



FLÈCHE



Oui



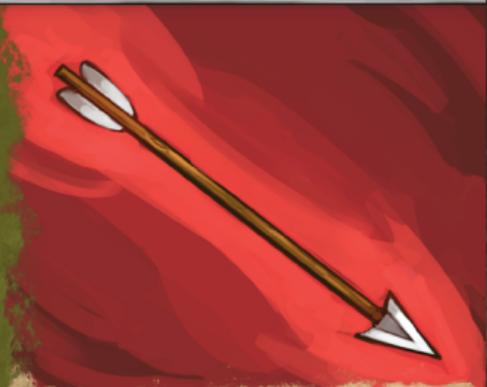
Oui



Oui



Oui



Projectile

Si cette carte est dans un Emplacement d'Action pendant la Phase de Préparation, elle devient immédiatement **Disponible**.

La limite de cartes **Projectile Disponible** est indiquée sur l'Équipement correspondant (avec un minimum de 1).





FLÈCHE



Oui



Oui



Oui



Oui



Projectile

Si cette carte est dans un Emplacement d'Action pendant la Phase de Préparation, elle devient immédiatement **Disponible**.

La limite de cartes **Projectile Disponible** est indiquée sur l'Équipement correspondant (avec un minimum de 1).





FLÈCHE



Oui



Oui



Oui



Oui



Projectile

Si cette carte est dans un Emplacement d'Action pendant la Phase de Préparation, elle devient immédiatement **Disponible**.

La limite de cartes **Projectile Disponible** est indiquée sur l'Équipement correspondant (avec un minimum de 1).





FLÈCHE



Oui



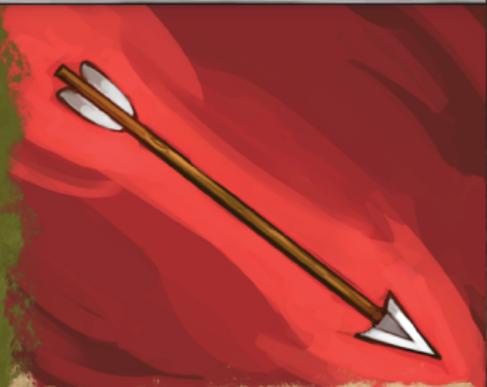
Oui



Oui



Oui



Projectile

Si cette carte est dans un Emplacement d'Action pendant la Phase de Préparation, elle devient immédiatement **Disponible**.

La limite de cartes **Projectile Disponible** est indiquée sur l'Équipement correspondant (avec un minimum de 1).





FLÈCHE



Oui



Oui



Oui



Oui



Projectile

Si cette carte est dans un Emplacement d'Action pendant la Phase de Préparation, elle devient immédiatement **Disponible**. La limite de cartes **Projectile Disponible** est indiquée sur l'Équipement correspondant (avec un minimum de 1).





FLÈCHE



Oui



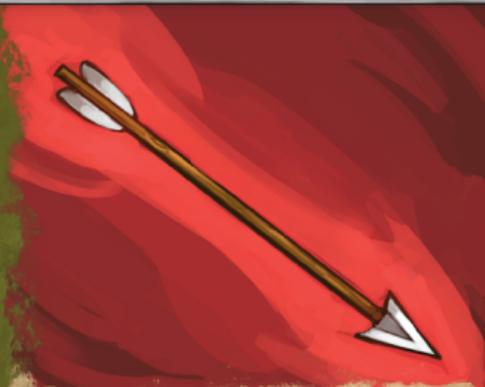
Oui



Oui



Oui



Projectile

Si cette carte est dans un Emplacement d'Action pendant la Phase de Préparation, elle devient immédiatement **Disponible**.

La limite de cartes **Projectile Disponible** est indiquée sur l'Équipement correspondant (avec un minimum de 1).





FLÈCHE



Oui



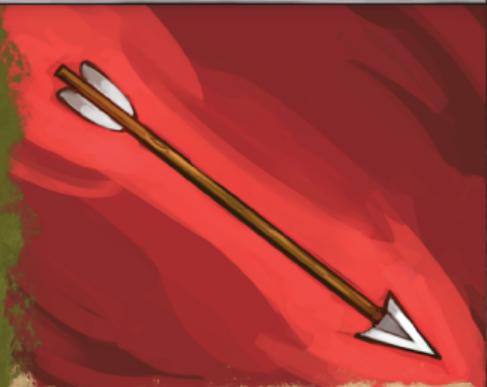
Oui



Oui



Oui



Projectile

Si cette carte est dans un Emplacement d'Action pendant la Phase de Préparation, elle devient immédiatement **Disponible**.

La limite de cartes **Projectile Disponible** est indiquée sur l'Équipement correspondant (avec un minimum de 1).





UNE TÊTE D'ÉPINGLE À 100 PAS



+2 



+1 



Oui



Dégâts : 1, Portée : Arme

Attaque, Arme

Attaquez 1 cible à portée. Si vous utilisez un **Projectile** et que votre cible est *Protégée*, cette attaque gagne -2SR.





ΑΥ ΓΕΠΟΥ



Oui



Portée : Arme

Attaque, Arme

Attaquez 1 cible à portée. Si la cible touchée est un Capitaine ou un Sbiire, elle est mise **À Terre**.





