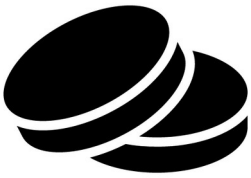
 Continent de Middenardh **Mage itinérant** Une araignée grouille autour du temple de Provebor. Un mage les observe et promet un sort à chaque joueur nettoyant la région.	 *Continent de Middenardh* **Filon sans fin** Un filon a été découvert dans la région de Sapandie. Un brigand le surveille. Chaque joueur peut gagner 3 pièces d'or en traversant la région quand le brigand est vaincu.	 *Continent de Middenardh* **Mendiant insistant** Un mendiant est harcelé par un gnoll en Neustrie. Une fois le gnoll vaincu, chaque joueur dans la région peut payer une pièce d'or pour gagner 1 de Volonté, ou l'achever pour gagner 1 Force ou Intellect et perdre 1 Volonté.
 *Continent de Middenardh* **Marchand ambulant** Un marchand est de passage dans la région d'Austrasie jusqu'à la fin du prochain tour. Il vend un objet ou un composant au hasard pour une pièce d'or.	 *Continent de Middenardh* **Soif de sang** Un garou rôde en Wiriwald. Chaque joueur perd [niveau] points de vie par tour jusqu'au prochain dégât infligé. Suite à quoi ils gagnent 1 de Vigueur.	 *Continent de Middenardh* **Mystique nomade** Un mystique est de passage dans la région d'Austrasie. Vous pouvez payer une pièce d'or pour ordonner les trois premières cartes d'évènements de la région.
 Continent de Middenardh **Fontaine de puissance** Une fontaine de puissance jaillit en Kamnikal, attirant une grenouille. Chaque joueur peut gagner 1 de Force en traversant la région quand la grenouille est vaincue.	 *Continent de Middenardh* **Fontaine de sagesse** Une fontaine de jouvance jaillit en Septimanie, attirant une naga. Chaque joueur peut gagner 1 d'Intellect en traversant la région quand la naga est vaincue.	 *Continent de Middenardh* **Fontaine de jouvence** Une fontaine de jouvence jaillit en Wiriwald, attirant un fantôme. Chaque joueur peut gagner 1 de Volonté en traversant la région quand le fantôme est vaincu.

Continent de Middenardh
Montée de fièvre

Tous les monstres et joueurs du continent ont 2 de force et 2 d'intelligence de moins jusqu'à la fin du prochain tour. Deux goules s'éveillent en Aremorica.

Continent de Middenardh
Pluie de grenouille

Deux grenouilles pataugent autour du port d'Aremorica.

Continent de Middenardh
Surprise gnolle

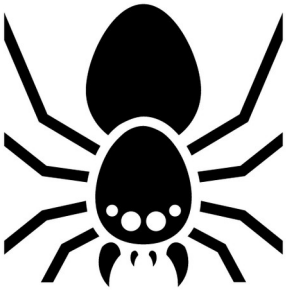
Deux gnolls rendent la vie des paysans de Septimanie misérable.

Continent de Middenardh
Exhumation morbide

Les activités obscures des occupants du temple de Provebor ont animé deux goules du cimetière voisin.

Continent de Middenardh
Attaque de grand chemin

Un brigand attaque les routes de Neustrie et oblige tout passant à payer une pièce d'or ou à combattre.



Continent de Middenardh
Éclosion grouillante

Une araignée tisse sa toile entre les arbres de Kamnikal.

Continent de Middenardh
Apparation fantômatique

Le fantôme d'un pendu accusé injustement hante les villages montagneux de Sapandie.

Continent de Middenardh
Transformation bestiale

Le forgeron le plus coriace de Wiriwald s'est fait mordre par un loup et erre maintenant sous forme de garou.

Continent de Middenardh
Arrivée ondoyante

Une naga attaque les marins chargeant les bateaux du port d'Aremorica.