

**Cocher prudent**  
**Salaire : 10 PO**

Vous ne lancez que 1D4 pour vous déplacer.

**Cocher prudent**  
**Salaire : 10 PO**

Vous ne lancez que 1D4 pour vous déplacer.

**Cocher prudent**  
**Salaire : 10 PO**

Vous ne lancez que 1D4 pour vous déplacer.

**Suivante dévouée**  
**Salaire : 20 PO**

Vous n'avancez que d'une case pendant ce tour.

**Suivante dévouée**  
**Salaire : 20 PO**

Vous n'avancez que d'une case pendant ce tour.

**Majordome Alfred**  
**Salaire : 20 PO**

Vous n'avancez que d'une case pendant ce tour.

**Majordome Alfred**  
**Salaire : 20 PO**

Vous n'avancez que d'une case pendant ce tour.

**Cocher habile**  
**Salaire : 10 PO**

Vous avancez de 2D6+2 pendant ce tour.

**Cocher habile**  
**Salaire : 10 PO**

Vous avancez de 2D6+2 pendant ce tour.

**Cocher habile**  
**Salaire : 10 PO**

Vous avancez de 2D6+2 pendant ce tour.

**Cocher rapide**  
**Salaire : 20 PO**

Vous avancez de 2D6+4 pendant ce tour.

**Cocher rapide**  
**Salaire : 20 PO**

Vous avancez de 2D6+4 pendant ce tour.

**Cocher rapide**  
**Salaire : 20 PO**

Vous avancez de 2D6+4 pendant ce tour.

**Cocher roublard**  
**Salaire : 20 PO**

Vous évitez de finir sur une case Revers de Fortune en vous arrêtant à la case d'après.

**Cocher roublard**  
**Salaire : 20 PO**

Vous évitez de finir sur une case Revers de Fortune en vous arrêtant à la case d'après.

**Voiturier d'élite**  
**Salaire : 20 PO**

Vous évitez de finir sur la case Cachot moisi en vous arrêtant à la case d'après.

**Voiturier d'élite**  
**Salaire : 20 PO**

Vous évitez de finir sur la case Cachot moisi en vous arrêtant à la case d'après.

**Voiturier aguerri**  
**Salaire : 20 PO**

Ce domestique vous permet d'ignorer tous les effets vous demandant de reculer.

**Voiturier aguerri**  
**Salaire : 20 PO**

Ce domestique vous permet d'ignorer tous les effets vous demandant de reculer.

**Chauffeur chauffard**  
**Salaire : 20 PO**

Vous vous déplacez de 1D6 en arrière (mais vous êtes bloqué juste avant la case Départ).

**Chauffeur chauffard**  
**Salaire : 20 PO**

Vous vous déplacez de 1D6 en arrière (mais vous êtes bloqué juste avant la case Départ).

**Cheval rapide**  
**Salaire : 30 PO**

Vous vous déplacez de 3D6+2 lorsque ce cheval est actif !

**Cheval rapide**  
**Salaire : 30 PO**

Vous vous déplacez de 3D6+2 lorsque ce cheval est actif !

**Cheval rapide**  
**Salaire : 30 PO**

Vous vous déplacez de 3D6+2 lorsque ce cheval est actif !

**Grand prêtre de Caddyro**  
**Salaire : 10 PO**

Pendant ce tour, si vous tombez sur une case Bénédiction de Caddyro, prenez deux cartes.

**Agent efficace**  
**Salaire : 20 PO**

Les loyers des zones NON colorées dont vous êtes investisseur sont doublés jusqu'à votre prochain tour.

**Informateur sournois**  
**Salaire : 40 PO**

Permet d'empêcher les autres Nobles (sauf votre Allié) d'investir jusqu'à votre prochain tour.

**Contrôleur fiscal**  
**Salaire : 20 PO**

Si vous obtenez un double avec les dés de déplacement, un Noble de votre choix se retrouvera sur la case TAXES (plateau Nord) sans passer par la case départ.

**Banquier infiltré**  
**Salaire : 10 PO**

Chaque fois qu'un autre Noble (non Allié) reçoit un loyer (que vous ne payez pas vous-même) jusqu'à votre prochain tour, vous percevez 10 PO.

**Investisseur**  
**Salaire : 20 PO**

Si votre déplacement lors de ce tour s'arrête juste SUR la case Départ, prenez 200 PO supplémentaires.

