Continent de Slaviskis
Invasion centaure

La horde centaure a envoyé six gnolls en éclaireurs en Khazarar. S'ils ne sont pas vaincus en deux tours, un ogre apparaît en Khazarar, en Zemgal, et en Meschera.

Continent de Slaviskis
Sorcière des marais

Une sorcière s'est installée en Obrian. Les marais entourant sa cabane abritent cinq araignées. Une fois vaincues, la sorcière distribue une potion à chaque joueur du groupe de passage.

Continent de Slaviskis
Pacte vampirique

Un vampire vous propose un pacte en Zemgar. Vous pouvez y recevoir 2 de Vigueur. Si vous refusez, il baisse votre Vigueur et Volonté de 2 pour ce tour, et trois garous apparaissent.

Continent de Slaviskis
Tempête de Telnas

Ajoutez une concentration de Telnas sur chaque temple. Les manifestations du Telnas se déplacent d'une région.

Continent de Slaviskis
Chevalier maudit

Un chevalier maudit en Meschera réclame 20 pièces d'or ou 5 objets ou 5 composants. Si le tribut n'est pas payé en deux tours, un dragon et un démon apparaissent sur le port du continent.

Continent de Slaviskis
Noble Elfe

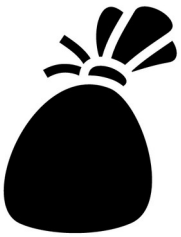
Une princesse polane double le gain de réputation, d'objets et d'or pour tout joueur vainquant des monstres sur le continent jusqu'à la fin du prochain tour.

Continent de Slaviskis
Corbeaux agités

Des corbeaux croassent à votre approche. Le premier joueur qui se déplace de plus d'une région ce tour fait apparaître deux ogres sur le port du continent.

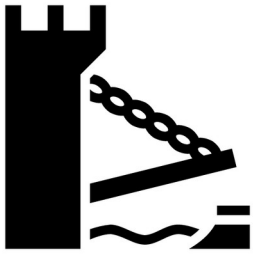
Continent de Slaviskis
Gargouille géante

Une gargouille de pierre est érigée en Obrian. Elle peut être détruite (1p6+Force cumulée = 15) pour recevoir 6 pièces d'or. Si elle n'est pas détruite en deux tours, elle se transforme en dragon.



Continent de Slaviskis
Bienfaiteur vagabond

Chaque joueur allié reçoit au choix 6 pièces d'or ou un objet au hasard.

 *Continent de Slaviskis* **Lever le ban** Jusqu'à la fin du prochain tour, quand un joueur défait un monstre sur le continent, la ville de Haemus envoie un garde l'aider pour son prochain combat.	 *Continent de Slaviskis* **Heaume enchanté** Six brigands ont dissimulé une relique en Wolin. Ils la vendent pour 12 pièces d'or. Si les brigands sont tués, la relique peut être récupérée.	 *Continent de Slaviskis* **Pèlerin guérisseur** Un pèlerin s'est établi en Zezna pour deux tours. Vous pouvez traverser la région pour regagner tous vos points de vie, puis payer 3 pièces d'or pour gagner 1 point de Vigueur.
 Continent de Slaviskis **Rage sanguinaire** Trois garous hurlent en Zemgal. Tous les monstres regagnent autant de points de vie qu'ils infligent de dégâts lors de la prochaine seconde phase d'un combat.	 *Continent de Slaviskis* **Épidémie de peste** Trois œufs d'araignées éclosent en Zezna. Tous les monstres et les joueurs perdent 3 de Vigueur jusqu'à la fin du prochain tour.	 *Continent de Slaviskis* **Invasion gnolle** Cinq gnolls apparaissent dans la région de Khazarar.
 Continent de Slaviskis **Désécration des tombes** Cinq goules apparaissent dans la région de Wolin.	 *Continent de Slaviskis* **Pleine lune** Trois garous apparaissent dans la région de Zemgal.	 *Continent de Slaviskis* **Hibernation contrariée** Deux hibours apparaissent dans la région de Suoma.