

### RAT GEANT



**PHYSIQUE 3**

MONSTRE 2 ATTAQUE

### BOUE RAMPANTE

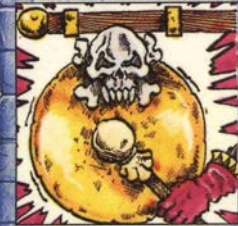


**PHYSIQUE 6**

Toute arme que vous utilisez contre la boue rampante est détruite et doit être défaussée, que vous gagniez ou perdiez la bataille.

MONSTRE 2 ATTAQUE

### GONG



Si vous faites résonner le gong, il téléportera un joueur de votre choix se trouvant dans les Cavernes jusque dans cette case. Puis le gong disparaîtra dans la pile de défausse.

LIEU 6 LAISSER

### PIECES D'OR



Défaussez cette carte et prenez un pion d'or.

OBJET 5 DEFAUSSER

### COFFRE



Si vous essayez d'ouvrir le coffre, vous devez, avec un dé, obtenir un résultat inférieur à votre Mental. Si vous ratez, une aiguille empoisonnée vous fait perdre une vie. Si vous réussissez, vous trouvez trois ors. Défaussez ensuite la carte.

LIEU 6 LAISSER

### RAT OGRE



**PHYSIQUE 4**

MONSTRE 2 ATTAQUE

### MURS COULISSANTS



Le plafond et les murs commencent à se refermer sur vous. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre Physique, vous reprenez les parois et êtes sauf. Si le résultat est supérieur à votre Physique, vous perdez une vie.

EVENEMENT 1 DEFAUSSER

### STATUE VIVANTE

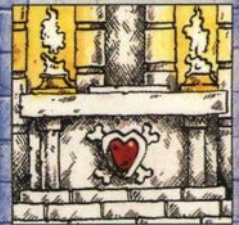


**PHYSIQUE 5**

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

MONSTRE 2 ATTAQUE

### AUTEL



Si vous désirez prier à l'autel, lancez un dé. 1 = passez un tour ; 2 = rien ; 3 = soignez une vie ; 4 = tirez une autre carte Caverne ; 5 = rejouez ; 6 = gagnez un sort.

LIEU 6 LAISSER

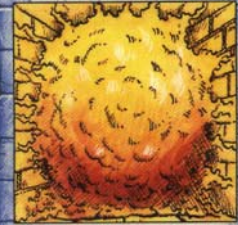
### FOSSE AUX SERPENTS



Pour franchir la fosse, vous devez lancer un dé et obtenir un résultat inférieur à votre Physique. Si vous ratez, vous devez perdre un compagnon ou une vie.

LIEU 6 LAISSER

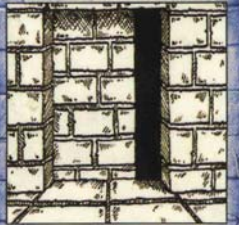
### INCENDIE



Un incendie ravage les Cavernes, détruisant toutes les cartes visibles d'un certain type se trouvant dans les Cavernes. Lancez 1D6 pour déterminer le type de cartes à défausser : 1-2 = Lieux ; 3-4 = Etrangers ; 5-6 = Monstres.

EVENEMENT 1 DEFAUSSER

### PASSAGE SECRET



Si vous décidez d'emprunter le passage secret, lancez un dé pour déterminer l'endroit où il mène : 1 = Entrée ; 2 = Bibliothèque ; 3 = Chambre des Ombres ; 4 = Caveau ; 5-6 = Salle du Trésor

LIEU 6 LAISSER

### TRAPPE



Une trappe s'ouvre sous vos pieds. Vous pouvez tenter d'éviter le piège en obtenant un résultat inférieur à votre Mental sous deux dés. Si vous ratez, ou décidez de ne pas lancer les dés, vous arrivez dans la case Caveau.

EVENEMENT 1 DEFAUSSER

### GOBELIN



**PHYSIQUE 2**

MONSTRE 2 ATTAQUE

### ORQUE



**PHYSIQUE 3**

MONSTRE 2 ATTAQUE

### SKAVEN



**PHYSIQUE 3**

MONSTRE 2 ATTAQUE