**Notaire associé**  
**Salaire : 10 PO**

Vous permet d'économiser 50 PO sur un investissement lors de ce tour.

**Notaire corrompu**  
**Salaire : 20 PO**

Vous permet d'économiser 80 PO sur un investissement lors de ce tour.

**Ninja maladroit**  
**Salaire : 20 PO**

Durant votre tour, il tente d'assassiner (défausser) un Domestique ou Acolyte de votre choix chez un adversaire, qui ne doit PAS être actif. Il réussira si vous obtenez un chiffre pair au D6.

**Empoisonneuse**  
**Salaire : 20 PO**

Durant votre tour, elle tente d'assassiner (défausser) un Domestique ou Acolyte de votre choix chez un adversaire, qui ne doit PAS être actif. Elle réussira si vous obtenez un chiffre pair au D6.

**Spadassin d'élite**  
**Salaire : 40 PO**

Un acolyte dangereux !  
Durant votre tour, il assassine (défausse) un Domestique ou Acolyte de votre choix chez un adversaire, qui ne doit PAS être actif.

**Courtisane vipère**  
**Salaire : 40 PO**

Aussi belle que létale.  
Durant votre tour, elle assassine (défausse) un Domestique ou Acolyte de votre choix chez un adversaire, qui ne doit PAS être actif.

**Garde du corps débutant**  
**Salaire : 10 PO**

Si quelqu'un tente d'assassiner un de vos Domestiques ou Acolytes jusqu'à votre prochain tour, lancez 1D6 : un résultat pair annulera cet effet.

**Garde du corps débutant**  
**Salaire : 10 PO**

Si quelqu'un tente d'assassiner un de vos Domestiques ou Acolytes jusqu'à votre prochain tour, lancez 1D6 : un résultat pair annulera cet effet.

**Garde du corps**  
**Salaire : 20 PO**

Vous permet d'éviter l'assassinat d'un Domestique ou Acolyte jusqu'à votre prochain tour.

**Vigile patibulaire**  
**Salaire : 20 PO**

Pas commode.  
Il ignore les cartes ou cases vous demandant de reculer.

**Mage semi-fou**  
**Salaire : 20 PO**

Déstabilise vos adversaires.  
Si vous tombez sur une carte Revers de Fortune, de quelque manière que ce soit jusqu'à votre prochain tour, c'est le joueur à votre droite qui en écoperà à votre place.

**Invocatrice vénale**  
**Salaire : 10 PO**

Vous permet d'économiser 40 PO sur un investissement lors de ce tour.

**Prêtre de Youclidh**  
**Salaire : 20 PO**

Vous permet d'éviter l'assassinat d'un Domestique ou Acolyte jusqu'à votre prochain tour.

**Paladin de Slanoush**  
**Salaire : 10 PO**

Contraint tous les Nobles à vous verser 40 PO supplémentaires sur chaque loyer, jusqu'à votre prochain tour.

**Noble aventurier**  
**Salaire : 20 PO**

Contraint tous les Nobles à vous verser 50 PO supplémentaires sur chaque loyer, jusqu'à votre prochain tour.

**Nain pénible**  
**Salaire : 10 PO**

Embrouille tous les autres Nobles de sorte qu'ils vous reversent 10 PO à chaque loyer perçu, jusqu'à votre prochain tour.

**Elfe noir infiltré**  
**Salaire : 30 PO**

Une fois actif, crée une diversion avec un cambriolage et cela vous évite de payer le prochain loyer durant votre tour.

**Négociatrice libertine**  
**Salaire : 30 PO**

Usage unique.  
Une fois activée, permet de nouer une Alliance avec un autre Noble (voir carte correspondante) puis la carte est défaussée.

**Négociatrice libertine**  
**Salaire : 30 PO**

Usage unique.  
Une fois activée, permet de nouer une Alliance avec un autre Noble (voir carte correspondante) puis la carte est défaussée.

**Contact à la Guilde**  
**Salaire : 30 PO**

Si un Noble autre que vous doit piocher une carte Revers de Fortune avant votre prochain tour, il en piochera deux.

**Intrigante à la Cour**  
**Salaire : 40 PO**

Une fois activée, elle utilisera votre tour pour briser une alliance entre deux Nobles, puis sera défaussée.

**Intrigante à la Cour**  
**Salaire : 40 PO**

Une fois activée, elle utilisera votre tour pour briser une alliance entre deux Nobles, puis sera défaussée.

