

39.5

7

## ARTISAN



Recevez une carte coûtant jusqu'à **5** dans votre main.

Mettez une carte de votre main sur votre pioche.

**6** ACTION



Illustration: Harald Lieske

103.5

## AVANT-COUREUR



+1 Carte  
+1 Action

Examinez votre défausse. Vous pouvez mettre une carte de celle-ci sur votre pioche.

**3** ACTION



Illustration: Martin Hoffmann

167.5

## BANDIT



Recevez un Or. Chaque autre joueur révèle les 2 cartes du dessus de sa pioche, écarte un Trésor révélé autre qu'un Cuivre, et défausse le reste.

**5** ACTION - ATTAQUE



Illustration: Julien Delval

## BRACONNIER



+1 Carte  
+1 Action  
+1

Défaussez une carte par pile vide de la Réserve.

**4** ACTION



Illustration: Joshua Stewart

## GARDE



+1 Carte  
+1 Action

Regardez les 2 cartes du dessus de votre pioche. Écartez et/ou défaussez n'importe lesquelles d'entre-elles. Remettez le reste dans l'ordre voulu.

**5** ACTION



Illustration: Eric J. Carter

## MARCHAND



+1 Carte  
+1 Action

La première fois que vous jouez un argent ce tour-ci, +1.

**3** ACTION



Illustration: Joshua Stewart

## VASSAL



+2

Défaussez la carte du dessus de votre pioche. Si c'est une carte Action, vous pouvez la jouer.

**3** ACTION



Illustration: Julien Delval

## COURTISAN



Révélez une carte de votre main. Pour chaque type qu'elle a (Action, Attaque, etc.), choisissez : +1 Action ; ou +1 Achat ; ou +3 ; ou recevez un Or. Les choix doivent être différents.

**5** ACTION



Illustration: Claus Stephan

## DIPLOMATE



+2 Cartes

Si vous avez 5 cartes ou moins en main (après avoir pioché), +2 Actions.

Quand un autre joueur joue une carte Attaque, vous pouvez d'abord révéler ceci d'une main d'au moins 5 cartes pour piocher 2 cartes puis en défausser 3.

**4** ACTION - RÉACTION



Illustration: Lorraine Schleter