

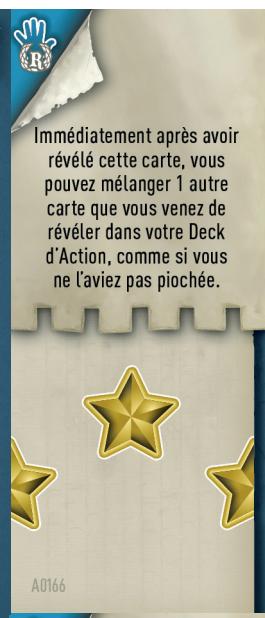


Frappe sournoise

Si vous avez sélectionné une carte ayant le mot-clé ARME et/ou SECONDAIRE :



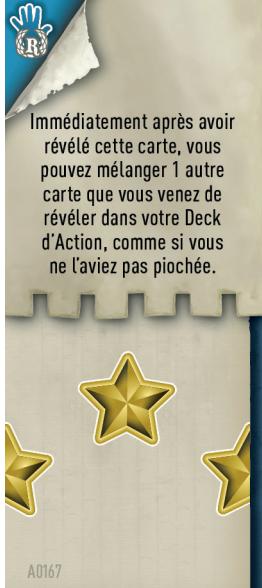
A0079



Réflexe !

Immédiatement après avoir révélé cette carte, vous pouvez mélanger 1 autre carte que vous venez de révéler dans votre Deck d'Action, comme si vous ne l'aviez pas piochée.

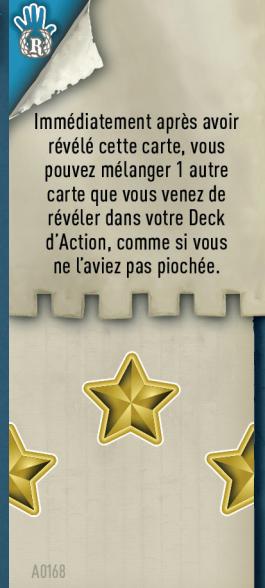
A0166



Réflexe !

Immédiatement après avoir révélé cette carte, vous pouvez mélanger 1 autre carte que vous venez de révéler dans votre Deck d'Action, comme si vous ne l'aviez pas piochée.

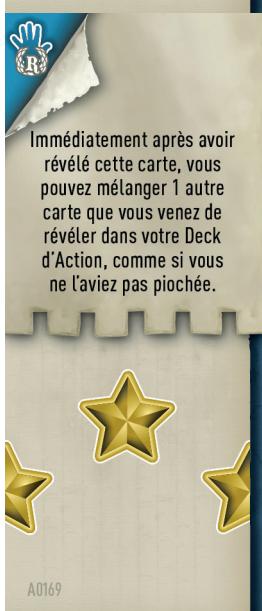
A0167



Réflexe !

Immédiatement après avoir révélé cette carte, vous pouvez mélanger 1 autre carte que vous venez de révéler dans votre Deck d'Action, comme si vous ne l'aviez pas piochée.

A0168



Réflexe !

Immédiatement après avoir révélé cette carte, vous pouvez mélanger 1 autre carte que vous venez de révéler dans votre Deck d'Action, comme si vous ne l'aviez pas piochée.

