

Point tournant Disparition Quelqu'un disparaît ou meurt. Effet : Durant l'Acte, la difficulté des tâches augmente de +1. Acte I	Point tournant Corruption Quelqu'un menace la communauté. Effet : +1 Difficulté à un Point Tournant futur Acte I	Point tournant Météo troublante Un phénomène menace la communauté. Effet : +☐ Dommage à un Point Tournant futur Acte I	Point tournant Mauvais augure Un signe annonce un malheur. Effet : +1 Difficulté à un Point Tournant futur Acte I
Point tournant Artefact Un objet ou lieu loin de la communauté. Effet : +☐ Dommage à un Point Tournant futur Acte I	Tâche solo Quotidien Une tâche aidant au bon fonctionnement de la communauté. Succès : +1 Ressource 3 Acte I	Tâche solo Quotidien Une tâche aidant au bon fonctionnement de la communauté. Succès : +1 Ressource 4 Acte I	Tâche solo Quotidien Une tâche aidant au bon fonctionnement de la communauté. Succès : +1 Ressource 5 Acte I

Tâche solo Équipement Un aventurier tente de créer un kit de survie. Succès : Garder cette carte, contient 2 Ressources une fois. 4⁺¹ Ressource Acte I	Tâche solo Premiers soins Un aventurier tente de créer un kit de premiers soins. Succès : Garder cette carte, double les  récupérés par le Lecteur une fois. 4⁺¹ Ressource Acte I	Tâche solo Kit d'urgence Un aventurier tente de créer un kit d'urgence. Succès : Garder cette carte, permet d'éviter les effets d'une carte Difficulté une fois. 4⁺¹ Ressource Acte I	Tâche solo Risque du métier Un maître demande de l'aide pour réaliser quelque chose. Succès : +1 Ressource Échec : -1 5 Acte I
Tâche solo Erreur de jugement Quelqu'un est en danger et doit être sauvé. Échec : -1 3 Acte I	Tâche d'équipe Travaux majeurs La communauté a besoin d'aide pour terminer un projet. Succès : +2 Ressources 4 Acte I	Tâche d'équipe Au feu! Une partie de la communauté est en danger. Succès : +1 Ressource Échec : -1 Ressource Échec Individuel : -1 5 Acte I	Point tournant Rival Quelqu'un souhaite empêcher la progression des aventuriers. Effet : +1 Difficulté à un Point Tournant futur ----- Échec : -2 Ressources Échec Individuel : -2 4 Acte II

Point tournant	Point tournant	Point tournant	Point tournant
Terres hostiles Le chemin est plus dangereux que prévu. Effet : Durant l'Acte, la difficulté des tâches augmente de +1. Acte II	Gardien Quelqu'un ou quelque chose garde le chemin. Effet : Durant l'Acte, une tâche d'équipe échouée fait aussi perdre -1. Acte II	Clef Les aventuriers trouvent un objet nécessaire à leur quête. Effet : +1 Difficulté à un Point Tournant futur Acte II	Tempête Un phénomène surnaturel protège le lieu de destination. Effet : +1 Dommages à un Point Tournant futur Acte II
Tâche solo	Tâche solo	Tâche solo	Tâche solo
Ermite Un ermite fait appel à la bonté d'un aventurier pour l'aider. Échec : -1 Ressource 3 +1 Ressource Acte II	Camp de fortune Un abri avec un minimum d'équipement utilisable. Succès : +2 à un aventurier ou +1 à deux aventuriers 5 Acte II	Entretien Un des aventuriers est en charge d'entretenir l'équipement. Échec : -2 Ressources 3 Acte II	Animal blessé Une créature est blessée et visiblement paniquée. Succès : +1 Ressource Échec : -2 4 Acte II

Tâche solo Divination L'endroit, des forces ou des objets permettent de prédire le futur. Succès : Lire les 5 prochaines cartes d'événements. Échec : -1 Ressource 5 Acte II	Tâche solo Obstacle Pour progresser, un des aventuriers doit ouvrir le chemin. Échec : -1 4 Acte II	Tâche solo Piège Des ressources sont très difficile et dangereuses à extraire. Succès : -2, +2 Ressources Échec : -2 4 Acte II	Tâche solo Duel Un vagabond offre de l'aide si quelqu'un l'affronte en duel. Succès : +2 Ressources Échec : -1 5 Acte II
Tâche solo Terrain inconnu L'aventurier en charge de la navigation a besoin de se retrouver. Succès : +1 Ressource Échec : -2 Ressources 5 Acte II	Tâche d'équipe Fruits défendus Une source de nourriture est féroce ment gardée. Succès : +4 Ressources Échec Individuel : -1 5 Acte II	Tâche d'équipe Fontaine de santé Un liquide semble avoir des propriétés relaxante. Succès : -1 pour tous 4 Acte II	Tâche d'équipe À l'aide! L'aventurier du Lecteur est en danger immédiat. Échec : -1 à l'aventurier du lecteur 6 Acte II

