

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

COUPEUR DE BOURSE



Un coupeur de bourse se glisse silencieusement derrière vous et vous vole votre bourse. Puis il retourne dans la pile de défausse avec tout votre or.

EVENEMENT **1** DEFAUSSER

JOUEUR



Effectuer un combat psychique contre le Joueur qui a un mental de 4. Si vous gagnez, vous obtenez deux or et toutes objets laissé sur place mais aucune expérience. Si vous perdez, vous devez laisser un objet

ETRANGER **4** LAISSER

TROQUEUR



Un commerçant spécialiste dans le troc a établi son étal ici. Vous pouvez échanger un objet que vous possédez contre un objet de la pile

ETRANGER **4** LAISSER

PERDU



Vous avez pris un mauvais tournant et devez passer votre prochain tour à demandé votre chemin.

EVENEMENT **1** DEFAUSSER