

### SOLDAT IVRE



**PHYSIQUE 3**

MONSTRE 1 ATTAQUE

### MENDIANT



Un mendiant vous harcèle pour avoir une or. Si vous lui donnez, lancer un dé : 1-4= Rien ne se passe ; 5-6= Le mendiant est le Roi déguisé à la recherche d'une personne charitable pour être son champion. Prenez la carte de Champion du Roi. ETRANGER 4 LAISSER

### VENDEUR



Dépenser une or pour acheter un cadeau à chacun de vos compagnons. Tous compagnons qui n'aura pas de cadeau vous quittera fâché et retournera dans la pile de défausse.

ETRANGER 4 LAISSER

### PIECES D'OR



Défausser cette carte et prenez une or.

OBJET 5 GARDER

### PATISSIER



Un pâtissier installe son étal ici. Vous pouvez acheter une des pâtisseries qu'il vend pour une or, mais pas plus qu'une pâtisserie par visite. Si vous achetez une pâtisserie, prenez une carte pâtisserie.

ETRANGER 4 LAISSER

### ELEMENTAIRE DE FEU



**MENTAL 5**

Si vous perdez, l'Elémental détruira un de vos objets et vous perdrez une vie.

ESPRIT 3 ATTAQUE

### ELEMENTAIRE DE L'EAU



**MENTAL 5**

Si vous perdez, l'Elémental noiera un de vos compagnons et vous perdrez une vie.

ESPRIT 3 ATTAQUE

### MOUCHE GEANTE



**PHYSIQUE 2**

MONSTRE 1 ATTAQUE

### GANG



**PHYSIQUE 4**

Si vous perdez, vous êtes entraîné jusqu'aux docks et raté votre prochain tour.

MONSTRE 1 ATTAQUE

### GREMLIN



Vous ne pouvez pas vous débarrasser de cette carte. Aucun de vos objets ne fonctionnera tant que le Gremlin est avec vous. Si vous visitez la Caverne du Sorcier, le Gremlin détalera dans la pile de défausse.

EVENEMENT 1 DEFAUSSER

### RAT GEANT



**PHYSIQUE 3**

MONSTRE 1 ATTAQUE

### BANDIT



**PHYSIQUE 4**

MONSTRE 1 ATTAQUE

### MENDIANT



Un mendiant vous harcèle pour avoir une or. Si vous lui donnez, lancer un dé : 1-4= Rien ne se passe ; 5-6= Le mendiant est le Roi déguisé à la recherche d'une personne charitable pour être son champion. Prenez la carte de Champion du Roi. EVENEMENT 1 DEFAUSSER

### PIECES D'OR



Défausser cette carte et prenez une or.

EVENEMENT 1 DEFAUSSER

### PIECES D'OR



Défausser cette carte et prenez une or.

EVENEMENT 1 DEFAUSSER

### BIBLIOTHEQUE



Vous pouvez demander au bibliothécaire si il a des sorts. Payer deux or et donner le nom d'un sort. Puis regarder dans la pile des sorts. Si la carte avec le nom exact que vous avez donné s'y trouve, vous pouvez la prendre. Mélanger et remplacer le paquet.

LIEU 6 LAISSER