**Assistante dépravée**  
**Salaire : 10 PO**

Séduit tous les autres nobles de sorte qu'ils vous reversent 10 PO à chaque loyer perçu, jusqu'à votre prochain tour.

**Gigolo carriériste**  
**Salaire : 10 PO**

Séduit tous les autres nobles de sorte qu'ils vous reversent 10 PO à chaque loyer perçu, jusqu'à votre prochain tour.

**Concubine sournoise**  
**Salaire : 20 PO**

Si vous tombez sur la case Cachot Moisi, c'est le noble qui joue à votre gauche qui ira à votre place, et vous avancerez alors sur la case qu'il occupait (en passant par le Départ le cas échéant).

**Informateur d'élite**  
**Salaire : 50 PO**

Il vous évite les embûches.  
En activant cet Acolyte, au lieu d'un déplacement vous vous rendez au Square (sans passer par la case Départ) et vous y perdez ensuite deux autres tours.

**Gestionnaire de biens**  
**Salaire : 40 PO**

Il s'occupe des biens familiaux.  
En activant cet Acolyte, au lieu d'un déplacement vous vous placez sur la case des Revenus Familiaux (sans passer par la case Départ).

**Gestionnaire de biens**  
**Salaire : 40 PO**

Il s'occupe des biens familiaux.  
En activant cet Acolyte, au lieu d'un déplacement vous vous placez sur la case des Revenus Familiaux (sans passer par la case Départ).

**Vieil ami fauché**  
**Salaire : 30 PO**

Vous ne pouvez rien lui refuser.  
En activant cet Acolyte, au lieu d'un déplacement il vous emmène sur la case Taverne ! Sans passer par la case Départ, bien sûr.

**Vieil ami fauché**  
**Salaire : 30 PO**

Vous ne pouvez rien lui refuser.  
En activant cet Acolyte, au lieu d'un déplacement il vous emmène sur la case Taverne ! Sans passer par la case Départ, bien sûr.

**Mauvaise fréquentation**  
**Salaire : 40 PO**

Un type louche, avec qui tout finit mal.  
En activant cet Acolyte, au lieu d'un déplacement vous vous retrouvez sur la case Cachot Moisi. Sans passer par la case Départ, évidemment.

**Prêtresse de Slanoush**  
**Salaire : 30 PO**

Très influente. Au lieu d'un déplacement, vous allez sur la case Soudoyer la garde, et le tout sans passer par la case Départ.

**Agent de patrimoine**  
**Salaire : 20 PO**

Un allié pour gérer votre portefeuille.  
Une fois actif il vous permet, n'importe quand pendant votre tour, de revendre UN investissement à son prix d'achat.

**Agent de patrimoine**  
**Salaire : 20 PO**

Un allié pour gérer votre portefeuille.  
Une fois actif il vous permet, n'importe quand pendant votre tour, de revendre UN investissement à son prix d'achat.

**Agent de patrimoine**  
**Salaire : 20 PO**

Un allié pour gérer votre portefeuille.  
Une fois actif il vous permet, n'importe quand pendant votre tour, de revendre UN investissement à son prix d'achat.

**Mage menaçant**  
**Salaire : 20 PO**

Il surveille vos investissements.  
Les Nobles qui devront vous payer un loyer à Pentagramme jusqu'à votre prochain tour seront facturés 30 PO de plus et reculeront de 2D6 cases.

**Grand chef cuisinier**  
**Salaire : 20 PO**

Les Nobles qui tombent sur un loyer à Fourchette/Couteau jusqu'à votre prochain tour devront payer 30 PO de plus et perdront un tour car... La bouffe est trop bonne !

**Inquisiteur financier**  
**Salaire : 40 PO**

Il oblige un Noble concurrent à mettre en vente aux enchères secrètes un investissement de votre choix. Chaque joueur fait une offre secrètement au Noble choisi (lequel ne peut enchérir) et il est forcé de vendre au plus offrant.  
Ensuite, l'inquisiteur est défaussé !

**Espion zélé**  
**Salaire : 30 PO**

Une fois activé, il empêche un joueur de votre choix d'investir durant son tour.

**Bonne conjoncture**

Caddyro soit loué !  
Vous percevez 30 PO de plus sur tous les loyers jusqu'à votre prochain tour.

**Conjoncture exceptionnelle**

On n'a jamais vu ça !  
Les loyers de vos zones de mainmise sont triplés jusqu'à votre prochain tour.

