CHEMIN CACHE

Vous pouvez faire un tour de plus

PLACE 6 LEAVE

FLECHE MAGIQUE

Vous pouvez utilisez la flèche magique si vous avez un arc. Elle ajoute 4 à votre résultat quand vous utilisez votre arc au lieu des 2 point normaux. Défausser cette carte après l'avoir utilisé, mais gardez l'arc.

OBJECT 5 KEEP

PIEGE

Vous pouvez placer le piège sur n'importe quel case du Royaume de la Forêt ou sur une case Forêt ou Bois d'une autre région. Laissez la carte sur la case. Le prochain joueur qui aarive sur cette case, vous inclut, doit perdre une vie ou passez un tour.

OBJECT 5 KEEP

PIECES D'OR

Défausser cette carte et prenez une pièce d'or.

OBJECT 5 DISCARD

CENTAURE

Lancez un dé pour connaître sa réaction : 1-2= Il vous attaque avec sa hache, perdez une vie ; 3-4= Il vous ignore ; 5-6= Il se joint à vous. Il tuera un monstre que vous rencontrerez avant que vous ayez à la combattre et ensuite il retournera dans la forêt (et la pile de défausse).

STRANGER 4 LEAVE

PIXIES

Ces créatures espiègles tentent de voler tout objet que vous transportez Lancez un dé pour chaque objet que vous avez. Si le résultat est plus grand que votre mental, les pixies réussissent à le voler et vous devez le défausser carte.

EVENT 1 DISCARD

TRONC D'ARBRE

Un énorme arbre s'écrase sur le sol. Lancez un dé pour vous et pour chacun de vos compagnons. Votre personnage perdra une vie sur 1 ou 2, tandis qu'un compagnon est écrasé par l'arbre et doit être défausser sur 1 ou 2.

EVENT 1 DISCARD

PERDU

Vous êtes désespérément perdu. Passez votre prochain tour.

EVENT 1 DISCARD

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.

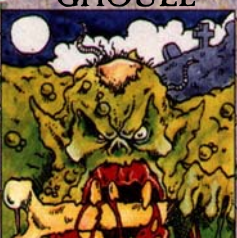
OBJECT 5 KEEP

SANGLIER

PHYSIQUE 2

MONSTER 2 ATTACK

GHOULE



MENTAL 2

SPIRIT 3 ATTACK

FANTOME

MENTAL 3

SPIRIT 3 ATTACK

PERDU

Vous êtes désespérément perdu. Passez votre prochain tour.

EVENT 1 DISCARD

DRAGON DE L'OMBRE

MENTAL 7

SPIRIT 3 ATTACK

JABBERWOCK

MENTAL 5

SPIRIT 3 ATTACK

GOGELIN DE LA FORET

PHYSIQUE 2

Avant de combattre le Gobelin, vous devez avoir un résultat sur un jé de dé inférieur à votre mental pour éviter son embuche. So vous raté, vous devez déduire 2 à votre résultat de bataille

MONSTER 2 ATTACK