

Cartes Artéfact basiques

Cauldron	Quand vous visitez la Hutte Mystique, vous gagnez 1 nourriture.
Cookbook	Quand vous réussissez une Quête, vous gagnez 1 nourriture.
Cooking Spices *	Un fois par tour, vous n'avez pas besoin de payer 1 cœur pour passer par-dessus un emplacement vide.
Flintlock Pistol	+2 aux lancers de duel.
Gnarled Fiddle	Quand votre déplacement se termine sur le camp d'un adversaire, vous gagnez 1 cœur.
Gold Magnet *	Quand vous construisez un camp sur un emplacement avec une route commerciale, vous gagnez 1 pièce.
Goods Wagon *	Quand vous visitez l'Hôtel de Ville, vous gagnez 1 valeur de marchandise supplémentaire.
Jade Flute *	Quand vous visitez les Étables, vous gagnez 2 nourritures.
Lock Picks *	Quand vous vainquez une menace, vous gagnez 1 pièce.
Mercenary Contract *	Quand vous achetez cette carte, construisez un camp sur un emplacement vide. Vous gagnez la récompense correspondante.
Merchant Coat *	Quand vous faites du commerce à l'Hôtel de Ville, vous pouvez faire deux échanges.
Merchant Contract *	Vous pouvez posséder jusqu'à 2 factions identiques dans votre groupe actif (le total reste 4).
Mirror Hat *	Chaque fois que vous ignorez une menace, vous gagnez 1 réputation.
Mysterious Brew	Quand vous visitez le Saloon, vous gangez 1 nourriture.
Shadow Bracelet	Vous pouvez visiter un lieu de la Ville occupé sans provoquer de duel.
Singing Skull	Quand vous visitez le Saloon, vous gagnez 1 réputation.
Spider Net	Quand vous construisez un camp sur un emplacement avec une gemme, vous gagnez 1 nourriture.
Srika Hair Rope	Une fois par Quête, vous pouvez relancer vos dés.
Tome of Tales	Quand vous construisez un camp sur un emplacement avec une gemme, vous gagnez 1 réputation.
Trade Tent	Quand vous construisez un camp sur un emplacement avec une route commerciale, vous gagnez 1 réputation.
Zombie Candle	Quand vous visitez la Mine, vous gagnez 1 nourriture.

** vous trouvez un complément d'explications de ces cartes dans le livre de règles*

Cartes Artéfact avancés

Ancient Compass *	En fin de partie, vous gagnez 4 points Voyage si possédez le plus de gemmes et pièces non dépensées.
Cloak of Stars *	Pour chaque Mystique que vous avez recruté, vous gagnez 1 point Voyage en fin de partie.
Crown of Cruelty *	Vous pouvez visiter un bâtiment occupé sans provoquer de duel. Chaque joueur présent doit vous donner 1 pièce.
Gambly Dice *	Pour chaque Hors-la-Loi que vous avez recruté, vous gagnez 1 point Voyage en fin de partie.
Invincible Box	En fin de partie, vous ne perdez pas de point Voyage s'il vous reste des cartes Artéfact en main.
Nightmare Amulet *	Vous pouvez visiter un bâtiment occupé sans provoquer de duel. Chaque joueur présent doit vous donner 1 pièce.
Scroll of Legend *	Pour chaque Homme-Lézard que vous avez recruté, vous gagnez 1 point Voyage en fin de partie.
Unearthed Treaty *	Pour chaque Nomade que vous avez recruté, vous gagnez 1 point Voyage en fin de partie.