**Crise singulière**

Il se passe des choses en ville.  
Vous ne paierez aucun loyer lors de votre prochain tour.

**Crise chez les Nobles**

C'est à n'y rien comprendre...  
Aucun Noble autre que vous ne reçoit le moindre loyer jusqu'à votre prochain tour.

**Anomalie bancaire**

Les ravages de l'alcool ?  
Chaque fois qu'un autre Noble (sauf Allié) reçoit un loyer jusqu'à votre prochain tour, vous gagnez 30 PO.

**Négociation**

Grâce à l'influence de Caddyro, vous pouvez maintenant conclure une Alliance (voir carte correspondante).

**Négociation**

Grâce à l'influence de Caddyro, vous pouvez maintenant conclure une Alliance (voir carte correspondante).

**Négociation**

Grâce à l'influence de Caddyro, vous pouvez maintenant conclure une Alliance (voir carte correspondante).

**Succession inattendue**

Vous récupérez l'investissement du Bistrot des Chouettes en zone verte (plateau Sud), peu importe s'il est libre ou non.

**Succession surprise**

Vous récupérez l'investissement de la boutique de tailleur de la rue des Taloches (plateau Est), même si c'est à un concurrent.

**Oncle décédé**

Vous récupérez l'investissement des appartements de la rue du Marteau (plateau Sud) en virant l'actuel occupant.

**Cousin décédé**

Vous récupérez l'investissement d'une boutique cossue rue Khomenor (plateau Est) en virant l'actuel occupant.

**Dette tardive**

C'est pas trop tôt !  
Vos fournisseurs  
vous rétrocèdent  
100 PO payés par erreur.

**Entretien des bâtiments**

Du jamais vu !  
Un entrepreneur honnête  
vous rend 150 PO facturés  
par erreur.

**Revente**

Il a craqué.  
Un ami vous rachète un  
vêtement cossu pour 50 PO.

**Aventuriers !**

Ils ont tenté de piquer de l'or  
dans un de vos coffres et  
se sont fait prendre. Vous  
empochez 50 PO de prime.

**Aventuriers connus !**

Ils ont tenté un larcin sur  
une de vos propriétés  
et se sont fait prendre. Vous  
empochez 100 PO de prime.

**Trouvaille**

C'est dingue, ça !  
Dans votre salon, derrière  
une statue moche,  
vous retrouvez 50 PO.

**Trouvaille**

Dans un soutien-gorge bleu,  
vous retrouvez 100 PO  
et vous vous demandez  
ce que ça fait là.

**Trouvaille**

Des fois, il faut ranger.  
Vous trouvez 200 PO dans  
une cassette planquée sous un  
meuble, chez vous.

**Erreur de taxe**

La perception locale vous rend  
50 PO de trop-payé.

**Problème de livraison**

Un employé Chronotroll  
vous apporte une enveloppe  
contenant 100 PO.  
Vous ne savez pas pourquoi.

**Cotisation sociale**

Pensant que vous êtes un Noble  
en difficulté, une association  
vous verse 50 PO.

**Soirée coquine**

C'était chaud hier soir...  
Et vous ne savez pas pourquoi  
mais ça vous a rapporté 80 PO !

**Soirée arrosée**

Vous ne vous souvenez plus de  
cette soirée chez le Baron Rulk.  
Mais avec les jeux, vous y avez  
gagné 100 PO !

**Cette cagoule ?**

Il y a sur votre lit une cagoule  
de cuir étrange, qui contient  
un billet de 20 PO  
avec un cœur dessiné dessus...

**Négoce**

Les négociants en vin ont  
apprécié votre partenariat  
et vous reversent 50 PO.

**Bienfaisance**

Vous organisez une soirée de  
bienfaisance pour votre famille  
et ça vous rapporte 200 PO.

**Cotisation masquée**

Tous les Nobles autour de  
la table vous donnent 40 PO,  
même s'ils ne sont pas contents.

**Racket organisé**

Vous avez... certains contacts.  
Tous les Nobles autour de  
la table vous donnent 30 PO  
et vous aiment encore moins.

**Réparation judiciaire**

Si l'un des autres nobles est au  
Cachot Moisi, vous en profitez  
pour lui prendre aussi 100 PO.  
Sinon bah... Tant pis !

**Dénonciation**

Vous avez dénoncé un Noble  
de votre choix pour malversation  
bancaire, il se retrouve  
sur la case Cachot Moisi  
et vous gagnez 100 PO.

