



**Évènement - Montagne
Portail magique**

Un hibours rôde autour d'un portail magique. Il peut être convaincu de ne pas combattre avec un jet de Volonté de 12. Une fois l'hibours vaincu ou convaincu, vous pouvez vous téléporter où vous voulez.

6 ▲ 5 ● 2 🍎 2 🍷



**Évènement - Montagne
Tremblement de terre**

Vous devez réussir un jet de Vigueur de 12 pour résister au tremblement de terre. Si vous échouez, un ogre profite de votre déséquilibre pour vous attaquer.

6 ▲ 5 ● 2 🍎 2 🍷



**Évènement - Montagne
Maraudeur brutal**

Un ogre maraudeur surgit d'une grotte et vous réclame 10 pièces d'or. Si vous refusez de payer, il vous attaque.

6 ▲ 5 ● 2 🍎 2 🍷



**Évènement - Montagne
Filon de gemmes**

Vous trouvez un filon enchanté. Vous arrachez une gemme. Lancez un dé pour déterminer ce qui vous attend.

1 : une liche. 2 : un hibours.
3 : un ogre. 4 : un composant.
5 : une pièce d'or. 6 : un objet.

6 ▲ 5 ● 2 🍎 2 🍷



**Évènement - Montagne
Porte secrète**

Une porte vous bloque le passage. Vous pouvez la franchir avec un jet de Force de 12. Si vous échouez, une liche est attirée par le bruit, et vous attaque.

6 ▲ 5 ● 2 🍎 2 🍷



**Évènement - Montagne
Grotte hantée**

Une liche s'est installée dans une grotte voisine. Elle réclame trois composants lors de votre passage, à défaut de quoi elle émerge de son repaire et vous attaque.

6 ▲ 5 ● 2 🍎 2 🍷



**Évènement - Montagne
Force brute**

Un ogre déchaîné sème le chaos dans la région.

Vous devez le vaincre.

6 ▲ 5 ● 2 🍎 2 🍷



**Évènement - Montagne
Hibernation contrariée**

Un hibours grogneur émerge de sa profonde hibernation.

Vous devez le vaincre.

6 ▲ 5 ● 2 🍎 2 🍷



**Évènement - Montagne
Nécrose squelettique**

Une liche imbue de magie nécrotique imprègne l'atmosphère environnante.

Vous devez la vaincre.

6 ▲ 5 ● 2 🍎 2 🍷



Évènement - Neige - 2 joueurs
Abondance de gemmes

Vous découvrez une grotte remplie de pierres précieuses. Vous pouvez y ajouter 20 pièces d'or. Si vous vous abstenez ou tentez de prendre une gemme, un dragon vous attaque.

12 ▲ 8 ● 2 ♣ 2 ☠



Évènement - Neige - 2 joueurs
Gargouille gigantesque

Une gigantesque gargouille de pierre semble se métamorphoser, il faut la détruire prestement. Si aucun joueur ne réussit un jet de Force de 18, un dragon vous attaque.

12 ▲ 8 ● 2 ♣ 2 ☠



Évènement - Neige - 2 joueurs
Puissance draconique

Vous entrez dans le domaine d'un dragon affamé. Il pousse un hurlement déchirant, déploie ses ailes et vous attaque.

12 ▲ 8 ● 2 ♣ 2 ☠



Évènement - Marais - 2 joueurs
Regard funeste

Vous sentez un regard peser sur vous, vos jambes ne vous obéissent plus. Si aucun joueur ne réussit un jet de Volonté de 14, une vampresse vous attaque.

12 ▲ 8 ● 2 ♣ 2 ☠



Évènement - Marais - 2 joueurs
Chevalier maudit

Un chevalier maudit vous barre le passage. Il vous réclame 6 objets. Si vous ne l'honorez pas, son cheval squelettique hennit violemment, puis une vampresse vous attaque.

12 ▲ 8 ● 2 ♣ 2 ☠



Évènement - Marais - 2 joueurs
Malveillance vampirique

Vous entrez dans le domaine d'une vampresse assoiffée de sang. Elle vous tance un instant, puis vous attaque.

12 ▲ 8 ● 2 ♣ 2 ☠



Évènement - Désert - 2 joueurs
Djinn maléfique

Un djinn maléfique vous barre le passage. Il vous réclame 6 composants. Si vous ne l'honorez pas, il se dissipe dans un nuage de fumée, puis un démon vous attaque.

12 ▲ 8 ● 2 ♣ 2 ☠



Évènement - Désert - 2 joueurs
Tour d'onyx

Une tour en onyx est érigée au milieu du désert, troublant votre vision. Si aucun joueur ne réussit un jet d'Intellect de 14, un démon vous attaque.

12 ▲ 8 ● 2 ♣ 2 ☠



Évènement - Désert - 2 joueurs
Rictus démoniaque

Vous entrez dans le domaine d'un démon déchaîné. Il s'embrase, enflamme son épée, et vous attaque.

12 ▲ 8 ● 2 ♣ 2 ☠