer sain et sauf le Portail du Pouvoir.

OBJET 5 GARDER

## TEMPÊTE DE NEIGE



Une terrible tempête souffle dans les Montagnes. Tous les joueurs dans cette région doivent passer leur prochain tour. De plus, tous les joueurs dans la région qui ratent leur jet sous le Mental avec un dé doivent perdre une vie.

ÉVÉNEMENT 1 DÉFAUSSER

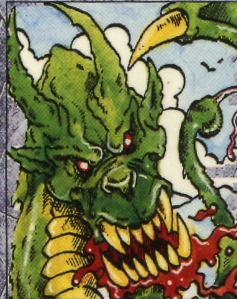
## VOLCAN



De la lave en fusion coule le long des montagnes. Lancez un dé pour chaque carte Aventure face visible entre cette case et les Contreforts. La carte est défaussée sur un résultat de 4, 5 ou 6.

ÉVÉNEMENT 1 DÉFAUSSER

## WYVERN



### PHYSIQUE 6

MONSTRE 2 ATTAQUE

## YETI



### PHYSIQUE 4

Avant de livrer une bataille contre le Yeti, vous devez faire moins que votre Mental sur un dé pour éviter les rochers qu'il vous lance. Si vous ratez, perdez une vie.

MONSTRE 2 ATTAQUE