**Nouveau départ**

Vous vous retrouvez  
sur la case Départ et vous  
empochez l'argent prévu.

<p><b>Nouveau départ</b></p> <p>Vous vous retrouvez sur la case Départ et vous empochez l'argent prévu.</p>	<p><b>Complot réussi !</b></p> <p>Tous vos concurrents se retrouvent sur la case Soudoyer la garde (sans passer par le Départ) et vous gagnez 100 PO.</p>	<p><b>Hou-hou la plèbe !</b></p> <p>En taxant les pauvres de votre quartier préféré, vous gagnez 50 PO.</p> <p>C'est malhonnête, mais bon...</p>
<p><b>Erreur notariale</b></p> <p>Vous gagnez 20 PO, sous forme de revenus familiaux, qui sont ponctionnées au joueur à votre droite.</p>	<p><b>Falsification notariale</b></p> <p>Vous gagnez 50 PO, sous forme de revenus familiaux, qui sont ponctionnées au joueur à votre gauche.</p>	<p><b>Faux et usage de faux</b></p> <p>Vous devenez investisseur du bien situé le plus près de la case Départ (vers la droite) qui ne soit pas déjà à vous.</p>
<p><b>Chantage</b></p> <p>Vous faites chanter un concurrent et il doit vous revendre un bien de votre choix à son prix d'achat. Si vous ne voulez pas acquérir l'un de ses biens (ou s'il n'en a pas), il vous verse 50 PO.</p>	<p><b>Incendie !</b></p> <p>Le concurrent à votre droite perd sa propriété la moins chère, l'assurance lui rembourse un quart de sa valeur. Arrondissez à l'inférieur.</p>	<p><b>Incendie ravageur !</b></p> <p>Le concurrent à votre gauche perd sa propriété la plus chère, l'assurance lui rembourse une moitié de sa valeur. Arrondissez à l'inférieur.</p>
<p><b>Machination habile</b></p> <p>Vous devenez investisseur du premier bien libre en zone orange ou turquoise, et s'ils sont tous déjà investis vous en prenez un de votre choix.</p>	<p><b>Problème notarial</b></p> <p>La transaction de votre dernier bien n'a pas été enregistrée correctement et ils vous rendent 50 PO de frais.</p>	<p><b>Panique en ville</b></p> <p>Tous les Nobles, sauf vous et ceux qui sont sur une case carrée, reculent de 4 cases (mais sont bloqués avant la case Départ).</p>
<p><b>Panique en ville</b></p> <p>Tous les Nobles, sauf vous et ceux qui sont sur une case carrée, reculent de 2D6 cases (mais sont bloqués avant la case Départ).</p>	<p><b>Un moment calme</b></p> <p>Placez-vous sur la case Promenade au square et respirez l'air presque frais...</p>	<p><b>Un moment calme</b></p> <p>Placez-vous sur la case Promenade au square et respirez l'air presque frais...</p>
<p><b>Un moment calme</b></p> <p>Placez-vous sur la case Promenade au square et respirez l'air presque frais...</p>	<p><b>Un moment calme</b></p> <p>Placez-vous sur la case Promenade au square et respirez l'air presque frais...</p>	<p><b>Injustice</b></p> <p>Vous prenez 100 PO au Noble qui a le moins de biens sur le plateau (sauf si c'est vous). En cas d'égalité, choisissez.</p>
<p><b>Retour de bâton</b></p> <p>Le Noble qui a le plus d'investissements sur le plateau vous agace. Du coup, vous lui volez 100 PO (sauf si c'est vous). En cas d'égalité, choisissez.</p>	<p><b>Fausse route</b></p> <p>Le Noble qui a le plus d'argent actuellement recule jusqu'à la prochaine case qui lui permet de vous payer un loyer... Mais sans passer par la case Départ.</p>	<p><b>Balade entre amis</b></p> <p>Vous, ainsi que le Noble qui joue à votre droite, vous retrouvez sur la case Promenade au square (sans passer par le Départ).</p>

### Match en ville

Le match de brute-balle en ville contraint tous vos concurrents à se retrouver sur la case carrée Taverne (sans passer par le Départ). Quant à vous, vous êtes maintenant au Square.

### Démission rageuse

Un Domestique ou Acolyte de votre choix chez un concurrent démissionne et retourne sous la pile, et ses effets sont perdus.

