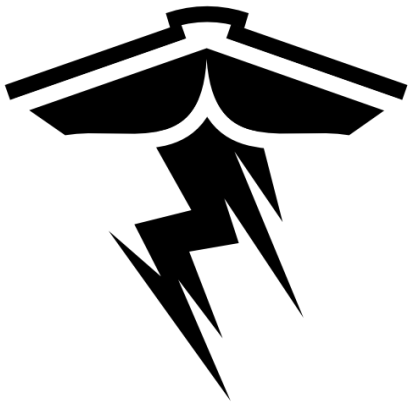




Tempête de Telnas

Les manifestations de Telnas gagnent 2 de force jusqu'à la fin du tour et se déplacent d'une région



Blizzard

Tous les joueurs ne peuvent se déplacer que d'une seule région jusqu'à la fin du prochain tour



Baisse de gravité

Tous les joueurs peuvent se déplacer d'une région supplémentaire jusqu'à la fin du prochain tour



Pacte démoniaque

Vous pouvez accepter le pacte pour perdre 2 de Volonté, gagner 2 de Force ou d'Intellect et recevoir un composant de votre choix



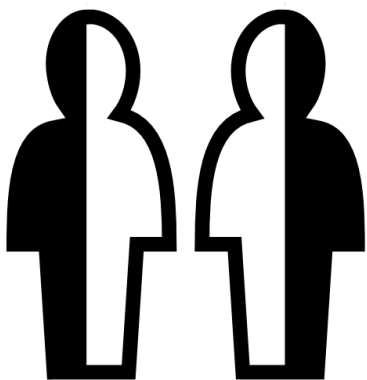
Pacte angélique

Vous pouvez accepter le pacte pour perdre 2 de Force ou d'Intellect, gagner 2 de Volonté et recevoir un composant de votre choix



Épidémie de Peste

Tous les monstres et joueurs perdent [niveau] points de vigueur (minimum 1) jusqu'à la fin du prochain tour.



Destin récompensé

Les adeptes du Telnas choisissent un objet au hasard, ou un point de caractéristique de leur choix



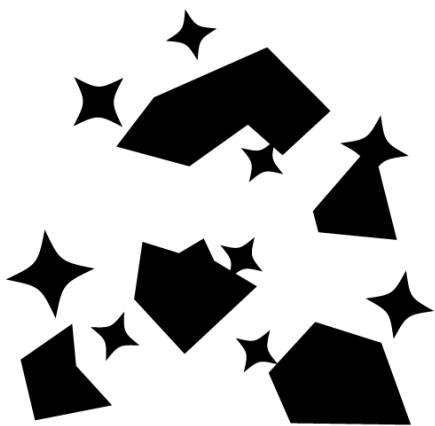
Aventure palpitante

Les aventuriers regagnent tous leurs points de vie, points de mana et sorts



Ermite errant

Un ermite errant s'est perdu, accompagnez-le jusqu'à la ville la plus proche, suite à quoi recevez un objet au hasard



Bénédiction d'abondance

Tous les joueurs gagnent trois fois plus d'or de toutes les sources jusqu'à la fin du prochain tour



Rage sanguinaire

Tous les monstres regagnent autant de points de vie qu'ils infligent de dégâts lors de la prochaine seconde phase d'un combat



Bienfaiteur vagabond

Donne au choix 6 pièces d'or ou un objet au hasard



Gredin chapardeur

Vous placez un de vos objets au hasard dans la région la plus distante du même continent



Trésor enfoui

Vous recevez 10 pièces d'or



Relique abandonnée

Vous recevez deux objets au hasard



Portail magique

Vous pouvez le traverser pour vous téléporter sur n'importe quelle région, suite à quoi le portail disparaît



Pèlerin guérisseur

Vous regagnez tous vos points de vie, puis vous pouvez payer 3 pièces d'or ou un objet pour gagner 1 point de Vigueur



Attaque de village

Participez au pillage pour gagner 3 pièces d'or et un objet au hasard, ou passez votre chemin pour gagner 1 point de Volonté



Pacte draconique

Vous pouvez recevoir 2 points de Force ou d'Intellect en échange de perdre 2 points de Volonté. Si vous refusez, vous perdez temporairement 2 de Force et d'Intellect et un dragon apparaît



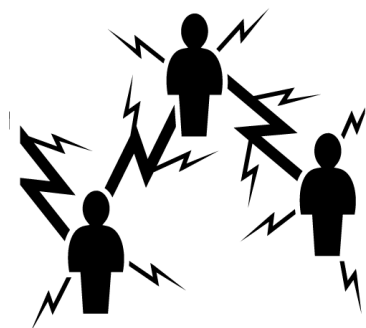
Pacte vampirique

Vous pouvez recevoir 2 points de Force ou d'Intellect en échange de perdre 2 points de Vigueur. Si vous refusez, vous perdez temporairement 2 de Vigueur et de Volonté et trois garous apparaissent



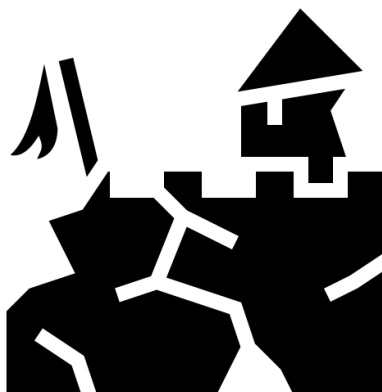
Thaumaturge retors

Vous pouvez recevoir deux objets au hasard en échange de perdre 1 de Volonté et 1 de Vigueur. Si vous refusez, perdez un objet au hasard sur la région courante et vous êtes téléportés en Austrasie



Chamboulement spatio-temporel

Faites apparaître au hasard sur les régions non-villes non-temples de ce continent un dragon, un démon, un ogre, an hibours, un objet, une pièce d'or



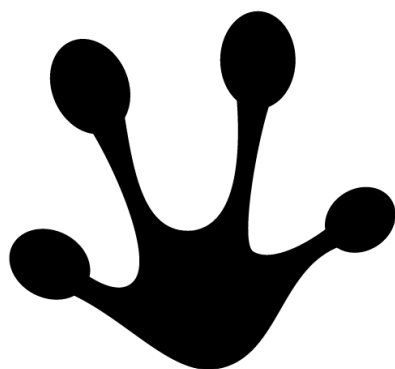
Tremblement de terre

Déplacez tous les monstres et joueurs d'une région vers la ville du continent. Les monstres et adeptes s'arrêtent avant d'atteindre la ville



Ouragan côtier

Déplacez tous les monstres et joueurs d'une région dans la direction opposée de la ville du continent. Les monstres et joueurs les plus éloignés ne sont pas affectés



Torrent de grenouille

Trois grenouilles apparaissent



Invasion gnolle

Quatre gnolls apparaissent



Desécration des tombes

Cinq goules apparaissent



Embuscade subite

Payez 5 pièces d'or ou trois
brigands apparaissent



Prolifération venimeuse

Quatre araignées apparaissent



Cohorte spectrale

Trois fantômes apparaissent



Pleine lune

Trois garous apparaissent



Débarquement sinueux

Deux nags apparaissent



Hibernation contrariée

Un hibours apparaît



Force brute

Un ogre apparaît



Vol draconique

Un dragon apparaît



Rictus démoniaque

Un démon apparaît