

39.5

7

103.5

167.5

## SAUNA



+1 Carte  
+1 Action

Vous pouvez jouer un Trou de glace de votre main.  
Ce tour-ci, quand vous jouez un Argent, vous pouvez écarter une carte de votre main.

**4** ACTION

Illustration: Ossi Hiekkala

## TROU DE GLACE



+3 Cartes

Vous pouvez jouer un Sauna de votre main.

**5** ACTION

Illustration: Ossi Hiekkala

## VILLE FORTIFIÉE



+1 Carte  
+2 Actions

Au début de l'Ajustement, si vous avez ceci et tout au plus une autre carte Action en jeu, vous pouvez mettre ceci sur votre pioche

**4** ACTION

Illustration: Doris Matthäus

## ANTRE DU PÉCHÉ



Au début de votre prochain tour, +2 Cartes.

Ceci est reçu dans votre main (pas dans votre défausse).

**5** NUIT - DURÉE

Illustration: Mark Poole

## ATELIER DU DIABLE



Si le nombre de cartes que vous avez reçues ce tour-ci est :

2+, recevez un Diablotin ;  
1, recevez une carte coûtant jusqu'à **4** ;  
0, recevez un Or.

**4** NUIT

Illustration: Claus Stephan

## BARDE



+2

Recevez un Don.

**4** ACTION - DESTIN

Illustration: Elisa Cella

## BENÊT



Si vous n'êtes pas le joueur avec Perdu dans les bois : Prenez-le, prenez 3 Dons, et recevez ces Dons dans l'ordre voulu.

Patrimoine : Porte-bonheur

**3** ACTION - DESTIN

Illustration: Claus Stephan

## BERGER



+1 Action

Défaussez n'importe quel nombre de cartes Victoire, les révélant. +2 Cartes par carte défaussée.

Patrimoine : Pâturage

**4** ACTION

Illustration: Matthias Catrein

## BOSQUET SACRÉ



+1 Achat

+3

Recevez un Don. S'il ne donne pas +1, chaque autre joueur peut le recevoir.

**5** ACTION - DESTIN

Illustration: Martin Hoffmann