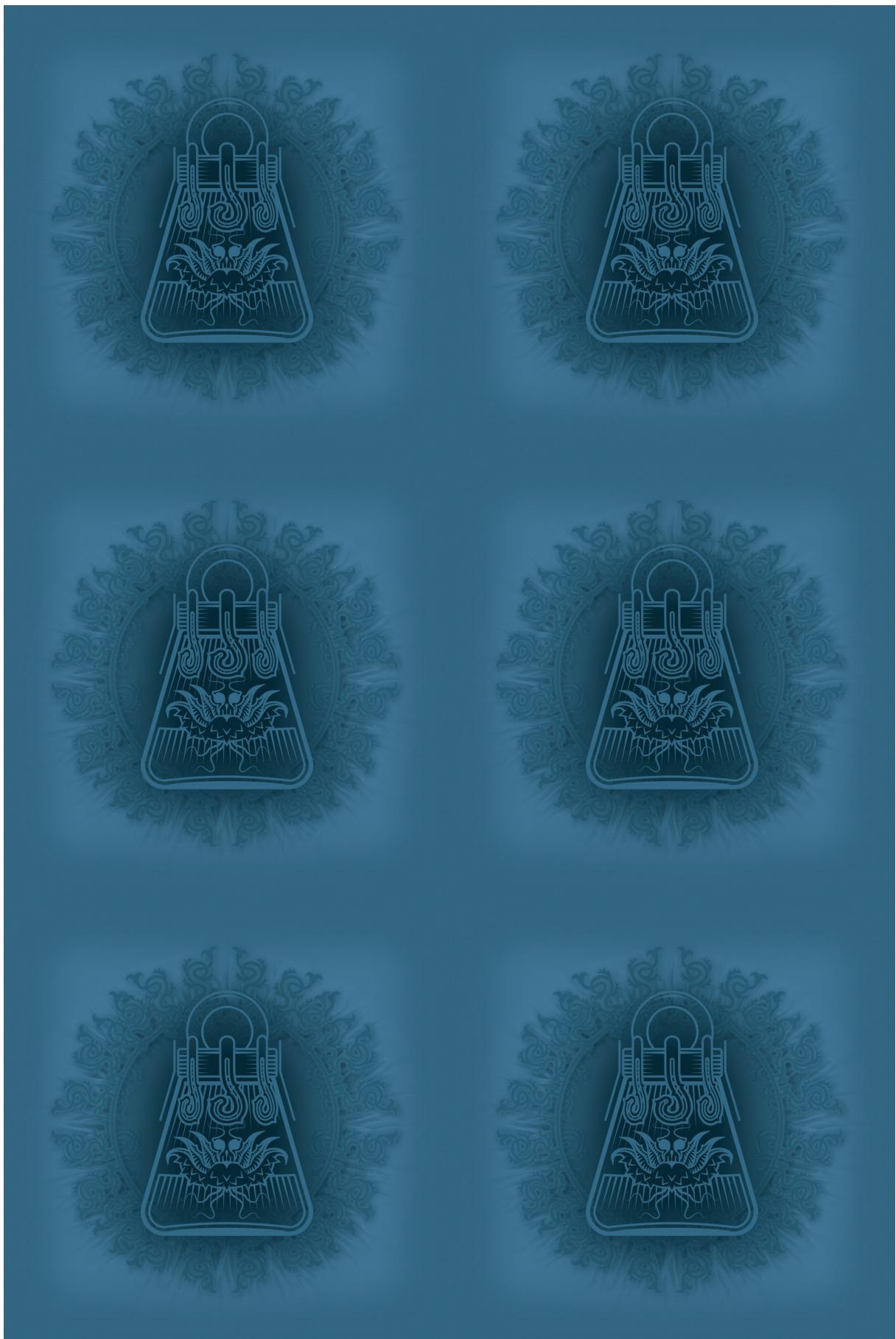
A0169



Réflexe !

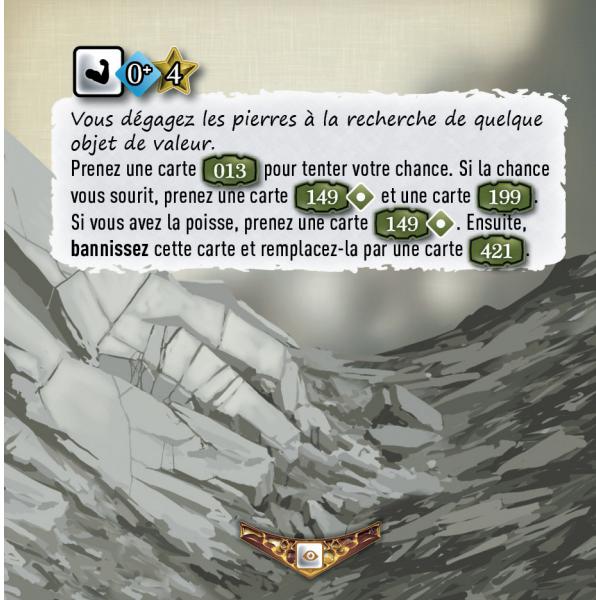
Immédiatement après avoir révélé cette carte, vous pouvez mélanger 1 autre carte que vous venez de révéler dans votre Deck d'Action, comme si vous ne l'aviez pas piochée.

A0170





SECONDAIRE - PROJECTILE



292

Vous avez le plus grand mal à distinguer le sentier au milieu de toute cette mousse corrosive. Des pierres blanches émergent çà et là, qui ressemblent à celles utilisées dans la construction de la citadelle de Nnidazir.

A0814

299



A0823

279

Au sud, un pont enjambe une large crevasse. Une petite communauté s'est installée à proximité de la voie chantante*.



A0795

050

Vous feuilletez l'ouvrage que vous venez de dégoter.



