

DRAKON

TOM JOLLY

Départ Prenez 1 pièce d'or de la salle (s'il y en a une) <i>- en entrant</i> 	Malédiction Détruisez 1 salle libre déjà posée (et posez-la sur la défausse) <i>- en entrant</i> 	L'or du dragon Placez 1 de vos pièces d'or sur la salle « départ » <i>- en entrant</i> 	Salle de la carte Volez une carte-salle au hasard chez un adversaire de votre choix <i>- en entrant</i> 	Pièce d'or En fouillant, vous trouvez une pièce d'or <i>- en entrant</i> 	Souffle d'enfer Déplacez-vous de 3 salles <i>- en sortant</i> 
Rouage secret Tournez une salle de 90 ou 180 degrés, en respectant les règles de placement. <i>- en entrant</i> 	Porte magique Échangez 1 carte-salle de votre main contre 1 libre déjà posée en respectant les règles de placement <i>- en entrant</i> 	Vol à gauche Volez une pièce d'or au joueur à votre gauche (s'il en a) <i>- en entrant</i> 	Passe-partout Sortez de n'importe quel côté, même contre les flèches <i>- en sortant</i> 	Orbe de suggestion Déplacez un adversaire d'une salle, en respectant les règles de déplacement <i>- en entrant</i> 	Souffle violent Déplacez-vous de 2 salles <i>- en sortant</i> 
Vol à droite Volez une pièce d'or au joueur à votre droite (s'il en a) <i>- en entrant</i> 	Vortex Téléportez-vous dans n'importe quelle salle <i>- en sortant</i> 	Fontaine enchantée Jetez 1 pièce d'or dans la fontaine (elle retourne au tas commun) <i>- en entrant</i> 			

• **Magicien** - se déplace contre les flèches
 Peut quitter une salle sans respecter les flèches (1x dans la partie)

• **Barbare** - pousse et vole une carte
 Peut pousser un adversaire dans une direction autorisée, et lui prendre une carte-salle au hasard (1x dans la partie)

• **Voleur** - vole une pièce d'or
 Vole une pièce d'or d'un adversaire étant dans la même salle (1x dans la partie)

• **Chevalier** - protège une de ses pièces d'or
 Empêche qu'un adversaire s'empare d'une de ses pièces d'or suite à un effet de salle (effet permanent)

• **Nain** - échange 2 cartes-salles
 Se défausse de deux cartes-salles et en tire deux nouvelles (1x dans la partie)

• **Amazone** - se déplace d'une salle de plus
 Se déplace d'une salle supplémentaire, en respectant les règles (1x dans la partie)

Un jeu © 2001 Fantasy Flight Games, all rights reserved - Cette carte conçue par JesWeb - <http://jesweb.free.fr>

DRAKON

TOM JOLLY

Départ Prenez 1 pièce d'or de la salle (s'il y en a une) <i>- en entrant</i> 	Malédiction Détruisez 1 salle libre déjà posée (et posez-la sur la défausse) <i>- en entrant</i> 	L'or du dragon Placez 1 de vos pièces d'or sur la salle « départ » <i>- en entrant</i> 	Salle de la carte Volez une carte-salle au hasard chez un adversaire de votre choix <i>- en entrant</i> 	Pièce d'or En fouillant, vous trouvez une pièce d'or <i>- en entrant</i> 	Souffle d'enfer Déplacez-vous de 3 salles <i>- en sortant</i> 
Rouage secret Tournez une salle de 90 ou 180 degrés, en respectant les règles de placement. <i>- en entrant</i> 	Porte magique Échangez 1 carte-salle de votre main contre 1 libre déjà posée en respectant les règles de placement <i>- en entrant</i> 	Vol à gauche Volez une pièce d'or au joueur à votre gauche (s'il en a) <i>- en entrant</i> 	Passe-partout Sortez de n'importe quel côté, même contre les flèches <i>- en sortant</i> 	Orbe de suggestion Déplacez un adversaire d'une salle, en respectant les règles de déplacement <i>- en entrant</i> 	Souffle violent Déplacez-vous de 2 salles <i>- en sortant</i> 
Vol à droite Volez une pièce d'or au joueur à votre droite (s'il en a) <i>- en entrant</i> 	Vortex Téléportez-vous dans n'importe quelle salle <i>- en sortant</i> 	Fontaine enchantée Jetez 1 pièce d'or dans la fontaine (elle retourne au tas commun) <i>- en entrant</i> 			

• **Magicien** - se déplace contre les flèches
 Peut quitter une salle sans respecter les flèches (1x dans la partie)

• **Barbare** - pousse et vole une carte
 Peut pousser un adversaire dans une direction autorisée, et lui prendre une carte-salle au hasard (1x dans la partie)

• **Voleur** - vole une pièce d'or
 Vole une pièce d'or d'un adversaire étant dans la même salle (1x dans la partie)

• **Chevalier** - protège une de ses pièces d'or
 Empêche qu'un adversaire s'empare d'une de ses pièces d'or suite à un effet de salle (effet permanent)

• **Nain** - échange 2 cartes-salles
 Se défausse de deux cartes-salles et en tire deux nouvelles (1x dans la partie)

• **Amazone** - se déplace d'une salle de plus
 Se déplace d'une salle supplémentaire, en respectant les règles (1x dans la partie)

Un jeu © 2001 Fantasy Flight Games, all rights reserved - Cette carte conçue par JesWeb - <http://jesweb.free.fr>