

# ACOLYTE

## Foi

Les cartes **Foi** alimentent la puissance des capacités de l'Acolyte. Quand une Capacité nécessitant de la **Foi** est jouée, additionnez simplement toute la **Foi** présente (la **Foi** de base, celle des équipements, des cartes Héros y compris celle qui vient d'être jouée et celle(s) ajoutée(s) par les cartes Prière) et utilisez ce total pour calculer les effets du sort. Les cartes **Foi** peuvent être jouées pour n'importe quelle raison et n'ont pas besoin d'avoir un effet pour être jouées (toutefois, les pénalités de Menace, de PA et les restrictions de Mouvement s'appliquent).



### PRIÈRE

**Mélanger la défausse, piochez-y 3 cartes. Toutes les cartes Foi piochées sont placées sur cette carte.**

Cette carte Réaction permet à l'Acolyte de mélanger sa défausse et d'y piocher trois cartes. Les cartes piochées ayant le mot-clé **Foi** sont placées sur cette carte. Les autres retournent dans la défausse.



### ASSISTER LE FAIBLE

**Foi. Soins. Restaure 2 Vitalité / Foi sur 1 cible. +3 Menace.**

Cette carte Action permet à l'Acolyte de restaurer la Vitalité d'une cible (qui peut être l'Acolyte) située à 5 cases ou moins, pour une valeur de 2x sa **Foi** actuelle. La Menace de l'Acolyte augmente également de 3.

Cette carte ajoute également 1 à la **Foi** de l'Acolyte (valable pour cette carte également).



### LA MAIN DU PÈRE

**Foi. Soins. Restaure 3 Vitalité et donne +1 D10 à 1 Héros +1 Héros / Foi. +4 Menace.**

Cette carte Action permet à l'Acolyte de restaurer 3 Vitalité à un certain nombre de Héros sur sa Tuile. De plus, chaque Héros soigné par *La Main du Père* reçoit 1 D10 supplémentaire pour ce TH. Le montant de la **Foi** actuelle de l'Acolyte indique le nombre de Héros pouvant être affectés par *La Main du Père*. Le minimum sera toujours de 1 pour la **Foi** de base de l'Acolyte et chaque Héros ne peut être affecté qu'une seule fois. La Menace de l'Acolyte augmente également de 4.

Cette carte ajoute également 1 à la **Foi** de l'Acolyte (valable pour cette carte également).

**Errata : cette carte affecte 1 Héros par Foi et non pas 1 Héros + 1 Héros par Foi.**



### SAINTE COURSE

**Foi. -1 PA pour toutes les Actions d'attaque des Héros.**

Cette carte Réaction permet à l'Acolyte de réduire de coût en PA de 1 pour les Actions d'attaque de tous les Héros présents sur la Tuile lors de ce TH.

Cette carte ajoute également 1 à la **Foi** de l'Acolyte.



### BÉNÉDICTIONS DE L'AUBE

**Foi. +1 DD / Foi pour toutes les Actions d'attaque des Héros.**

Cette carte Réaction permet à l'Acolyte d'ajouter un nombre de DD égal à sa **Foi** actuelle à chaque Action d'attaque des Héros sur la Tuile de l'Acolyte pour ce TH.

Cette carte ajoute également 1 à la **Foi** de l'Acolyte (valable pour cette carte également).



### ARMURE DE FOI

**Foi. +1 SR / Foi pour les attaques des ennemis jusqu'à la fin du TH.**

Cette carte Réaction oblige les Monstres sur la Tuile à ajouter un malus égal à la **Foi** actuelle de l'Acolyte à leur SR chaque fois qu'ils attaquent un Héros.

Cette carte ajoute également 1 à la **Foi** de l'Acolyte (valable pour cette carte également).



### DERNIERS SACREMENTS

**Sacré. 1 attaque sur les cibles, commence par la case au centre puis s'étend en croix d'une case / Foi. Annule Résurrection.**

Cette carte Action permet à l'Acolyte de sélectionner une case à 4 cases maximum de lui-même. Suivant le diagramme indiqué sur la carte, des cases supplémentaires sont sélectionnées, basé sur le montant de **Foi** actuel de l'Acolyte, selon un schéma de croix, dans le sens horaire. Le nombre de cases touchées (hormis celle de départ) est égal au montant de **Foi** actuel de l'Acolyte. Toutes les cibles sur les cases subissent 1 Dégât. Ignorez le pouvoir Résurrection de ces cibles. *Derniers Sacrements* bénéficie grandement d'être statique mais peut

également être utilisé après un Mouvement Agressif, comme une carte *Course*.

