

39.5

7

103.5

167.5

MARÉCHAL-FERRANT

+1 Carte
+1 Action
+1 Achat

Surpaise : +1 Carte à la fin du tour par 1 surpayé.

2+ ACTION

Illustration: Eric J Carter

PASSEUR

+2 Cartes
+1 Action

Défaussez une carte

Mise en place : Choisissez une pile de cartes Royaume inutilisée coûtant 3 ou 4. Recevez-en une quand vous recevez un Passeur.

5 ACTION

Illustration: Jessi J

TRAVAILLEURS AGRICOLES

+1 Carte
+2 Actions

Quand vous recevez ceci, vous pouvez mettre de côté une carte Action ou un Trésor de votre main, et de le jouer au début de votre prochain tour.

4 ACTION

Illustration: Garret DeChellis

1 BOULE DE CRISTAL 1

1

Regardez la carte du dessus de votre pioche. Vous pouvez l'écarer, la défausser, ou, si c'est une Action ou un Trésor, la jouer.

5 TRÉSOR

Illustration: Marco Primo

CHARLATAN

+ 3

Chaque autre joueur reçoit une Malédiction.

Dans les parties utilisant ceci, les Malédictions sont aussi des Trésors qui valent 1.

5 ACTION - ATTAQUE

Illustration: Franz Vohwinkel

COFFRE DE GUERRE

Le joueur à votre gauche nomme une carte. Recevez une carte coûtant jusqu'à 5 qui n'a pas été nommé par des Coffres de guerre ce tour-ci.

5 TRÉSOR

Illustration: Lynell Ingram

2 COLLECTION 2

2

+1 Achat

Ce tour-ci, quand vous recevez une carte Action, +1 .

5 TRÉSOR

Illustration: Franz Vohwinkel

1 ENCLUME 1

1

Vous pouvez défausser un Trésor pour recevoir une carte coûtant jusqu'à 4.

3 TRÉSOR

Illustration: Jessi J

MAGNAT

Révélez votre main. +1 Carte par Trésor qu'il s'y trouve.

5 ACTION

Illustration: Harald Lieske