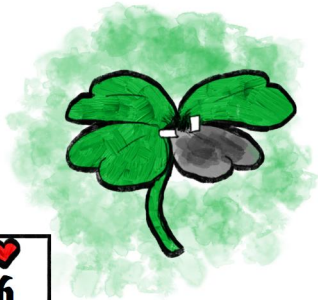


Tricheur



Personnage

Objet de départ : Dague Noire

[Après avoir lancé un dé, ↻] :
Choisissez le résultat du dé.

Curieux



Personnage

Objet de départ : Rapière

[↻] :
Défaussez un objet, puis piochez un objet.

Obstiné

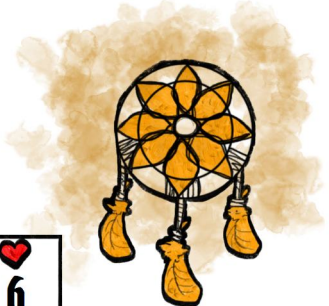


Personnage

Objet de départ : Mousquet du vétéran

[↻] :
Dégagez un de vos objets.

Rêveur



Personnage

Objet de départ : Bâton Spirituel

[↻] :
Ce tour, une créature de votre choix ne
peut pas infliger de dégâts avec ses
aptitudes.