



**Évènement - Champ  
Mendiant insistant**

Un mendiant vous réclame une pièce d'or. Si vous l'honorez, il vous procure un objet. Sinon, vous pouvez l'achever pour lui voler son objet et perdre 1 de chaque caractéristique lors du prochain combat.

2 ▲ 1 ● 1 ☹ 1 🛡



**Évènement - Champ  
Filon sans fin**

Vous trouvez une pièce d'or sur un filon magique. Vous pouvez reposer la pièce et lancer un dé. Si vous faites 4 ou plus, vous gagnez deux pièces. Vous pouvez continuer avec deux pièces pour en gagner quatre.

2 ▲ 1 ● 1 ☹ 1 🛡



**Évènement - Champ  
Fontaine de puissance**

Vous découvrez une fontaine de puissance à l'orée des arbres. Ajoutez 1 de Force et 1 de Vigueur lors de votre prochain combat.

2 ▲ 1 ● 1 ☹ 1 🛡



**Évènement - Champ  
Tome abandonné**

Vous trouvez un livre magique. Vous l'ouvrez, lancez un dé.  
1 : une pièce d'or 2 : deux pièces d'or.  
3 : un composant. 4 : un objet.  
5 : une grenouille. 6 : un brigand.

2 ▲ 1 ● 1 ☹ 1 🛡



**Évènement - Champ  
Torrent de grenouille**

Une grenouille trop téméraire s'est installée dans les réserves d'eau de la ville voisine.

Vous devez la vaincre.

2 ▲ 1 ● 1 ☹ 1 🛡



**Évènement - Champ  
Pluie de grenouille**

Une grenouille patauge effrontément dans la mare proche du village.

Vous devez la vaincre.

2 ▲ 1 ● 1 ☹ 1 🛡



**Évènement - Champ  
Chevalier itinérant**

Un chevalier de la lumière vous propose son aide. Ajoutez 2 de Force lors de votre prochain combat. Vous pouvez le poignarder dans le dos pour lui voler son destrier, et ajouter 2 de Vigueur à la place.

2 ▲ 1 ● 1 ☹ 1 🛡



**Évènement - Champ  
Attaque de grand chemin**

Un brigand attaque les routes passantes de la région.

Vous devez le vaincre.

2 ▲ 1 ● 1 ☹ 1 🛡



**Évènement - Champ  
Embuscade subite**

Un brigand rôde entre les chaumières mal éclairées.

Vous devez le vaincre.

2 ▲ 1 ● 1 ☹ 1 🛡



Évènement - Bosquet  
**Chaudron douteux**

Vous trempez vos lèvres dans un chaudron fumant. Lancez un dé pour déterminer votre prochain combat.

1 : -1 Vigueur 2 : -1 Force.  
3 : -1 Intellect. 4 : +1 Intellect.  
5 : +1 Force. 6 : +1 Vigueur.



Évènement - Bosquet  
**Fontaine de jouvence**

Vous découvrez une fontaine de jouvence dans une clairière. Ajoutez 1 de Vigueur lors de votre prochain combat. Ajoutez 1 de Vigueur de plus si vous possédez une potion.



Évènement - Bosquet  
**Invasion gnolle**

Un gnoll vandalise les celliers du village voisin.

Vous devez le vaincre.



Évènement - Bosquet  
**Surprise gnolle**

Un gnoll espigle rend la vie des paysans locaux misérable.

Vous devez le vaincre.



Évènement - Bosquet  
**Écllosion grouillante**

Une araignée tisse sa toile entre les branches des chênes larmoyants.

Vous devez la vaincre.



Évènement - Bosquet  
**Prolifération venimeuse**

Une araignée cliquette au pied des arbustes verdoyants.

Vous devez la vaincre.



Évènement - Colline  
**Cloches retentissantes**

Les cloches de l'abbaye vous font rejeter la violence. Si vous échouez un jet de Volonté de 8, vous perdez 1 de chaque caractéristique lors de votre prochain combat.



Évènement - Colline  
**Gîte accueillant**

Une abbesse vous dévisage.  
- Si vous possédez un sort de chaos, elle vous attaque.  
- Si vous possédez un sort de sacré, elle vous offre un composant.  
- Sinon, elle vous ignore.



Évènement - Colline  
**Abbaye reculée**

L'abbesse vous enjoint de faire un don de deux pièces d'or. Si vous refusez, vous devez réussir un jet d'Intellect de 8 pour l'empêcher de vous attaquer.