** vous trouvez un complément d'explications de ces cartes dans le livre de règles*

Cartes Trésor

Bath Salts	Quand vous visitez le Saloon, vous gagnez +1 réputation.
Bone Pick	Quand vous construisez un camp, vous gagnez 1 pièce .
Bounty Contract *	En fin de partie, vous gagnez +4 / +2 points Voyage si vous possédez le plus/la seconde place de cartes Menace.
Brush abd Paint	Quand vous visitez le Magasin Général, échangez un jeton Faction par un autre jeton Faction
Canvas Tent	Quand vous construisez un camp sur un emplacement avec une route commerciale, vous gagnez 2 cœurs.
Carrot Basket	Quand vous quittez la Ville, vous gagnez 1 nourriture.
Cider Cask	Les aventuriers coûtent 1 pièce de moins.
Clay Mask	Quand vous gagnez/perdez de la réputation, vous pouvez ignorer ce gain ou cette perte de réputation.
Code Compass	Quand vous construisez un camp sur un emplacement avec une route commerciale, vous gagnez 1 pièce.
Coin Purse *	En fin de partie, vous gagnez +2 points Voyage si vous possédez le plus de pièces inutilisées.
Fire Bomb *	Avant chaque combat, lancez un dé. Sur un 6 => +2 combats, 4-5 => +1 combat, 1-3 => vous perdez 1 cœur.
Fishing Pole	Quand vous achetez un Artéfact, vous gagnez 1 nourriture.
Frosted Cake	Quand vous recrutez un aventurier, vous gagnez 1 nourriture.
Letter of Recommendation	Vous pouvez payer 1 nourriture pour visiter un bâtiment occupé sans provoquer de duel.
Letter of Pardon	Quand vous visitez l'Hôtel de Ville, vous gagnez +1 réputation.
Noose Trap *	Quand vous gagnez un trésor, gagnez en plus 1 nourriture.
Old Journal *	Quand vous réussissez une Quête, tirez une carte Artéfact. Vous pouvez la garder ou la défausser.
Old Lantern	+1 aux lancers de Quête.
Old Recipe *	En fin de partie, vous gagnez 2 points Voyage si vous possédez le plus de nourritures inutilisées.
Old Shovel *	Quand vous construisez un camp, payez 1 nourriture pour gagner 1 pièce ou 1 gemme.
Rice Cakes	Le premier emplacement vide que vous franchissez à votre tour ne vous coûte aucun cœur.
Rusty Bell *	Vous pouvez recruter à la Mine.
Sandwich	Quand vous visitez la Hutte Mystique, vous gagnez 1 nourriture.
Scented Oil	Quand vous visitez le Magasin Général, vous gagnez +1 réputation.
Sleeping Potion	Vous pouvez ignorer une menace par tour. Si vous le faites, vous gagnez 1 nourriture.
Travel Diary	Quand vous réussissez une Quête, vous gagnez 1 nourriture.

** vous trouvez un complément d'explications de ces cartes dans le livre de règles*

Cartes Monde

Adorable Kitten	Quand vous terminez votre mouvement sur un camp, vous gagnez +1 cœur. Vous pouvez défausser cette carte pour perdre 2 réputations et gagner 1 nourriture.
Algae Sword	Quand vous vainquez une menace, vous gagnez 1 nourriture.
Burning Skin	Quand vous quittez la Ville, vous perdez un cœur.
Cursed Knife	Vous ne pouvez pas gagner de réputation. Vous pouvez donner cette carte à un joueur que vous avez battu en duel.
Dogfish	Chaque fois que vous devez lancer un dé, lancez un dé supplémentaire et prenez le résultat le plus haut.
Fear of Caves	-1 à tous les lancers de dés pour une Quête dans le monde souterrain (la partie grotte de la carte n°1).
Giant Squid	A chaque fois que vous provoquez un joueur en duel, ce joueur doit dire " Mon Dieu, elle explose! " ou perdre le duel.
Gilded Armor	Quand vous quittez la Ville, vous gagnez 2 cœurs.
Golden Frog Tattoo	Chaque fois que vous lancez les dés, vous pouvez les relancer une deuxième fois.
Ikra	+1 à tous les lancers d'Habilité. En fin de partie, vous gagnez +1 point Voyage par paire de gemmes inutilisées.
Incompetent Pirate	Quand vous vainquez une menace, vous gagnez 1 pièce.
Lamri	+1 à tous les lancers de dés.
Marlik	Quand vous tirez une carte Trésor, tirez-en une de plus et choisissez laquelle vous gardez.
Marmig	Quand vous construisez sur un emplacement avec une route commerciale, vous gagnez +1 réputation.
Masked Warrior	Chaque fois que vous lancez les dés pour un duel, vous pouvez relancer une deuxième fois.
Poisoned Limb	-1 à tous les lancers de dés.
Samshing Outfit	A chaque fois que vous provoquez un joueur en duel, ce joueur doit dire " Mais, quelle force de destruction vous avez! " ou payer 1 pièce. Quand vous visitez l'Hôtel de Ville, vous gagnez +1 réputation.
Self Respect	En fin de partie, vous gagnez +2 points Voyage si vous avez 7 ou plus de réputation.
Shadow of Poison	En fin de partie, vous gagnez +3 points Voyage si vous avez la plus petite réputation.
Soul Coin	+1 à tous les lancers de dés. En fin de partie, vous gagnez +1 point Voyage par jeton Faction bleue.
Stone Head	Vous pouvez relancer 1 fois les dés par Quête.
Stubborn Determination	En fin de partie, vous gagnez +2 points Voyage si vous n'avez plus de carte Artéfact en main.
Wooloo Mammottt	Un fois par tour, vous pouvez ignorer le coût de passage par un emplacement vide.
Worn-out Armor	Quand vous visitez l'Hôtel de Ville, vous gagnez +1 réputation.