RUSE DU VOYAGEUR



Oui



Dégâts : 1, Portée : Arme

Contre-Attaque, Arme

Après avoir résolu une attaque ennemie vous ciblant. Attaquez 1 cible à portée. Pour cette attaque, les cartes

Projectile de vos Emplacements d'Action sont considérées comme **Disponibles**.





RUSE DU VOYAGEUR



Oui



Dégâts : 1, Portée : Arme

Contre-Attaque, Arme

Après avoir résolu une attaque ennemie vous ciblant. Attaquez 1 cible à portée. Pour cette attaque, les cartes **Projectile** de vos Emplacements d'Action sont considérées comme **Disponibles**.





RÉCUPÉRER



Oui



Oui



Oui



Oui



Recherchez dans votre défausse
1 carte **Projectile** et rendez-la
Disponible.





RÉCUPÉRER



Oui



Oui



Oui



Oui



Recherchez dans votre défausse
1 carte **Projectile** et rendez-la
Disponible.





LARMES D'ORION



+2



+1



Oui



Dégâts : 1, Portée : Arme

Attaque, Distance

Pour chaque **Projectile Disponible**,
vous pouvez attaquer une cible à
portée.





LARMES D'ORION



+2



+1



Oui



Dégâts : 1, Portée : Arme

Attaque, Distance

Pour chaque **Projectile Disponible**, vous pouvez attaquer une cible à portée.





СОНТОУРМЕНТ



Oui



Dégâts : 1, Portée : Arme

Contre-Attaque, Esquive, Arme

Après avoir résolu une attaque ennemie vous ciblant, ignorez le résultat de cette attaque, attaquez cette cible puis déplacez vous de 2 cases, . N'est pas considéré comme un **Mouvement**.





TRIBUT DE KHARON



+3



+2



+1



Dégâts : 3, Portée : Arme

Attaque, Critique, Distance
Attaquez 1 cible à portée.





DIVERSION



Oui



Oui



Oui



Oui



Portée : Tuile

Choisissez 1 case à portée, défaussez 1 **Projectile Disponible**, et placez le pion Diversion dans cette case. Elle a une Menace de 5. Réduisez la Progression des Ténèbres de 2.





ACROBATIE



Oui



Oui



Oui



Dégâts : 1, Portée : Arme

Attaque, Arme

Déplacez vous de 3 cases puis attaquez 1 cible à portée. Si vous êtes adjacent à la cible vous gagnez +1 Dégât. N'est pas considéré comme un **Mouvement**.





DON DES ENFERS



3 PB



2 PB



1 PB



Dégâts : 1, Portée : Arme

Attaque, Saignement, Arme

Attaquez 1 cible à portée. Si vous utilisez un **Projectile** et que l'attaque touche, la cible gagne un DdT qui inflige 1 Dégât pendant un nombre de Phase de Bilan (PB) qui dépend de votre mouvement.





INSAISISSABLE



Oui



Esquive

Ignorez 1 attaque ennemie vous ciblant.





INSAISISSABLE



Oui



Esquive

Ignorez 1 attaque ennemie vous ciblant.





OËIL DE FAUCON



Oui



Oui



Votre prochaine Action d'Attaque utilisant un **Projectile** gagne +1 , +1 , et +1 Dégât.





TROUVER LA FAÏLLE



Oui



Oui



Oui



Oui



Portée : Tuile

Choisissez 1 cible à portée. Tous les Héros attaquant cette cible gagnent +1 **D10** et +1 **DD** à leurs Action d'**Attaque**. Chaque Héros à portée gagne également -1SR à ses actions hors-combat et à ses tests de Courage.





SPRINT



Oui



Mouvement

Vous gagnez 3 PM supplémentaires.





SPRINT



Oui



Mouvement

Vous gagnez 3 PM supplémentaires.

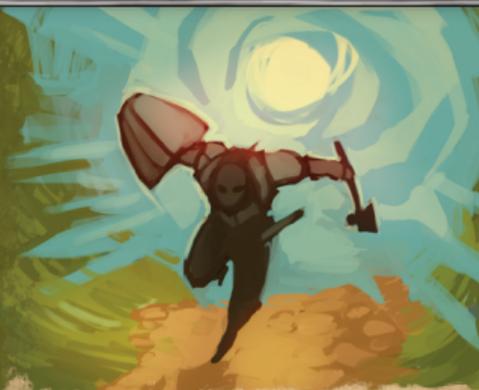




COURSE



Oui



Mouvement

Vous gagnez 2 PM supplémentaires.





RECYCLAGE



Oui



Oui



Oui



Oui



Recherchez dans votre défausse
2 cartes **Projectile** et rendez-les
Disponibles.





BOUCLIER DE FORTUNE



Oui



Esquive

Choisissez un Sbiro qui vous est adjacent. Toutes les attaques à distance vous ciblant pendant ce TT affectent ce Sbiro à la place. Après avoir résolu ces attaques, le Sbiro reçoit les Dégâts infligés.





APAISEMENT



Oui



Oui



Oui



Oui



Nature

Réduisez la Progression des
Ténèbres de 1.

