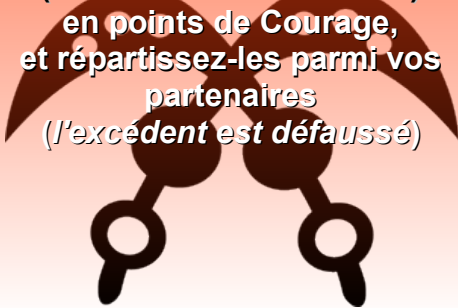


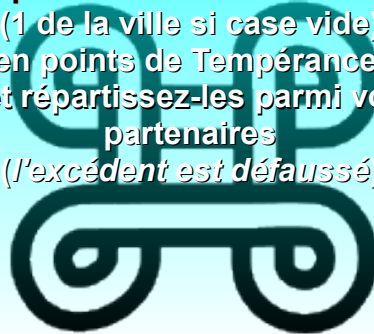
Courage **(Crainte)**

Si vous avez 2 points de Courage, transformer les meeples présents sur cette case (1 de la ville si case vide) en points de Courage, et répartissez-les parmi vos partenaires
(l'excédent est défaussé)



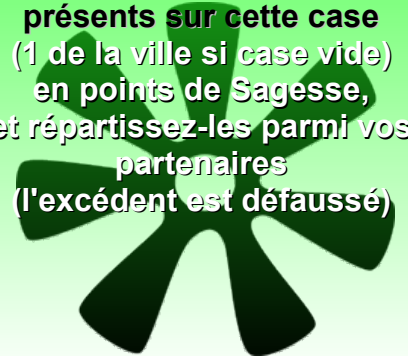
Tempérance **(Extrémisme)**

Si vous avez 2 points de Tempérance, transformer les meeples présents sur cette case (1 de la ville si case vide) en points de Tempérance, et répartissez-les parmi vos partenaires
(l'excédent est défaussé)



Sagesse **(Ignorance)**

Si vous avez 2 points de Sagesse, transformer les meeples présents sur cette case (1 de la ville si case vide) en points de Sagesse, et répartissez-les parmi vos partenaires
(l'excédent est défaussé)



Crainte

0 = rien ne se passe

1/2 = déplacer 1 meeples d'une case Vertu vers sa case Faïlle

3/4 = déplacez 2 meeples d'1 ou plusieurs cases Vertu vers leur case Faïlle

5/6 = déplacez 3 meeples d'1 ou plusieurs cases Vertu vers leur case Faïlle

7 = 

Extrémisme

0 = rien ne se passe

1/2 = éliminez 1 meeples actif d'une couleur

3/4 = éliminez 2 meeples actifs d'une couleur

5/6 = éliminez 3 meeples actifs d'une couleur

7 = 

Ignorance

0 = rien ne se passe

1/2 = défaussez 1 point de Vertu à un joueur

3/4 = défaussez 1 point de Vertu à 2 joueurs

5/6 = défaussez 2 points de Vertu à un joueur

7 = 

Prison



Prison



Prison



Justice (Iniquité)

Si vous avez 2 points de Justice, transformez les meeples présents sur cette case (1 de la ville si case vide) en points de Justice, et répartissez-les parmi vos partenaires (l'excédent est défaussé)



Souterrain

Déplacez votre joueur, et autant de meeples de cette case que vos Vertus non vides, sur la case que vous souhaitez

ou

Recrutement

Placez autant de meeples soumis que vos Vertus non vides sur cette case

Surveillance

Lancez le dé, vous pourrez garder ce résultat pour le prochain passage de mirador

ou

Evasion

Libérez les meeples d'une prison et gagnez un point de Vertu ou sur cette case

Iniquité

0 = rien ne se passe

1/2 = 1 meeples actifs d'une couleur est emprisonné

3/4 = 2 meeples actifs d'une couleur sont emprisonnés

5/6 = 3 meeples actifs d'une couleur sont emprisonnés

7 =



Souterrain

Déplacez votre joueur, et autant de meeples de cette case que vos Vertus non vides, sur la case que vous souhaitez

ou

Recrutement

Placez autant de meeples soumis que vos Vertus non vides sur cette case

Surveillance

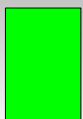
Lancez le dé, vous pourrez garder ce résultat pour le prochain passage de mirador

ou

Evasion

Libérez les meeples d'une prison et gagnez un point de Vertu ou sur cette case

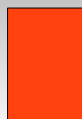
Prison



/



Prison



/



Prison



/



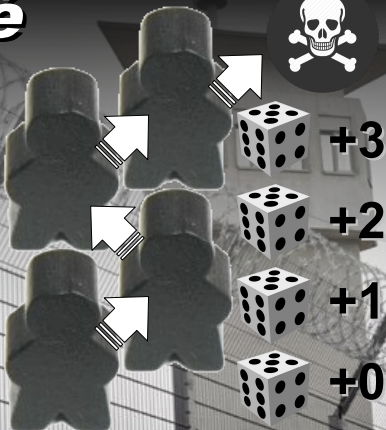
Iniquité



Lutte

Libérer autant de meeples que vos points de

Justice



Extrémisme



Lutte

Libérer autant de meeples que vos points de

Tempérance



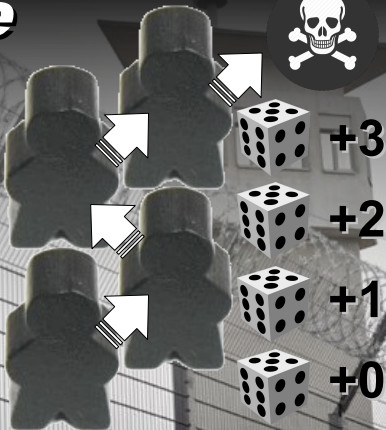
Crainte



Lutte

Libérer autant de meeples que vos points de

Courage



Ignorance



Lutte

Libérer autant de meeples que vos points de

Sagesse

