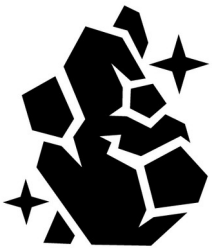
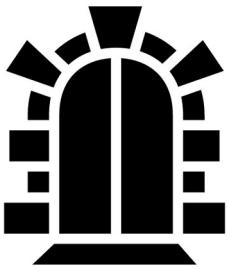
| | | |
|---|---|---|
| <br>*Continent de Ceiltigahn*<br>**Maraudeurs orcs**<br>Une tribu orque demande vengeance. Ils promettent 10 pièces d'or et une relique aux premiers joueurs tuant les gardes d'Anglia. Une telle attaque réduit la réputation de 2, et les gardes reviennent en un tour. | <br>*Continent de Ceiltigahn*<br>**Blizzard**<br>Tous les joueurs ne peuvent se déplacer que d'une seule région jusqu'à la fin du prochain tour, sauf sur les régions désertiques. | <br>*Continent de Ceiltigahn*<br>**Pacte draconique**<br>Un dragon vous propose un pacte en Sverig. Vous pouvez y recevoir 2 de Force ou Intellect et perdre 2 de Volonté, puis il disparaît. Si vous refusez, il baisse votre Force de 2 pour ce tour. |
| <br>*Continent de Ceiltigahn*<br>**Ouragan côtier**<br>Déplacez tous les monstres et joueurs d'une région dans la direction opposée de la ville du continent. Les monstres et joueures les plus éloignés ne sont pas affectés. | <br>*Continent de Ceiltigahn*<br>**Maison champignon**<br>Une maison champignon en Fortriu crée une grenouille par tour. Quand il n'y a pas de grenouille, chaque joueur peut manger un des six morceaux de maison par tour pour gagner un point de caractéristique. | <br>*Continent de Ceiltigahn*<br>**Arbre facétieux**<br>Un arbre propose une énigme en Fortriu. Réussissez un jet de charme (volonté de 10) pour gagner 1 point de caractéristique et vous téléporter où vous souhaitez. En cas d'échec, deux hibours apparaissent. |
| <br>*Continent de Ceiltigahn*<br>**Tome secret**<br>Un tome secret a été découvert en Érin. Il peut déchiffré (1d6+Intellect cumulé = 15) pour recevoir une relique. S'il n'est pas déchiffré en deux tours, trois fantômes en jaillissent. | <br>*Continent de Ceiltigahn*<br>**Trésor enfoui**<br>Un coffre contenant 10 pièces d'or est enfoui dans la région de Sapmi. Vous seul connaissez son emplacement. | <br>*Continent de Ceiltigahn*<br>**Portail magique**<br>Un portail magique est apparu dans la région de Sapmi. Jusqu'à la fin du prochain tour, tous les joueurs peuvent le traverser pour se téléporter où ils veulent. |



*Continent de Ceiltigahn*
**Filon de gemmes**

Un filon éphémère a été découvert en Érin. Pour deux tours, chacun peut jeter un dé. 1 : ogre, 2 : brigand, 3 : une pièce, 4 : deux pièces, 5 : un composant, 6 : deux composants au hasard.



*Continent de Ceiltigahn*
**Porte secrète**

Une porte secrète abrite une relique en Cymru. Lorsqu'un joueur approche, il doit lancer un dé 6, le résultat indique combien de goules gardent la porte.

*Continent de Ceiltigahn*
**Grotte hantée**

Trois fantômes hantent une grotte en Érin. Quand les fantômes sont vaincus, un coffre contenant 6 pièces d'or et un objet au hasard se dévoile.

*Continent de Ceiltigahn*
**Ogre affamé**

Un ogre affamé erre dans la région de Jyland. Vous pouvez le payer 5 pièces d'or pour qu'il vous aide lors de votre prochain combat, puis il retourne chez lui.

*Continent de Ceiltigahn*
**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. Si vous refusez, une concentration s'ajoute sur le temple du continent.

*Continent de Ceiltigahn*
**Torrent de grenouille**

Quatre grenouilles apparaissent dans la région de Jyland.

*Continent de Ceiltigahn*
**Cohorte spectrale**

Trois fantômes apparaissent dans la région de Cyrmu.

*Continent de Ceiltigahn*
**Force brute**

Deux ogres apparaissent dans la région de Cymru.

*Continent de Ceiltigahn*
**Vol draconique**

Un dragon apparaît dans la région de Sverig.