



Fontaine de Puissance

Chaque joueur gagne 1 de Force ou d'Intellect lorsqu'il traverse la région, puis la fontaine disparaît



Fontaine de Jouvence

Chaque joueur gagne jusqu'à 1 point de vie lorsqu'il traverse la région, puis la fontaine disparaît



Fontaine de vitalité

Chaque joueur gagne un objet au hasard lorsqu'il traverse la région, puis la fontaine disparaît



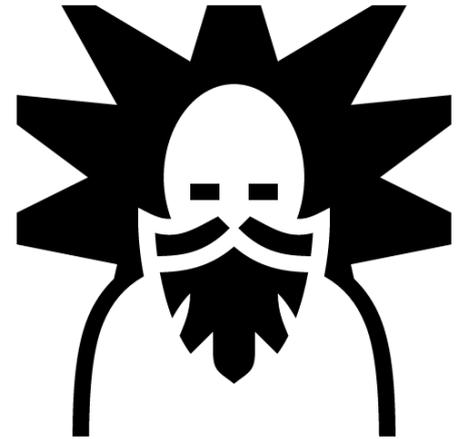
Filon sans fin

Chaque joueur gagne 3 pièces d'or lorsqu'il traverse la région, puis le filon touche à sa fin



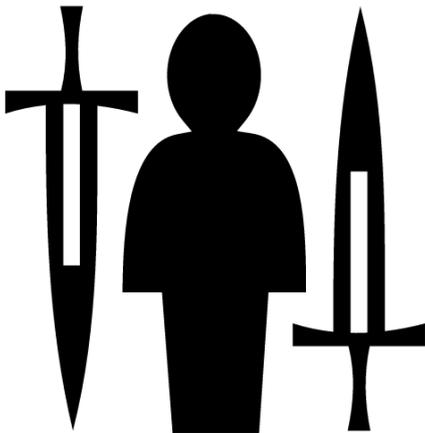
Mendiant insistant

Payez une pièce d'or pour gagner 1 de Volonté, ou achevez-le pour gagner 1 de Force ou d'Intellect et perdre 1 de Volonté, ou ignorez-le



Mage itinérant

Payez une pièce d'or pour piocher ou échanger un sort, ou ignorez-le



Marchand ambulant : payez une pièce d'or pour recevoir un objet au hasard, ou ignorez-le



Mystique nomade

Payez une pièce d'or pour ordonner les trois premières cartes d'évènements mineurs ou ignorez-le



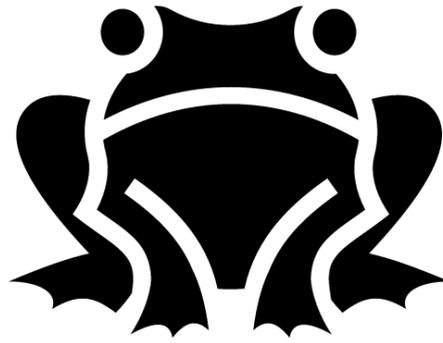
Soif de sang

Perdez un point de vie à la fin de chaque tour jusqu'à ce que vous infligiez des dégâts



Montée de fièvre

Perdez un point de vie à la fin de chaque tour jusqu'à que vous entriez dans un sanctuaire ou gagniez un combat



Pluie de grenouille

Une grenouille apparaît



Surprise gnolle

Un gnoll apparaît



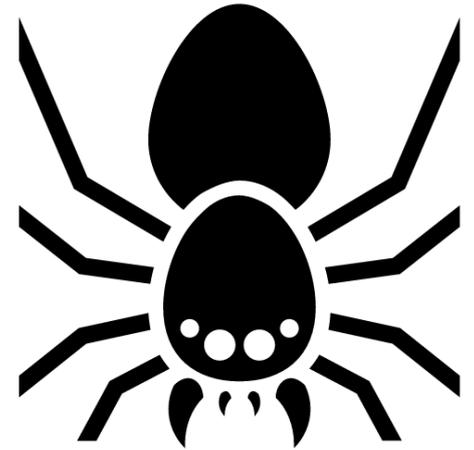
Exhumation morbide

Une goule apparaît



Attaque de grand chemin

Payez 2 pièces d'or ou 1 brigand apparaît



Éclosion grouillante

Une araignée apparaît



Apparition fantômatique

Un fantôme apparaît



Transformation bestiale

Un garou apparaît



Arrivée ondoyante

Une naga apparaît