



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 Tempête de Telnas

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



Continent de Slaviskis Corbeaux agités

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



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 au choix à chaque joueur du groupe.



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.



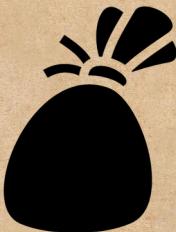
Continent de Slaviskis Pacte vampirique

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



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.



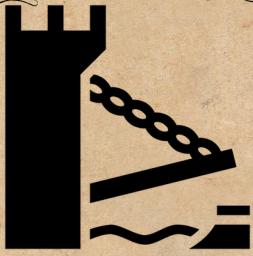
Continent de Slaviskis Bienfaiteur vagabond

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



Continent de Slaviskis Gargouille géante

Une gargouille de pierre est érigée en Obrian. Elle peut être détruite ($1d6+Force cumulée \geq 15$) pour recevoir 6 pièces d'or. Si elle n'est pas détruite en deux tours, elle devient un dragon.



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 augmente sa Force et Vigueur de 5 pour le 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 vandalisent la région de Khazarar.



Continent de Slaviskis
Désécration des tombes

Cinq goules s'animent dans la région de Wolin.



Continent de Slaviskis
Pleine lune

Trois garous se transforment dans la région de Zemgal.



Continent de Slaviskis
Hibernation contrariée

Deux hibours émergent de leur hibernation dans la région de Suoma.