

39.5

7

103.5

167.5

MOUSAILLON**+1 Action**

Une fois ce tour-ci, quand vous recevez une carte Durée, vous pouvez la jouer. Au début de votre prochain tour, +**2** et vous pouvez écarter une carte de votre main.

4 ACTION - DURÉE

Illustration: Julien Delval

PIRATE

Au début de votre prochain tour, recevez un Trésor coûtant jusqu'à **6** dans votre main.

Quand un joueur reçoit un Trésor, vous pouvez jouer ceci de votre main.

5 ACTION - DURÉE - RÉACTION

Illustration: Claus Stephan

SINGE

Jusqu'à votre prochain tour, quand le joueur à votre gauche reçoit une carte, **+1 Carte**.

Au début de votre prochain tour, **+1 Carte**.

3 ACTION - DURÉE

Illustration: Grant Hansen

SORCIÈRE MARINE**+2 Cartes**

Chaque autre joueur reçoit une Malédiction. Au début de votre prochain tour, **+2 Cartes**, puis défaussez 2 cartes.

5 ACTION - DURÉE - ATTAQUE

Illustration: Julien Delval

CAMBRIOLEUR**+2 Coffres**

Chaque autre joueur défausse pour avoir 3 cartes en main.

Dans les parties utilisant ceci, quand vous recevez une carte dans une phase d'Action, **+1 Carte**

5 ACTION - ATTAQUE

Illustration: Jessi J

CARNAVAL

Révélez les 4 cartes du dessus de votre pioche. Mettez une de chaque carte de nom différent dans votre main, puis défaussez le reste.

5 ACTION

Illustration: Claus Stephan

INFIRMERIE**+1 Carte**

Vous pouvez écarter une carte de votre main.

Surpaise : Jouez ceci une fois par **1** surpisé.

3+ ACTION

Illustration: Claus Stephan

JOUTE**+1 Carte****+1 Action****+1**

Vous pouvez mettre de côté une Province de votre main pour recevoir une Rançon dans votre main. Défaussez la Province durant l'Ajustement.

5 ACTION

Illustration: Jessi J

MAGASIN**+1 Carte****+1**

Vous pouvez jouer une carte Action de votre main dont vous n'avez aucune copie en jeu.

3 ACTION

Illustration: Eric J Carter