



Évènement - Clairière
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 - Clairière
Arbre terrier

La porte d'un arbre semble magique.
- Si vous devinez le coût en or de la première carte d'objet de la pile (2, 6, 8 ou 10 ; puis mettez la carte sous la pile), vous trouvez une pièce d'or.
- Sinon, une hyénide vous attaque.



Évènement - Clairière
Potion maudite

Vous ramassez une potion maudite.
- Si vous la buvez, lors du prochain combat, votre Force ainsi que celle du monstre est augmentée de 2.
- Sinon, un éclaireur goblin vous trouve faible et vous attaque.



Évènement - Clairière
Tome abandonné

Vous trouvez un livre magique, vous commencez à le lire. Lancez un dé.

- 1 : une hyénide vous attaque.
2 : un goblin vous attaque.
3 : une pièce d'or 4 : deux pièces d'or.
5 : un composant. 6 : un objet.



Évènement - Clairière
Surprise goblin

Un goblin espiègle rend la vie des paysans locaux misérable.
Vous devez le vaincre.



Évènement - Clairière
Invasion hystérique

Une hyénide vandalise les celliers du village voisin.
Vous devez la vaincre.



Évènement - Colline
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.



Évènement - Colline
Conseil des mages

Vous participez à une épreuve de magie. Lancez un dé.
1 : une araignée vous attaque.
2 : un brigand vous attaque.
3 : une pièce d'or. 4 : deux pièces d'or.
5 : un objet. 6 : un composant.



Évènement - Colline
Épidémie de peste

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





Évènement - Colline
Mercenaire de campagne

Un brigand vénal vous propose ses services pour 2 pièces d'or, ce qui ajoute 2 de Force lors du prochain combat.

Si vous refusez, il vous attaque.

4 2 1 1



Évènement - Colline
Éclosion grouillante

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

Vous devez la vaincre.

4 2 1 1



Évènement - Colline
Attaque de grand chemin

Un brigand attaque les routes passantes de la région.

Vous devez le vaincre.

4 2 1 1



Évènement - Rivière
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.

5 3 2 1



Évènement - Rivière
Alchimiste ermite

Vous pouvez échanger un objet ou composant contre deux pièces d'or. Si vous vous abstenez, l'alchimiste vous ferme la porte au nez, attirant un batrace qui vous attaque.

5 3 2 1



Évènement - Rivière
Évasion de saumon

Un saumon s'est échappé d'une marmite. Si vous échouez un jet de Vigueur de 12, vos pièces d'armure s'engorgent et perdent leur effet lors du prochain combat.

5 3 2 1



Évènement - Rivière
Poltergeist d'étang

Un poltergeist s'attache à vous.
- Si vous l'acceptez, votre seuil de toucher est réduit de 2 lors du prochain combat, mais votre Force et votre Vigueur sont réduites de 1.
- Sinon, un saurien vous attaque.

5 3 2 1



Évènement - Rivière
Torrent batracien

Un batrace trop téméraire s'est installé dans les réserves d'eau de la ville voisine.

Vous devez le vaincre.

5 3 2 1



Évènement - Rivière
Débarquement ophidien

Un saurien se faufile discrètement entre les rivières des villes marchandes.

Vous devez le vaincre.

5 3 2 1