Tâche d'équipe Essaim Une nuée pourchasse les aventuriers. Échec Individuel : -1 4 Acte II	Tâche d'équipe Bivouac Le terrain permet de créer un abri de fortune pour la nuit. Succès : +1 pour tous Échec : -1 Ressource 4 Acte II	Tâche d'équipe Voleurs Un groupe attaque les aventuriers pour les voler. Succès : +2 Ressources Échec : Les Ressources des participants sont perdues. 4 Acte II	Tâche d'équipe Siège Les aventuriers défendent leur abri d'un danger. Succès : +1 Ressource Échec Individuel : -2 4⁺¹ Ressource Acte II
Tâche d'équipe Désastre Une situation dégénère et il faut rapidement prendre la fuite. Échec : -1 Ressource Échec Individuel : -1 5 Acte II	Tâche d'équipe Immeuble en ruines En passant par des ruines, celles-ci se mettent à s'effondrer. Échec : -2 pour tous 5 Acte II	Répit Camp Les aventuriers trouvent un endroit sécuritaire et bien équipé. Effet : Chaque aventurier regagne +1 ou +1 Ressource. Acte II	Répit Lieu serein Les aventuriers trouvent un lieu calme. Effet : En échange de -1 Ressource, tous les aventuriers regagnent +1. Acte II

Répit	Difficulté	Difficulté	Difficulté
Dépôt Les aventuriers trouvent des objets qui pourraient les aider. Effet : Contient +2 Ressources. Acte II	Cul de sac Impossible de continuer dans cette direction et le détour est long. Effet : -1 Ressource Acte II	Sacrifice Le chemin est bloqué, mais un aventurier pourrait l'ouvrir aux autres. Effet : -1 à un aventurier élu Acte II	Famine La faim tenaille les aventuriers. Effet : -1 Ressource ou tous les aventuriers perdent 1 si aucune Ressource n'est disponible. Acte II
Difficulté	Point tournant	Point tournant	Point tournant
Pestilence L'aventurier du Lecteur est indisposé. Quelqu'un doit le porter. Effet : Un aventurier élu doit avoir un espace de Ressource libre pour porter celui du Lecteur. Acte II	Némésis Quelqu'un ou quelque chose empêche les aventuriers de compléter l'aventure. Échec : -2 Ressources Échec Individuel : -2 4 Acte III	Protection L'endroit ou un objet est difficile à atteindre. Échec : -1 pour tous 5 Acte III	Rituel Le groupe doit compléter ou mettre en œuvre un mécanisme. Échec Individuel : -1 4⁺¹ Ressource Acte III

Point tournant	Point tournant	Tâche solo	Tâche solo
Cambrilage Le groupe aura besoin des forces de chacun pour arriver à ses fins. Succès : +1 Ressource 5 Acte III	Rédemption Le groupe affronte leurs erreurs passées pour atteindre leur objectif. Effet : Utiliser les Tâches échouées du Deuxième Acte les unes après les autres. Elles doivent toutes être réussies. Acte III	Préparé Un des aventuriers a trouvé quelque chose durant le voyage et le partage. Succès : +1 Échec : +1 Ressource 4 Acte III	Porte Un portail empêche le groupe de progresser. Échec : -1 Ressource 4 Acte III
Tâches solo	Tâches solo	Tâches solo	Tâche d'équipe
Distraction Un gardien dangereux garde un passage. Une distraction fonctionnerait. Échec : -2 5 Acte III	Outil Quelque chose doit être réparé pour pouvoir passer. Échec : -1 Ressource 4^{+1 Ressource} Acte III	Emprunteur Des objets utiles sont en possession d'un gardien qui dort. Succès : +1 Ressource Échec : -2 4 Acte III	Plan de Match Le groupe trie ses possessions, soigne ses blessures et dresse un plan. Succès : +1 pour tous, +1 Ressource 5 Acte III

Tâche d'équipe Sol fragile Le sol s'effondre sous le poids des aventuriers. Échec Individuel : -1 4 Acte III	Tâche d'équipe Escalade Une paroi force les aventuriers à grimper et risquer une chute. Échec Individuel : -1 Ressource 5⁺¹ Ressource Acte III	Tâche d'équipe Subtilité Des patrouilles surveillent les environs, mais il y a des cachettes. Échec Individuel : -1 Ressource 4 Acte III	Tâche d'équipe Surprise Pendant une pause, le groupe est surpris et doit prendre la fuite. Échec Individuel : -1 Ressource 6 Acte III
Tâche d'équipe Venimeux Le groupe fait face à une menace venimeuse ou empoisonnée. Succès : +1 Ressource Échec Individuel : -1 permanent 4 Acte III	Tâche d'équipe Machinerie Un système doit être activé pour permettre le passage mais semble incomplet. Échec : -2 Ressources 5⁺¹ Ressource Acte III	Tâche d'équipe Ami? Un habitant du domaine semble neutre. Succès : +2 Ressources Échec : -1 5 Acte III	Tâche d'équipe Séparés Les aventuriers se retrouvent seuls et doivent tenter de se retrouver. Échec : -1 Ressource Échec Individuel : -1 4 Acte III

Difficulté	Difficulté	Difficulté	Difficulté
Cachés Après avoir échappé à une patrouille, le groupe laisse la poussière retomber. Effet : -1 Ressource Acte III	Infection La blessure d'un aventurier s'infecte et a besoin d'être traitée. Effet : -1 Ressource ou -1^{III} permanent à un aventurier élu Acte III	Démoralisation Un aventurier croit avoir trouvé ce qu'ils cherchent, mais c'est une fausse piste. Effet : Tous les aventuriers ayant 2^{III} ou plus perdent -1^{III} Acte III	Pourriture Une partie des rations ne sont plus bonnes. Effet : +1^{III} pour tous sauf un élu, ou -1 Ressource et +1^{III} pour tous Acte III
Difficulté	Difficulté		
Distraction Quelque chose dérange les aventuriers. Effet : Difficulté +1 à la prochaine Tâche. Acte III	Mauvais air L'environnement affecte la santé ou le moral des aventuriers. Effet : -1^{III} pour tous Acte III		