A0445

392

Bien qu'elle semble morte, l'étoile de mer, dont la peau a l'air très résistante, irradie une douce chaleur.



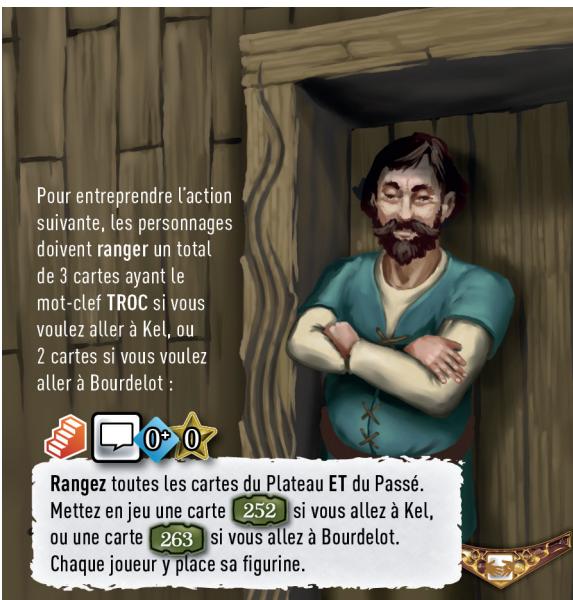
A0956

162

Peut-être y-a-t-il des choses à dénicher sous les décombres ?



A0605



Un homme se tient sur le seuil de la bâisse.

« Bien venu au relais de la Gargouille ! En temps normal, nous assurons des liaisons vers Kel et Bourdelot.

Malheureusement, d'énormes créatures végétales rôdent sur la route menant vers les deux cités-États et nous ne pouvons pas courir le risque de vous y transporter actuellement. »

Immédiatement après avoir révélé cette carte, un participant peut choisir 1 carte dans sa Défausse et l'ajouter à sa main.



Inspiration

A

0+0

Choisissez jusqu'à 2 cartes dans votre Défausse. Défaussez cette carte, puis ajoutez les cartes choisies à votre main.

A0004

Prestidigitation

FRAGILE

0+0

Lorsque vous vous apprêtez à ranger une carte ayant le mot-clé TROC, vous pouvez consulter les 3 cartes au sommet de votre Deck d'Action. Si au moins 2 icônes de classe ⚡ ou 🕵️ sont présentes dans leur zone de résultat, défaussez cette carte au lieu de ranger une carte ayant le mot-clé TROC. Puis, remélangez les cartes consultées dans votre Deck d'Action.

A0113

360



Z0001

418

Vous vous coiffez d'une parure de rameaux tressés, de laquelle émane une puissante aura nécrotique. Elle comporte une tige effilée que les nécrodruides s'enfoncent à l'arrière du crâne lorsqu'ils veulent absorber son pouvoir.

A0980

360



Un homme se tient sur le seuil de la bâisse.
« Bien venu au relais de la Gargouille !
Avec ma femme Vesnia, j'assure des liaisons
vers Kel et Bourdelot. Grâce à l'accord
passé avec ces deux cités, nous pouvons
vous y emmener sans que vous ayez à
montrer patte blanche à l'entrée. »
Vous vous présentez à votre tour.

A0918

126



Un maigrichon harangue les passants :
« Alors, mesdames et messieurs, qui veut tenter
sa chance au jeu du ghobit et repartir avec une
magnifique récompense ? » Il désigne trois cages
à insectes posées sur un étal. « Coccinelles
dénicheuses, hennetons ou punaises des marais :
il suffit que le bon combattant l'emporte. »

A0551

Œuvres musicales pour luth

Cet ouvrage, que l'on doit à un mélomane de Valengarde, comporte quantités de partitions pour joueur de luth. Malheureusement, étant plutôt adepte de la flûte, vous devrez vous contenter de l'unique partition proposée à la fin de l'ouvrage, qui s'intitule : « A nos vices, qui ne manquent pas d'air ».

Vous ne pouvez entreprendre l'action suivante que si vous avez une carte ayant le mot-clé **MUSIQUE** :



Rangez votre carte « Vous êtes confus » et/ou prenez une carte 150.



Légume aubaine

Assurément l'une des expériences les plus étranges jamais entreprises par les nécrodruides : faire pousser des légumes sur la dépouille de joueurs invétérés afin qu'une fois ingérés, ils agissent favorablement sur les probabilités. Leur valeur est inestimable... pour les superstitieux !



Après avoir lancé un dé, vous pouvez défausser cette carte pour le relancer mais devez accepter le nouveau résultat.

TROC - PROVISION