### Démission rageuse

Un Domestique ou Acolyte de votre choix chez un concurrent démissionne et retourne sous la pile, et ses effets sont perdus.

### Démission en masse

Tous les Domestiques ou Acolytes d'un concurrent de votre choix quittent leur poste et retournent sous la pile.

### Trahison !

Le Domestique ou Acolyte d'un concurrent, à votre choix, passe dans votre camp et ses éventuels effets actifs sont perdus.

### Recrutement

Prenez deux cartes Domestique ou Acolyte et choisissez la meilleure pour la garder, remplacez l'autre sous la pile.

### Recrutement

Prenez deux cartes Domestique ou Acolyte et choisissez la meilleure pour la garder, remplacez l'autre sous la pile.

### Recrutement

Prenez deux cartes Domestique ou Acolyte et choisissez la meilleure pour la garder, remplacez l'autre sous la pile.

### QUÊTE : Gardez cette carte

Titre d'investissement retrouvé ! En vous arrêtant sur l'Entrepôt des Docks avec cette carte, vous en devenez investisseur. Ensuite, défaussez la carte.

### Accident dans l'escalier

Votre concurrent qui a le plus de biens sur le plateau vient de perdre un Domestique ou Acolyte, à votre choix. C'est ballot. Il s'est brisé la nuque en tombant dans l'escalier... Et hop, il retourne sous la pile rouge.

### Moment d'égarement

Le Noble situé à votre gauche a fait des choses pas bien jolies sur votre propriété la plus chère. Il doit s'y déplacer (sans passer par le Départ) et vous payer un loyer double.

### Manifestation anti-magie

Tous les autres Nobles sont bloqués sur place et doivent passer leur prochain tour.

### Problème de guilde

La guilde des marchands est désorganisée, ce qui contraint tous vos concurrents à passer leur tour et à perdre 20 PO.

### Marche silencieuse de Braav'

Tous les autres Nobles reculent de 1D4 cases sans toutefois pouvoir traverser la case Départ ni s'y arrêter.

### Explosion magique

Un incident de grande ampleur contraint tous vos concurrents à reculer de 2D6 cases, mais ils se trouvent bloqués avant la case Départ.

### Bonne journée

EX-CEL-LENT.

Tirez deux cartes  
Bénédictio de Caddyro !

### Présence de Caddyro

Quelle journée magnifique !  
Chaque Noble en jeu tire une carte Bénédictio de Caddyro.

### QUÊTE : Gardez cette carte

Ramenez le string de la Baronne Syvila jusqu'au Club Privé ou la Brasserie de Luxe (en vous arrêtant sur la case) et empochez 200 PO de prime, puis défaussez la carte.

### QUÊTE : Gardez cette carte

Confiez une nouvelle recette à un établissement doté du symbole Fourchette (en vous arrêtant sur la case) et empochez 100 PO de prime, puis défaussez la carte.

### QUÊTE : Gardez cette carte

Ramenez le fouet en cuir du Marquis Roldor jusqu'à la Brasserie de Luxe ou au Club Privé (en vous arrêtant sur la case) et empochez 200 PO de prime, puis défaussez la carte.

### QUÊTE : Gardez cette carte

Livrez les plans de cette hache double jusqu'à un symbole Forge (en vous arrêtant sur la case) et empochez 150 PO de prime, puis défaussez la carte.

