

GARDE DE LA CITE



PHYSIQUE 7

Une unité de la Garde de la Cité essaye de vous arrêter. Vous pouvez les suivre gentiment ou vous battre. Si vous les suivez, vous êtes jeté en prison. Si vous combattez et perdez, vous perdez une vie et êtes jeté en prison.

EVENEMENT 1 DEFAUSSER

FESTIVAL



Les rues sont remplies de gens et toutes les boutiques sont fermées. Retirez toutes les cartes étranger de la cité. Pour un tour, tous les joueurs dans la cité peuvent seulement bouger d'une case et ne peuvent pas entrer dans une boutique.

EVENEMENT 1 DEFAUSSER

SHERIFF CORROMPU



PHYSIQUE 6

Cet officiel corrompu vous demande deux or. Vous pouvez le payer ou le combattre. Si vous combattez et perdez, vous perdez une vie et êtes jeté en prison.

EVENEMENT 1 DEFAUSSER

CEINTURE MONNAIE



Si vous êtes amené à perdre de l'or – sauf quand vous le dépensez – lancer un dé. Si vous obtenez 4, 5 ou 6 votre or reste caché dans votre ceinture monnaie et vous n'avez pas à le défausser.

OBJET 5 GARDER

PUIT AUX VOEUX



Vous pouvez faire un vœu. Payer une or et lancer un dé : 1-4= Rien n'arrive ; 5-6= Gagnez une vie, un mental, un physique ou un sort (votre choix).

LIEU 6 LAISSER

EMPLOI



Un marchand vous offre un travail. Si vous décidez de prendre le travail, vous devez passer votre prochain tour mais vous gagnez trois or.

EVENEMENT 1 DEFAUSSER

GARDE DE LA CITE

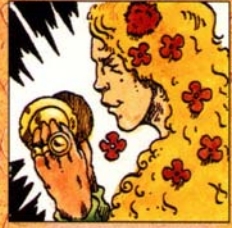


PHYSIQUE 5

Une unité de la Garde de la Cité essaye de vous arrêter. Vous pouvez les suivre gentiment ou vous battre. Si vous les suivez, vous êtes jeté en prison. Si vous combattez et perdez, vous perdez une vie et êtes jeté en prison.

EVENEMENT 1 DEFAUSSER

DANSEUSE



Vous pouvez envoyer la Danseuse pour éloigner un joueur qui est sur le point de vous attaquer. Le résultat de l'attaque est considéré comme nul mais la Danseuse rejoint votre attaquant (donnez lui la carte).

COMPAGNON 5 GARDER

CHEVAL



Si vous avez un cheval vous pouvez lancer deux dés pour le mouvement mais vous devez utiliser le plus haut score.

COMPAGNON 5 GARDER

MAITRE VOLEUR



PHYSIQUE 6

Vous pouvez combattre le Maître des Voleurs pour prendre sa place à la tête de la Guilde des Voleurs si vous voulez. Prenez la carte de Maître des Voleurs si vous gagnez et perdez une vie ainsi que tous vos objets si vous perdez.

ETRANGER 4 LAISSER

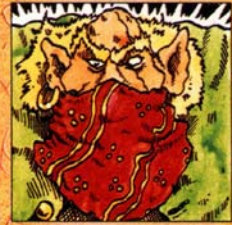
GARDIEN DU ZOO ROYAL



Le gardien du Zoo capturera n'importe quel monstre avant qu'il ne vous attaque et le ramènera au Zoo Royal (défausser les deux cartes).

COMPAGNON 5 GARDER

VOLEUR DE CHEVAUX



Tous les chevaux, chariots et mules appartenant à tous les joueurs se trouvant dans la Cité sont volés (défausser toutes les cartes)

EVENEMENT 1 DEFAUSSER

PARTIE DE CARTES



Vous pouvez jouer si vous au moins une or. Si vous le faites, lancer un dé : 1= Perdez tout votre or et tous vos objets ; 2= Perdez tout votre or ; 3-4= Perdez une or ; 5= Gagnez une or ; 6= Doublez votre or.

EVENEMENT 1 DEFAUSSER

CIRQUE



Une troupe de cirque a installé une petite spectacle sur cette case. Un de vos compagnons décide de rejoindre le cirque et doit être défausser. Vous pouvez choisir quel compagnon vous perdez.

EVENEMENT 1 DEFAUSSER

PESTE



Tous les joueurs se trouvant dans la cité doit la quitter au tour suivant ou perdre une vie.

EVENEMENT 1 DEFAUSSER

GALOPIN



Après votre déplacement vous pouvez envoyer le Galopin pour récupérer tout or, objet ou compagnon se trouvant dans la case adjacente à la votre. Vous pouvez prendre les cartes et les garder. Le Garment ne peut-être utilisé qu'une fois et ensuite défausser.

COMPAGNON 5 GARDER