



## FAUCHER LES OS



+1 



+1 



Oui



+1SR



*Dégâts : 1, Portée : 1*

### Attaque, Mêlée

Attaquez 3 cibles adjacentes dans un arc de 90°. Cette attaque peut affecter jusqu'à 2 cibles supplémentaires, 1 par carte **Rage** jouée.

2	3	R
1	↑	R





## FAUCHER LES OS



+1 



+1 



Oui



+1SR



*Dégâts : 1, Portée : 1*

### Attaque, Mêlée

Attaquez 3 cibles adjacentes dans un arc de 90°. Cette attaque peut affecter jusqu'à 2 cibles supplémentaires, 1 par carte **Rage** jouée.

2	3	R
1	↑	R





## CE GARS EST SURPUISSANT



Oui



+1 



-1SR,  
+1 



-2SR,  
+2 



*Portée : 1*

**Attaque, Impact, Rage, Bouclier**  
Attaquez 1 cible à portée. Si la cible est un Capitaine ou un Sbirre, elle est mise **À Terre**.





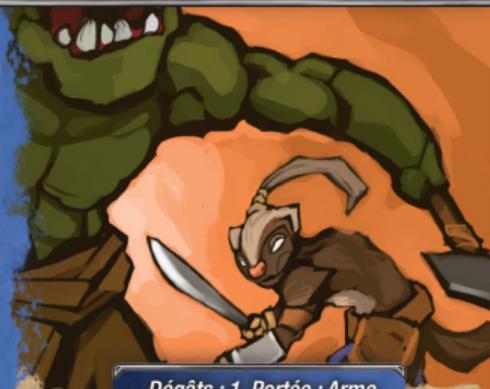
## LA LAME CACHÉE



Oui



Oui



Dégâts : 1, Portée : Arme

### Attaque, Mêlée

Attaquez 1 cible à portée. Si la cible est un ennemi *Protégé* cette attaque gagne -2SR.





## LA LAME CACHÉE



Oui



Oui



Dégâts : 1, Portée : Arme

### Attaque, Mêlée

Attaquez 1 cible à portée. Si la cible est un ennemi *Protégé* cette attaque gagne -2SR.





## DANSE DES LAMES



+2SR



*Dégâts : 1, Portée : 1*

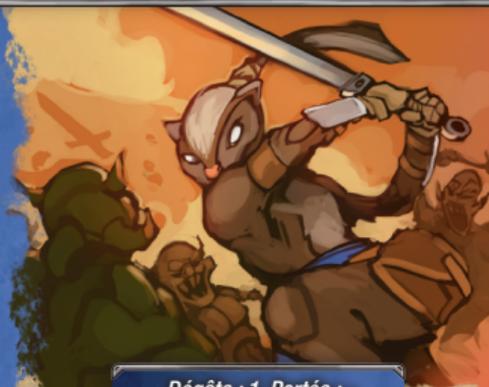
### **Contre-Attaque, Mêlée**

Après avoir résolu une attaque vous ciblant, attaquez 1 cible à portée pour chaque carte **Rage** jouée.





## DROIT DEVANT



*Dégâts : 1, Portée : -*

### **Attaque, Mouvement, Bouclier**

Déplacez-vous et attaquez toutes les cibles traversées sur une ligne droite orthogonale de 3 cases. Vous pouvez ajouter 1 case supplémentaire pour chaque carte **Rage** jouée. Pas de **Mouvement** possible après cette carte lors de ce TH.

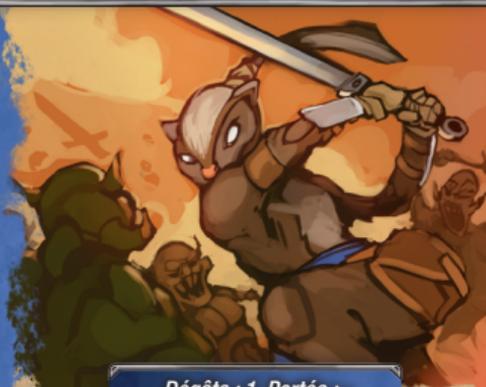


+1  010





## DROIT DEVANT



*Dégâts : 1, Portée : -*

### **Attaque, Mouvement, Bouclier**

Déplacez-vous et attaquez toutes les cibles traversées sur une ligne droite orthogonale de 3 cases. Vous pouvez ajouter 1 case supplémentaire pour chaque carte **Rage** jouée. Pas de **Mouvement** possible après cette carte lors de ce TH.



+1  010





# DÉVASTER



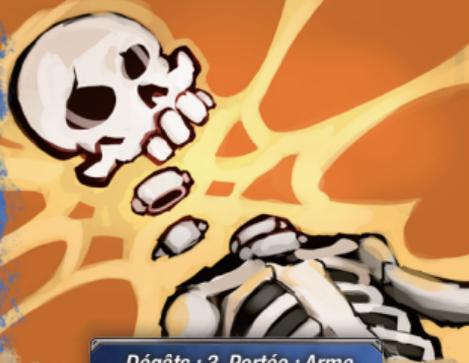
-1SR



+1 



+2 



*Dégâts : 3, Portée : Arme*

**Attaque, Massive, Mêlée**  
Attaquez 1 cible à portée.





# IMPÉNÉTRABLE



Oui



Si vous avez équipé un Bouclier, chaque attaque vous ciblant gagne +1SR, +1SR supplémentaire pour chaque carte **Rage** jouée.





