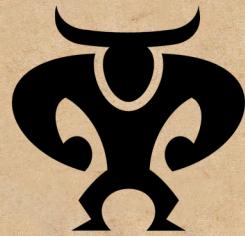




Continent de Notikonos
Djinn maléfique

Un djinn en Andalus vend une relique au hasard contre trois composants. Si personne ne l'honore en deux tours, il se transforme en démon.



Continent de Notikonos
Menace minotaure

Le califat minotaure a envoyé deux ogres en éclaireurs en Petravon. S'ils ne sont pas vaincus en deux tours, un démon apparaît en Petravon, en Andalus et en Masmuda.



Continent de Notikonos
Tour d'onyx

Une tour est érigée en Ligurie. Lorsqu'un joueur traverse cette région ou une région adjacente, une naga apparaît.

La tour peut être détruite en sacrifiant un composant, un objet, une pièce d'or et un total de 10 points de vie.



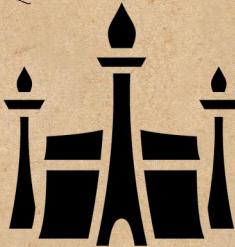
Continent de Notikonos
Pacte démoniaque

Un diablotin vous propose un pacte en Asturias. Vous pouvez y perdre 2 de Volonté et gagner 2 de Force ou Intellect. Si vous ne vous y déplacez pas au prochain tour, un démon apparaît en Asturias.



Continent de Notikonos
Tremblement de terre

Déplacez tous les monstres et joueurs d'une région vers la ville du continent. Les monstres et adeptes s'arrêtent avant d'atteindre la ville.



Continent de Notikonos
Conseil des mages

Une épreuve de magie se déroule en Asturias pour deux tours. Jetez un dé pour le butin ; sacrifiez un sort, un objet ou un composant pour ±1.
1 : dragon, 2 : pièce, 3 : composant, 4 : sort, 5 : objet, 6 : relique.



Continent de Notikonos
Regard funeste

Pour deux tours, chaque mouvement sur le continent nécessite de réussir une tentative de fuite (seuil de 12), faute de quoi deux nagas apparaissent sur la région de départ du mouvement.



Continent de Notikonos
Gredin chapardeur

Un gredin s'enfuit, avec un de vos objets au hasard, vers la région la plus distante du continent. Vous pouvez tenter de l'attraper avec 4+ au dé. Si vous échouez, un démon apparaît dans cette région.



Continent de Notikonos
Relique abandonnée

Une relique a été mise au jour dans la région de Petravon. Vous seul connaissez son emplacement.



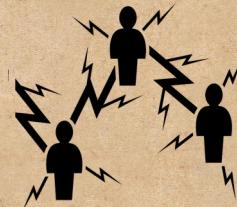
Continent de Notikonos Potion mystérieuse

Une potion mystérieuse est posée en Petravon. Vous pouvez vous y rendre pour la boire. Si vous le faites, jetez 1d6, de 1 à 3 perdez 1 vie, de 4 à 6, gagnez 1 point de caractéristique. Sinon, un autre joueur peut s'y rendre et la boire.



Continent de Notikonos Thaumaturge retors

Vous pouvez recevoir une relique au hasard en échange de perdre 1 de Volonté ou 1 de Vigueur. Si vous refusez, perdez un objet ou composant au choix sur la région courante et vous êtes téléportés en Austrasie.



Continent de Notikonos Chamboulement spatio-temporel

Faites apparaître au hasard sur les régions non-villes non-temples de ce continent un dragon, un démon, un ogre, un hibours, un objet, et une relique.



Continent de Notikonos Baisse de gravité

Tous les joueurs peuvent se déplacer d'une région supplémentaire jusqu'à la fin du prochain tour.



Continent de Notikonos Bénédiction d'abondance

Tous les joueurs gagnent trois fois plus d'or de toutes les sources jusqu'à la fin du prochain tour.



Continent de Notikonos Embuscade subite

Trois brigands rôdent dans la région de Ligurie.



Continent de Notikonos Prolifération venimeuse

Quatre araignées cliquettent dans la région de Sklaven.



Continent de Notikonos Débarquement sinueux

Trois nagas se faufilent dans la région de Lucanie.



Continent de Notikonos Rictus démoniaque

Un démon tyrannise la région d'Andalus.