

CABINET DU MEDecin
Le Docteur vous soignera jusqu'à deux vies au coût de une or chaque.

RUE DES GUIDES
Vous pouvez changer de direction sur cette case et repartir d'où vous venez. Tirez une carte cité.

RUE DES TEMPLES
Vers les portes. Tirez une carte cité de la cité.

PLACE de la VILLE
Tirez deux cartes cité.

ARMURERIE
Vous pouvez acheter chaque un des objets suivants: Fleches=1 or, Arc=2 or, Epée=2 or, Hache de bataille=2 or, Grande Hache=3 or, Heaume=2 or, Bouclier=3 or, Armure=4 or.

L'ENCHANTEMENT
Vous pouvez visiter l'enchanteuse et demander son aide. Lancer un dé: 1= Changer en crapaud pour trois tours; 2= Perdre 1 en combat; 3= Perdre 1 en mental; 4= Gagner un mental; 5= Gagner un en combat; 6= Gagner un sort.

HAUT TEMPLE
Vous pouvez être béni pour une or. Prenez une carte de Bénédiction. Vous pouvez seulement prendre une carte à la fois.

MARCHE AUX CHEVAUX
Vous pouvez acheter au choix: Une mule=2 or, Un cheval=3 or, Un charriot=4 or.

LA PRISON
Vous pouvez acheter votre sortie en payant une or pour vous même et chaque un de vos suivants ou lancer un dé: 1= Battu par un geolier cruel, perdez une vie; 2-3= Vous ratez votre évasion; 4-6= Evadé. Les personnages s'échappant de prison sont déplacés sur la Place de la Ville.

LE PALAIS
Vous pouvez vous proposer au poste de Sheriff. Lancer un dé et ajouter votre Combat: 1-5= Vous êtes battu pour avoir fait perdre du temps, perdez une vie; 6-9= Rejeté; 10 ou plus= Accepté, prenez la carte de Sheriff.

QUARTIER NORD
Tirez une carte cité.

RUE DU CANAL
Tirez une carte cité.

LES QUAIS
Tirez une carte cité.
A votre prochain tour vous pouvez louer un bateau pour n'importe quelle case de la région extérieure ou intérieure pour deux or. Vous pouvez changer de direction sur cette case et repartir d'où vous venez.

ALCHIMISTE
Vous pouvez acheter autant de potions que vous voulez pour une or chaque. Lancer un dé pour chaque potion: 1= Poison, perdez une vie; 2-4= Sans effet; 5-6= Gagner un en Combat, en Mental ou une vie (au choix).

GUILDE DE MAGIE
Vous pouvez vous proposer pour devenir Haut-Mage. Lancer un dé et ajouter votre Mental: 1-5= Changer en crapaud pour trois tours pour perte de temps; 6-9= Rejeté; 10 ou plus= Accepté, prenez la carte de Haut-Mage.

PRETEUR SUR GAGES
Le prêteur sur gages vous donnera une or pour chaque objet que vous lui vendez. Laissez l'objet sur place. N'importe qui peut acheter ces objets pour deux or chacun.