# IMPÉNÉTRABLE



Oui



Si vous avez équipé un Bouclier, chaque attaque vous ciblant gagne +1SR, +1SR supplémentaire pour chaque carte **Rage** jouée.

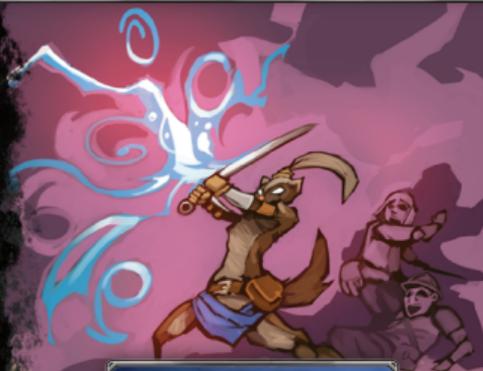




## ATTIRER LE COURROUX



Oui



*Portée : Tuile*

### Provocation

Choisissez 1 Héros à portée. Chaque attaque ciblant ce Héros vous affecte à la place. Pour chaque carte **Rage** jouée, le Héros ciblé diminue sa Menace d'1.





## FACILITÉ



Oui



Oui



Oui



Oui



Vous pouvez rechercher dans votre pioche une carte de votre choix et l'ajouter à votre main. Vous gagnez +2  aux actions hors-combat et aux tests de Courage.





## DÉSENGAGEMENT



Oui



Avant de résoudre une attaque de **Mêlée** vous ciblant, gagnez 2 PM à utiliser immédiatement et ignorez cette attaque. N'est pas considéré comme un **Mouvement**.





## ATTAQUE



Oui



Oui



Oui



Oui



*Dégâts : 1, Portée : Arme/Bouclier*

### **Attaque, Mêlée, Bouclier**

Attaquez 1 cible à portée. Cette attaque gagne +1 **DD** pour chaque carte **Rage** jouée.





## Attaque



Oui



Oui



Oui



Oui



*Dégâts : 1, Portée : Arme/Bouclier*

### Attaque, Mêlée, Bouclier

Attaquez 1 cible à portée. Cette attaque gagne +1 **DD** pour chaque carte **Rage** jouée.





## CRÏ DE GUERRE



Oui



Oui



Oui



Oui



*Portée : Tuile*

### Bataille

Tous les Héros à portée gagnent  
-1SR à leurs Actions d'**Attaque**.





## TA MÈRE LA CRASSEUSE



Oui



### Provocation

Tous les ennemis distants d'un nombre de cases égal à votre Menace vous considèrent comme leur première Priorité. Chaque carte **Rage** jouée augmente cette distance d'1.





## TA MÈRE LA CRASSEUSE



Oui



### Provocation

Tous les ennemis distants d'un nombre de cases égal à votre Menace vous considèrent comme leur première Priorité. Chaque carte **Rage** jouée augmente cette distance d'1.





FUREUR



Oui



### Bataille

Toutes les cartes jouées dans vos Emplacement d'Action comptent comme une carte **Rage**. Vous gagnez +1  à tous vos jets de dés pour chaque carte **Rage** jouée.





JE GÈRE



Oui



**Parade**

Ignorez 1 attaque ennemie vous ciblant.







SPRINT



**Mouvement**

Vous gagnez 3 PM supplémentaires.

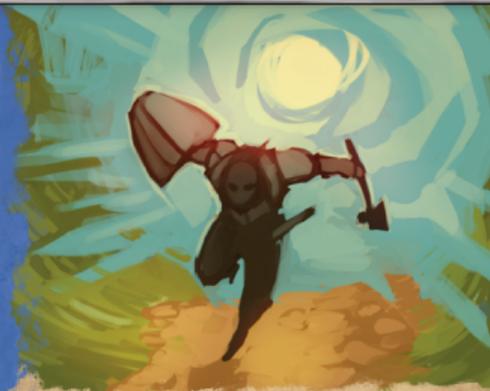


Oui





## COURSE



### Mouvement

Vous gagnez 2 PM supplémentaires.



Oui





## COURSE



### Mouvement

Vous gagnez 2 PM supplémentaires.



Oui





## ALLÉGRESSE



3 cases



2 cases



1 case



### Bataille

Chaque ennemi à portée doit réussir un test de Courage pour pouvoir être activé. Chaque carte **Rage** jouée, augmente le SR d'1. La portée dépend de votre mouvement.





## Jusqu'au Bout



Oui



Oui



Oui



Oui



Dégâts : 1, Portée : Arme

### Attaque, Mêlée

Attaquez 1 cible à portée qui a été la cible d'un **Impact** lors de ce Tour des Héros.





## TOUS DERRIÈRE MOI



Oui



Portée : 1

Tous les Héros à portée peuvent utiliser les bonus de votre Bouclier. Si cette carte est jouée après *Impénétrable*, tous les Héros gagnent également ses effets.





## PRENDS ÇA



Oui



*Dégâts : 1, Portée : Arme/Bouclier*

### **Attaque, Mêlée, Bouclier**

Jouez cette carte immédiatement après avoir ignoré une attaque ennemie avec une **Parade**, vous pouvez attaquer cet ennemi.





IL NE PEUT EN  
RESTER QU'UN



3 cases



2 cases



1 case



### Bataille

Tous les Héros à portée gagnent  
-1SR à toutes leurs Actions  
d'**Attaque** pour chaque carte **Rage**  
jouée. La portée de cette carte est  
basée sur votre mouvement

