



*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 une fois 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 vous interpelle dans la région d'Austrasie. Vous pouvez payer une pièce d'or pour ordonner les trois premières cartes d'événements 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 sagesse jaillit en Septimanie, attirant une naga. Chaque joueur peut gagner une fois 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 une fois 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'Areomorica.



*Continent de Middenardh*  
**Surprise gnolle**

Deux gnolls rendent la vie des paysans de Septimanie misérable.



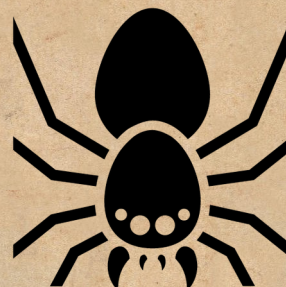
*Continent de Middenardh*  
**Exhumation morbide**

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



*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*  
**Apparition 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'Areomorica.