



Évènement - Plaine
Épidémie de peste

Une épidémie de peste ravage la région. Si vous échouez un jet de Vigueur de 8, vous perdez 1 de chaque caractéristique lors de votre prochain combat.



Évènement - Plaine
Conseil des mages

Vous participez à une épreuve de magie. Lancez un dé.

- 1 : une naga vous attaque.
- 2 : une goule vous attaque.
- 3 : une pièce d'or. 4 : un composant.
- 5 : un objet. 6 : échangez un sort.



Évènement - Plaine
Trésor enfoui

Vous découvrez l'emplacement d'un trésor maudit. Si vous échouez un jet de Volonté de 8, vous succombez à la tentation, et une naga vous attaque.



Évènement - Plaine
Châtelet imposant

Un malentendu conduit à votre emprisonnement. Si vous échouez un jet de Force de 8 pour forcer la porte, vous devez combattre une goule qui bloque la sortie.



Évènement - Plaine
Noblesse elfique

Une princesse vous invite et vous pose des questions historiques. Si vous échouez un jet d'Intellect de 8, elle s'offusque et vous expulse vers Aremorica, le port de Middenardh.



Évènement - Plaine
Arrivée ondoyante

Une naga attaque les nautes chargeant les barques des ports fluviaux.

Vous devez la vaincre.



Évènement - Plaine
Débarquement sinueux

Une naga se faufile discrètement entre les rivières des villes marchandes.

Vous devez la vaincre.



Évènement - Plaine
Profanation des tombes

Une goule putride erre sans but aux abords des villages paisibles.

Vous devez la vaincre.



Évènement - Plaine
Exhumation morbide

Les activités obscures des occupants du temple voisin ont animé une goule du cimetière local.

Vous devez la vaincre.





Évènement - Forêt
Soif de sang

Un garou lucide vous supplie de le laisser boire votre sang.
- Si vous acceptez, perdez 1 de Vigueur et gagnez 1 de Volonté lors de votre prochain combat.
- Si vous refusez, il vous attaque.

5 ▲ 4 ● 2 🍎 2 🍷



Évènement - Forêt
Anachorète mystique

Un anachorète vous observe.
- Si vous possédez un sort d'arcane, il vous donne deux objets.
- Si vous possédez un sort de nature, il vous téléporte en Aremorica.
- Sinon, il disparaît subitement.

5 ▲ 4 ● 2 🍎 2 🍷



Évènement - Forêt
Arbre facétieux

Vous découvrez un arbre magique.
- Si vous possédez un sort de nature, il vous donne deux objets.
- Si vous possédez un sort d'arcane, il fait apparaître un fantôme.
- Sinon, il se moque de vous.

5 ▲ 4 ● 2 🍎 2 🍷



Évènement - Forêt
Maison champignon

Vous découvrez dans une clairière une maison fort appétissante.
Si vous échouez un jet de Volonté de 10, vous vous remplissez la panse, et perdez 1 de Force et 1 de Vigueur lors de votre prochain combat.

5 ▲ 4 ● 2 🍎 2 🍷



Évènement - Forêt
Cohorte spectrale

Un fantôme effraie les voyageurs les plus couards aux abords de la forêt.

Vous devez le vaincre.

5 ▲ 4 ● 2 🍎 2 🍷



Évènement - Forêt
Apparition fantomatique

Le fantôme d'un pendu accusé injustement hante les villages isolés de la montagne.

Vous devez le vaincre.

5 ▲ 4 ● 2 🍎 2 🍷



Évènement - Forêt
Sorcière isolée

Une sorcière vous attire à elle.
- Si vous possédez un sort de chaos, elle vous donne deux objets.
- Si vous possédez un sort de sacré, elle invoque un garou.
- Sinon, elle vous agrandit le nez.

5 ▲ 4 ● 2 🍎 2 🍷



Évènement - Forêt
Transformation bestiale

Un forgeron coriace s'est fait mordre par un loup et erre maintenant sous forme de garou.

Vous devez le vaincre.

5 ▲ 4 ● 2 🍎 2 🍷



Évènement - Forêt
Pleine lune

Vous entendez un hurlement issu des profondeurs de la forêt. Un garou est en train de se transformer.

Vous devez le vaincre.

5 ▲ 4 ● 2 🍎 2 🍷