



Évènement - Plaine
Cloches retentissantes

Les cloches de l'abbaye vous assourdissent. Vous pouvez fuir et réduire le déplacement de votre prochain tour de 2. Si vous ne fuyez pas, vous attaquez l'abbesse dans un excès de rage.

5 ▲ 3 ● 2 🍎 1 🍷



Évènement - Plaine
Châtelet imposant

Un malentendu conduit à votre emprisonnement. Vous pouvez soudoyer le garde avec 3 pièces d'or, ou combattre une goule errante bloquant une sortie secrète.

5 ▲ 3 ● 2 🍎 1 🍷



Évènement - Plaine
Sorcière isolée

Une sorcière vous attire à elle.
- Si vous possédez un sort de chaos, elle vous offre un objet.
- Si vous possédez un sort de sacré, elle invoque une goule.
- Sinon, elle vous agrandit le nez.

5 ▲ 3 ● 2 🍎 1 🍷



Évènement - Plaine
Gîte accueillant

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

5 ▲ 3 ● 2 🍎 1 🍷



Évènement - Plaine
Abbaye reculée

L'abbesse vous prend pour un brigand hérétique et se met à murmurer une prière de combat.

Vous devez la vaincre.

5 ▲ 3 ● 2 🍎 1 🍷



Évènement - Plaine
Profanation des tombes

Une goule putride erre sans but aux abords des villages paisibles.

Vous devez la vaincre.

5 ▲ 3 ● 2 🍎 1 🍷



Évènement - Forêt
Arbre facétieux

Vous découvrez un arbre magique.
- Si vous possédez un sort de nature, il vous offre un objet.
- Si vous possédez un sort d'arcane, il attire un hibours qui vous attaque.
- Sinon, il se moque de vous.

5 ▲ 3 ● 2 🍎 1 🍷



Évènement - Forêt
Anachorète mystique

Un anachorète vous observe.
- Si vous possédez un sort d'arcane, il vous offre un composant.
- Si vous possédez un sort de nature, il attire un lycan qui vous attaque.
- Sinon, il disparaît subitement.

5 ▲ 3 ● 2 🍎 1 🍷



Évènement - Forêt
Maison champignon

Vous découvrez dans une clairière une maison fort appétissante. Si vous croquez un morceau, vous gagnez 2 de Vigueur lors de votre prochain combat, mais un lutin crie à l'aide, et un hibours vous attaque.

5 ▲ 3 ● 2 🍎 1 🍷



Évènement - Forêt
Soif de sang

Un lycan lucide vous supplie de le laisser boire votre sang.
- Si vous acceptez, vous gagnez 2 de Force et perdez 2 de Vigueur lors de votre prochain combat.
- Si vous refusez, il vous attaque.

5 ▲ 3 ● 2 🍎 1 🍷



Évènement - Forêt
Hibernation contrariée

Un hibours grogneur émerge de sa profonde hibernation.
Vous devez le vaincre.

5 ▲ 3 ● 2 🍎 1 🍷



Évènement - Forêt
Pleine lune

Vous entendez un hurlement issu des profondeurs de la forêt. Un lycan est en train de se transformer.

Vous devez le vaincre.

5 ▲ 3 ● 2 🍎 1 🍷



Évènement - Montagne
Noblesse elfique

Une princesse vous invite et vous pose des questions historiques. Si vous échouez un jet d'Intellect de 10, elle s'offusque et le telnaste de sa cour invoque un anima de Telnas qui vous attaque.

5 ▲ 3 ● 2 🍎 1 🍷



Évènement - Montagne
Tremblement de terre

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

5 ▲ 3 ● 2 🍎 1 🍷



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 fantôme est attiré par le bruit, et vous attaque.

5 ▲ 3 ● 2 🍎 1 🍷



Évènement - Montagne
Trésor enfoui

Vous découvrez l'emplacement d'un trésor maudit. Si vous échouez un jet de Volonté de 10, vous succombez à la tentation, et un fantôme vous attaque.

5 ▲ 3 ● 2 🍎 1 🍷



Évènement - Montagne
Manifestation arcanique

Un anima de Telnas effraie les voyageurs les plus couards aux abords des falaises.

Vous devez le vaincre.

5 ▲ 3 ● 2 🍎 1 🍷



Évènement - Montagne
Cohorte spectrale

Le fantôme d'un pendu accusé injustement hante les villages isolés de la montagne.

Vous devez le vaincre.

5 ▲ 3 ● 2 🍎 1 🍷