



Évènement - Caverne - 2 joueurs
Grotte isolée

Vous entrez dans une grotte. Lancez un dé pour découvrir ce qui se terre dans la pénombre.

1 - 2 : une vampiresse vous attaque.

3 - 4 : un célestral vous attaque.

5 : un composant. 6 : un objet.

12 ▲ 8 ● 2 ☹ 1 ☠ 1 🍷



Évènement - Caverne - 2 joueurs
Malveillance vampirique

Vous entrez dans le domaine d'une vampiresse assoiffée de sang. Elle vous tance avec un sourire sadique.

Vous devez la vaincre.

12 ▲ 8 ● 2 ☹ 1 ☠ 1 🍷



Évènement - Caverne - 2 joueurs
Arrogance céleste

Un célestral lévite au milieu d'une caverne. Il vous observe avec un regard satisfait, tout en absorbant votre aura.

Vous devez le vaincre.

12 ▲ 8 ● 2 ☹ 1 ☠ 1 🍷



Évènement - Désert - 2 joueurs
Regard funeste

Vous sentez un regard pesant.
- Si aucun joueur ne réussit un jet de Volonté de 12, une liche vous attaque.

- Si un seul joueur réussit, un

Nécrigan vous attaque.

- Sinon, vous êtes saufs.

12 ▲ 8 ● 2 ☹ 1 ☠ 1 🍷



Évènement - Désert - 2 joueurs
Nécrose squelettique

Une liche imbue de magie nécrotique imprègne l'atmosphère environnante.

Vous devez la vaincre.

12 ▲ 8 ● 2 ☹ 1 ☠ 1 🍷



Évènement - Désert - 2 joueurs
Chevalier maudit

Un nécrigan surgit de la brume. Son cheval squelettique hennit violemment.

Vous devez le vaincre.

12 ▲ 8 ● 2 ☹ 1 ☠ 1 🍷



Évènement - Marais - 2 joueurs
Tumulus inondé

Vous vous retrouvez embourbés.
- Si aucun joueur ne réussit un jet de Force de 14, un ogre vous attaque.

- Si un seul joueur réussit, un golem de Telnas vous attaque.

- Sinon, vous êtes saufs.

12 ▲ 8 ● 2 ☹ 1 ☠ 1 🍷



Évènement - Marais - 2 joueurs
Férocité du Telnas

L'instabilité arcanique du marais a formé un Golem de Telnas destructeur.

Vous devez le vaincre.

12 ▲ 8 ● 2 ☹ 1 ☠ 1 🍷



Évènement - Marais - 2 joueurs
Faim dévorante

Un ogre dévore les voyageurs perdus dans les marais nauséabonds.

Vous devez le vaincre.

12 ▲ 8 ● 2 ☹ 1 ☠ 1 🍷



Évènement - Volcan - 2 joueurs
Abondance de gemmes

Vous découvrez une grotte remplie de pierres précieuses. Vous pouvez y ajouter 20 pièces d'or. Si vous vous abstenez ou tentez de prendre une gemme, un dragon vous attaque.

12 12 2 1 1 2



Évènement - Volcan - 2 joueurs
Gargouille gigantesque

Une gigantesque gargouille de pierre semble se métamorphoser, il faut la détruire prestement. Si aucun joueur ne réussit un jet de Force de 18, un dragon vous attaque.

12 12 2 1 1 2



Évènement - Volcan - 2 joueurs
Puissance draconique

Vous entrez dans le domaine d'un dragon affamé. Il pousse un hurlement déchirant, déploie ses ailes et vous attaque.

12 12 2 1 1 2



Évènement - Abîme - 2 joueurs
Profondeurs terrifiantes

Vous contemplez le fond de l'abîme, vos jambes ne vous obéissent plus. Si aucun joueur ne réussit un jet de Volonté de 16, une hydre vous attaque.

12 12 2 1 1 2



Évènement - Abîme - 2 joueurs
Frêle récif

Vous vous trouvez face à une étendue d'eau sans fin. Un navire vous propose de vous guider en lieu sûr au prix de 6 objets. Si vous refusez, une hydre vous attaque.

12 12 2 1 1 2



Évènement - Abîme - 2 joueurs
Déferlante hydrique

Vous entrez dans le domaine d'une hydre déchaînée. Ses six têtes se tournent vers vous, et vous attaquent.

12 12 2 1 1 2



Évènement - Antre - 2 joueurs
Djinn maléfique

Un djinn maléfique vous barre le passage. Il vous réclame 6 composants. Si vous ne l'honorez pas, il se dissipe dans un nuage de fumée, puis un démon vous attaque.

12 12 2 1 1 2



Évènement - Antre - 2 joueurs
Tour d'onyx

Une tour en onyx est érigée à l'entrée d'une antre, troublant votre vision. Si aucun joueur ne réussit un jet d'Intellect de 16, un démon vous attaque.

12 12 2 1 1 2



Évènement - Antre - 2 joueurs
Rictus démoniaque

Vous entrez dans le domaine d'un démon sadique. Il s'embrase, enflamme son épée, et vous attaque.

12 12 2 1 1 2