

2

Morphée



Morphée endort un personnage qui jouera alors en dernier. Il peut construire jusqu'à deux quartiers.

7

Invocateur



L'Invocateur se défaisse d'une pièce afin d'appeler un personnage de la 1^{re} édition de Citadelles. Il le joue en copiant son pouvoir et sa construction.

5

Izanami



Izanami reçoit 1 carte d'un joueur ayant déjà joué un personnage et 1 pièce d'or d'un joueur à qui il reste un personnage à jouer.

4

Lich



Au choix • Lich se défaisse d'une carte de sa main afin de recevoir sa valeur en pièces d'or, diminuée de 2 pièces d'or si la carte vaut 4 pièces ou plus.
Ou • Il pioche 1 carte parmi 3.

3

Fée Verte



La Fée verte paye une pièce d'or afin d'échanger un quartier, dont la valeur est désignée par le tir d'un dé, avec le 1^{er} quartier de la pioche. La Fée Verte peut construire un quartier avec 2 pièces d'or de rabais si l'échange n'a pas été avantageux pour elle.

8

Flibustière



La Flibustière reçoit 2 pièces d'or et 1 carte. Elle peut voler à un joueur 1 pièce d'or ou 1 carte au hasard. Elle ne peut pas bâtir de quartier.

6

Paladin



Au choix • Le Paladin tire le dé et prend la couronne (pair) ou il reçoit 2 pièces d'or (impair).
Ou • Le Paladin tire le dé et un de ses quartiers est embelli par la banque (pair) ou il pioche 1 carte parmi 2 (impair).

1

Mime



Le Mime appelle un personnage de son choix. Il imite le pouvoir et la construction de ce personnage et joue après ce dernier. Il ne peut prendre la couronne.

0 Kraken



Le Kraken n'a ni choix de départ, ni construction.
Il cible un joueur qui doit lui donner un de ses personnages au hasard.
Ce joueur pioche ensuite au hasard un personnage parmi les personnages écartés.

9 Ba'al



Ba'al peut construire un quartier avec 4 pièces d'or de rabais.
Il pose une de ses pièces d'or sur ce quartier qui devient maudit et perd ainsi son pouvoir.

X Ashura



Ashura n'a pas de choix de départ. Elle joue après le :

- 0, prend 2 pièces d'or et protège un personnage.
- 3, pioche 1 carte et double les impôts d'un personnage.
- 6, doit construire un quartier si elle veut en détruire un.

10 Templier



Le Templier ne peut être appelé par un autre personnage.
Chaque quartier **religieux** qu'il possède lui rapporte une pièce d'or ou une carte.

0 Mercenaire



Posez 1 pièce d'or de la banque sur le Mercenaire et prévenez une attaque en donnant cette pièce d'or à l'attaquant.

9 Paysan



Au début de son tour, chaque quartier **valant 1 ou 2 pièces d'or** que le Paysan possède lui rapporte une pièce d'or.
Le Paysan ne peut construire qu'un quartier valant 3 pièces d'or ou moins.

2 Charlatan



Le Charlatan arnaque un personnage qui devra lui donner, au début de son tour, 2 cartes de son choix ou 1 carte au hasard et 1 pièce d'or.

1 Geôlier



Le Geôlier emprisonne un personnage qui sera privé de son choix de départ.
Chaque quartier **militaire** qu'il possède lui rapporte une pièce d'or.

8

Troubadour



Le Troubadour choisit une citadelle adverse puis une couleur. Il perçoit ensuite une pièce par quartier(s) ciblé(s). Il regarde la main de ce joueur.

3

Oracle



L'Oracle annonce une couleur. Elle use ensuite de la pioche jusqu'à ce qu'elle reçoive une carte quartier de la couleur annoncée.

4

Prince



Le Prince décide du sens du tour lors du choix des personnages. Chaque quartier valant 5 à 7 pièces d'or que le Prince possède lui rapporte une pièce d'or.

5

Historien



L'Historien pioche une carte au choix parmi les 4 premières cartes de la défausse. Chaque second quartier merveille qu'il possède lui rapporte une pièce d'or.

6

Magistrat



Le Magistrat retourne un quartier qui perd tous ses attributs. Le joueur lésé doit utiliser une construction pour le retourner.

Chaque quartier marchand qu'il possède lui rapporte une pièce d'or.

7

Courtisane



La Courtisane tire un dé, jusqu'à 2 fois, et pique 2 pièces d'or ou 1 carte parmi 2 prises au hasard à un personnage désigné par le dé.

8

海賊



Le Pirate reçoit 2 pièces d'or et 1 carte.

Il peut voler à un joueur 1 pièce d'or ou 1 carte au hasard. Il ne peut pas bâtir de quartier.

10

Prévôt



Le Prévôt oblige les autres joueurs à rendre 1 pièce d'or à la banque.

Une fois son tour terminé, il pioche 1 carte et 1 pièce d'or.