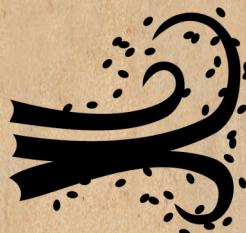




Continent de Ceiltigahn
Maraudeurs orcs

Une tribu orque se rebelle. Deux ogres et deux brigands assiègent Anglia. Les joueurs gagnent +10 de Force et +10 de Vigueur pour libérer la ville. Les gardes offrent en récompense 10 pièces d'or et une relique.



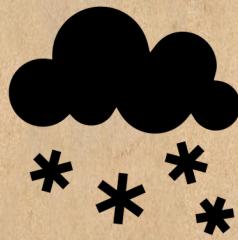
Continent de Ceiltigahn
Ouragan côtier

Déplacez tous les monstres et joueurs d'une région dans la direction opposée de la ville du continent.



Continent de Ceiltigahn
Tome secret

Un tome secret a été découvert en Erin. Il peut être déchiffré (1d6+Intellect cumulé >= 15) pour recevoir une relique. S'il n'est pas déchiffré en deux tours, trois fantômes en jaillissent.



Continent de Ceiltigahn
Blizzard

Tous les joueurs ne peuvent se déplacer que d'une seule région jusqu'à la fin du prochain tour, sauf sur les régions désertiques.



Continent de Ceiltigahn
Maison champignon

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.



Continent de Ceiltigahn
Pacte draconique

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 ne vous y déplacez pas au prochain tour, il baisse votre Force de 2 pour un tour.



Continent de Ceiltigahn
Arbre facétieux

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 hiboux apparaissent.



Continent de Ceiltigahn
Trésor enfoui

Un coffre contenant 10 pièces d'or est enfoui dans la région de Sapmi. Vous seul connaissez son emplacement.



Continent de Ceiltigahn
Portail magique

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

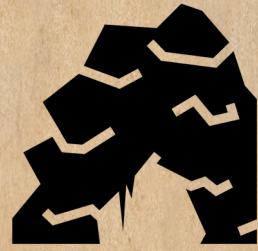
Un filon éphémère a été découvert en Érin. Pour deux tours, chacun peut y jeter un dé. 1 : ogre, 2 : brigand, 3 : une pièce, 4 : deux pièces, 5 : un composant, 6 : deux composants au hasard.



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 disparaît.



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 pullulent dans la région de Jyland.



Continent de Ceiltigahn

Cohorte spectrale

Trois fantômes effraient les plus couards dans la région de Cymru.



Continent de Ceiltigahn

Force brute

Deux ogres sèment le chaos dans la région de Cymru.



Continent de Ceiltigahn

Vol draconique

Un dragon terrorise les cieux de la région de Sverig.