<p><b>Hystérie chez les Nobles</b></p> <p>Vous vous placez sur la case du noble qui joue à votre gauche, et ainsi de suite tout autour de la table et sans passer par le Départ.</p>	<p><b>Hystérie chez les Nobles</b></p> <p>Vous vous placez sur la case du noble qui joue à votre gauche, et ainsi de suite tout autour de la table et sans passer par le Départ.</p>	<p><b>Festivités stupides</b></p> <p>Vous, ainsi que le noble qui joue à votre droite, vous retrouvez sur la case carrée Taverne (sans passer par le Départ).</p>
<p><b>Festivités stupides</b></p> <p>Vous, ainsi que le noble qui joue à votre droite, vous retrouvez sur la case carrée Taverne (sans passer par le Départ).</p>	<p><b>Festivités stupides</b></p> <p>Vous, ainsi que le noble qui joue à votre droite, vous retrouvez sur la case carrée Taverne (sans passer par le Départ).</p>	<p><b>Crise singulière</b></p> <p>Vous ne percevez aucun de vos loyers jusqu'à votre prochain tour.</p>
<p><b>Crise majeure à Glargh</b></p> <p>Aucun noble ne reçoit le moindre loyer jusqu'à votre prochain tour.</p>	<p><b>Anomalie bancaire</b></p> <p>Chaque fois que vous recevez un loyer jusqu'à votre prochain tour, vous devez rétrocéder 10 PO à la banque.</p>	<p><b>Cultistes insistants</b></p> <p>Vous payez 10 PO à des cultistes de passage pour vous en débarrasser.</p>
<p><b>Courses du mois</b></p> <p>Vos dépensez 20 PO pour les courses de votre grand-mère.</p>	<p><b>Avarie de toiture</b></p> <p>Faites réparer la toiture de la maison familiale en payant 30 PO.</p>	<p><b>Fuite de canalisation</b></p> <p>Faites réparer les canalisations de la maison familiale en payant 30 PO.</p>
<p><b>Les types de Niourgl</b></p> <p>Vous avez attrapé une maladie en croisant des cultistes. Les soins vous coûtent 30 PO.</p>	<p><b>Révision de testament</b></p> <p>Le notaire vous facture 40 PO pour quelque chose que vous n'avez pas demandé.</p>	<p><b>Entretien des bâtiments</b></p> <p>Si vous avez au moins une propriété, vous payez 40 PO de charges pour la faire rénover. Sinon, vous êtes pauvre...</p>
<p><b>Note de tailleur</b></p> <p>Vous devez renouveler votre garde-robe pour les soirées mondaines : dépensez 50 PO.</p>	<p><b>Aventuriers !</b></p> <p>Ils ont piqué de l'or dans un de vos coffres et vous perdez 50 PO.</p>	<p><b>Aventuriers rusés !</b></p> <p>Ils ont cambriolé votre villa et trouvé un de vos coffres. Vous perdez 100 PO.</p>
<p><b>Vol à la tire</b></p> <p>Un moment d'inattention... Dans la rue, un brigand agile vous subtilise 10 PO.</p>	<p><b>Vol à la tire</b></p> <p>Perdu dans vos pensées... Dans la rue, un malandrin sournois vous subtilise 20 PO.</p>	<p><b>Vol à la tire</b></p> <p>Une jupe très courte attire votre attention. Un voleur efficace en profite pour vous dérober 30 PO.</p>

### **Vol à la tire**

C'était pourtant une bonne soirée. À la sortie du club, un détrousseur légendaire vous dérobe 40 PO.

### **Erreur de taxe**

La perception avait oublié quelque chose la dernière fois. Vous devez payer 50 PO supplémentaires.

### **Problème de livraison**

On vous a livré une commande qui ne vous appartient pas, mais vous devez payer 50 PO.

### **Cotisation sociale**

Une association nouvelle, destinée aux nobles en difficulté, vous ponctionne 50 PO.

### **Soirée coquine**

C'était chaud hier soir au temple de Lafoune. Mais ça vous a coûté 40 PO !

### **Soire arrosée**

Vous ne vous souvenez plus de cette soirée chez la Baronne. Mais vous y avez perdu 100 PO !

### **Cette cagoule ?**

Vous ne savez pas pourquoi on vous livre une cagoule de cuir, mais vous devez la payer 20 PO.

### **Inquisition financière**

Les inquisiteurs sont là ! Vous devez mettre en vente aux enchères secrètes un investissement (choisi par le joueur à votre droite). Chaque joueur vous fait une offre secrètement (vous ne pouvez participer) et vous vendez au plus offrant.

### **Party time**

Vous organisez une super soirée, mais ça vous coûte 70 PO. C'est ça quand on veut frimer.

### **Entretien des voiries**

Vous aimez les rues propres ? Les beaux pavés ? Tous les Nobles autour de la table déboursent 40 PO.

### **Salaires des gardes**

Il faut sécuriser les rues. Tous les nobles autour de la table déboursent 30 PO.

### **Erreur judiciaire**

Si l'un des autres nobles est au Cachot Moisi, vous échangez vos places sur le plateau. Il devra tirer alors une carte Revers de Fortune tandis que vous croupissez en geôle. Sinon, vous avez juste de la chance.

### **Dénonciation**

L'un de vos concurrents vous a dénoncé pour malversation bancaire et vous vous retrouvez sur la case Cachot Moisi.

