Vers la Forêt
CHEMIN
Tirez une carte forêt
REGION BOISEE
Tirez deux cartes forêt
CLAIRIERE
Tirez une carte forêt
CLAIRIERE
Tirez une carte forêt
TAILLIS
Tirez une carte forêt
REGION BOISEE
Tirez une carte forêt
FORET DENSE
Tirez trois cartes forêt
CHEMIN
Tirez une carte forêt
CHEMIN
Tirez une carte forêt
LANDE VENTEE
Tirez deux cartes forêt
CLAIRIERE
Tirez une carte forêt
FOURRE
Tirez une carte forêt
LA TANNIERE DU SEIGNEUR FANTOME
Vous devez vous arrêtez ici et effectuez un combat psychiquecontre le Seigneur Fantôme qui a un mental de 6. Si vous le battez, vous pouvez prendre un Talisman et deux or. Gagnant, perdant ou nul, à votre prochain tour, vous devez sortir sur la case Bois dans la Région Intérieure. Si vous avez battu le Seigneur Fantôme, alors le prochain joueur à finir sur cette case trouvera qu'un autre à pris sa place.
BOIS
Tirez deux cartes forêt
CLAIRIERE MYSTIQUE
Lancer un dé: 1= Vous tomber dans un sommeil magique. vous perdez un tour; 2-3= Rien n'arrive; 4= Gagnez un mental; 5= Gagnez une vie; 6= Gagnez un sort.
MARECAGES
Tirez une carte forêt
A votre prochain tour, au lieu bouger normalement, lancer un dé: 1-3= Piégé ici pour un tour, vous devez rencontrer cette case encore même si vous n'avez pas bouger; 4-6= Bouger normalement.
Forest board. © Copyright Games Workshop 1994. All rights reserved. (104869 B)