### **Mauvaise nuit**

Vous ne savez pas ce qui s'est passé cette nuit au club... Mais vous vous retrouvez sur la case carrée Taverne !

### **Soirée de merde**

Vous avez mal fini ce soir, et le Noble qui se situe à votre gauche se retrouve avec vous sur la case Soudoyer les gardes.

### **Erreur notariale**

Vous perdez 20 PO, qui sont versées au joueur à votre droite sous forme de revenus familiaux.

### **Falsification notariale**

Vous perdez 50 PO, qui sont versées au joueur à votre droite sous forme de revenus familiaux.

### **Faux et usage de faux**

Le Noble qui a le moins d'investissements hérite de votre bien situé le plus près de la case Départ. Et tant mieux si c'est vous.

### **Chantage**

Coincé, vous devez revendre au Noble situé à votre droite une propriété qu'il choisira, à son prix d'achat. S'il ne désire pas acquérir l'un de vos biens ou si vous n'en avez pas, vous lui payez 50 PO.

### **Incendie**

Foutrediouche ! Vous perdez votre propriété la moins chère, l'assurance vous rembourse un quart de sa valeur.

### **Incendie ravageur**

Palsambouille ! Vous perdez votre propriété la plus chère, l'assurance vous rembourse la moitié de sa valeur.

**Notaires incompetents**

Si vous possédez un bien en zone orange ou turquoise, vous venez de le perdre... Les papiers ont été égarés !

**Problème de registre**

La transaction de votre dernier bien n'a pas été enregistrée correctement et vous devez payer 50 PO de frais.

**Panique en ville**

Tout le monde avance de 1D4 cases, sauf ceux qui sont sur une case carrée.

**Panique en ville**

Tout le monde avance de deux cases, sauf ceux qui sont sur une case carrée.

**Injustice**

Le Noble qui a le plus de biens sur le plateau prend 100 PO dans vos caisses. Sauf si c'est vous.

**Retour de bâton**

Le Noble qui a le moins de biens sur le plateau prend 100 PO dans vos caisses. Sauf si c'est vous.

**Coup monté**

Si vous aviez conclu une Alliance avec un autre Noble, elle vient de se terminer ! Vos concurrents ricanent.

**Fausse route**

Vous vous retrouvez sur la prochaine case qui vous demandera de payer un loyer (sans passer par le Départ) et vous le payez.

**Match en ville**

C'est un peu crétin, mais le match de brute-balle en ville contraint tous les Nobles à se retrouver sur la case carrée Taverne (sans passer par le Départ). Allez donc boire un coup !

**Démision**

Votre Domestique ou Acolyte actuellement actif (si vous en avez un) démissionne et retourne sous la pile, et ses effets sont perdus.

**Démision rageuse**

Un de vos Domestiques ou Acolytes, choisi par le joueur à votre gauche, retourne sous la pile et ses éventuels effets actifs sont perdus.

**Démision en masse**

Suite à un complot, tous vos Domestiques ou Acolytes vous quittent et retournent sous la pile.

**Trahison**

Un de vos Domestiques ou Acolytes, choisi par le joueur à votre gauche, passe dans son camp et ses éventuels effets actifs sont perdus.

**Changement de camp**

Un de vos Domestiques ou Acolytes, choisi par le joueur à votre droite, passe dans son camp et ses éventuels effets actifs sont perdus.

**Accident dans l'escalier**

Vous perdez le dernier Acolyte ou Domestique récemment utilisé (ou actif) car il s'est brisé le cou dans l'escalier (défaussé).

**Moment d'égarement**

Vous avez couché avec un/une inconnu(e), et vous voilà ce matin chez un concurrent. Déplacez-vous sur la case du plateau la plus proche de vous (devant ou derrière) sur laquelle vous devrez payer un loyer, sans passer par le Départ.

**Manifestation anti-magie**

Vous êtes bloqué sur place et devez passer votre prochain tour.

**Problème de guilde**

La Guilde des Marchands est désorganisée. Vous devez passer vos deux prochains tours, ainsi que le joueur à votre droite.

**Marche silencieuse de Braav'**

Vous devez reculer de 1D6 cases, ainsi que le joueur situé à votre gauche (mais vous serez bloqué avant la case Départ).

**Présence de Mankdebol**

Quelle journée pourrie... Chaque noble en jeu tire une carte Revers de Fortune !

**Mauvaise journée**

C'est pas votre jour, hein. Tirez deux cartes Revers de Fortune !