La croix peut être orientée dans le sens que vous souhaitez, et les cibles ne sont pas limités à 5, continuez à ajouter des cases dans le sens horaire si vous dépassez 4 **Foi**.

Cette Capacité utilise uniquement les dés et les Formules de Destin de la Relique (Secondaire) de l'Acolyte.



### PAROLE ANGLIQUE

**Sacré. 1 attaque sur 1 cible. +1 D10 / Foi pour toucher. Annule Résurrection.**

Cette carte Action permet à l'Acolyte de cibler un ennemi unique à 3 cases maximum et de lui infliger 2 Dégâts. Un nombre de D10 égal au montant de **Foi** actuel est ajouté à la Réserve de Dés. Cette Capacité peut être jouée en Mouvement, mais inflige des dégâts plus lourd si l'Acolyte reste immobile. Ignorez le pouvoir Résurrection de vos cibles.

Cette Capacité utilise uniquement les dés et les Formules de Destin de la Relique (Secondaire) de l'Acolyte.



### FEU DÉVORANT

**Feu. Une colonne de feu attaque 1 cible infligeant un Dégât et DdT de feu. DdT de feu: 1 Dégât pendant la Phase de Bilan pour un tour / Foi.**

Cette carte Action permet à l'Acolyte d'infliger 1 Dégât à une cible unique à 3 cases maximum. Ce sort inflige également 1 Dégât lors de la prochaine Phase de Bilan. Le nombre de Phase de Bilan que dure ce DdT correspond au montant de **Foi** actuel de l'Acolyte. Pour chaque **Foi** supplémentaire, le DdT dure une phase de plus. Comme la plupart des sorts de l'Acolyte, cette Capacité est plus puissante si l'Acolyte reste immobile.

Cette Capacité utilise uniquement les dés et les Formules de Destin de la Relique (Secondaire) de l'Acolyte.



### FUREUR DU JUSTE

**Foi. +1 Dégât sur les Actions d'attaque d'1 Héros / Foi pour ce TH.**

Cette carte Réaction permet à l'Acolyte d'augmenter les dégâts d'un ou plusieurs Héros. Pour chaque **Foi**, choisissez un Héros à 4 cases maximum de l'Acolyte, il ajoute +1 Dégât à son Action d'attaque pour le reste du TH. Un même Héros ne peut pas être choisi plusieurs fois.

Cette carte ajoute également 1 à la **Foi** de l'Acolyte (valable pour cette carte également).



## FRAPPE DIVINE

(Option : Guidé par la Lumière)

**1 attaque sur 1 cible à Portée : Arme. Frappe Divine est une Interruption si jouée après Guidé par la Lumière.**

Cette carte Action/Réaction permet à l'Acolyte d'infliger 1 Dégât à une cible à portée d'arme. *Frappe Divine* peut également être jouée après *Guidé par la Lumière*, comme une Interruption. Cette Capacité peut être jouée après un Mouvement Agressif, mais n'est pas aussi précise que si l'Acolyte reste immobile.

Cette Capacité utilise uniquement les dés et les Formules de Destin de l'arme Principale de l'Acolyte.



## ANGE GARDIEN

**Foi. Toutes les AR ennemies sur 1 cible sont relancées pendant ce TH. +2 Menace.**

Cette carte Interruption permet à l'Acolyte de sélectionner un Héros. Toutes les attaques portées par les ennemis contre ce Héros doivent être relancées intégralement si elles touchent, pour le reste du TH. (Les résultats du second jet de chaque ennemi doivent être conservés.)

Cette carte ajoute également 1 à la **Foi** de l'Acolyte.

**Errata :** toutes les Interruptions peuvent être jouées quel que soit le Mouvement effectué pendant le TH (avant ou après le TT).



## APAISEMENT DES BLESSURES

**Soin. +2 Vitalité sur 1 cible. +2 Menace.**

Cette carte Interruption permet à l'Acolyte de soigner 2 Vitalité à une cible à 2 cases maximum. La Menace de l'Acolyte augmente également de 2. Cette carte Interruption de **Soin** est très pratique car elle permet à l'Acolyte de soigner durant le TT.

**Errata :** toutes les Interruptions peuvent être jouées quel que soit le Mouvement effectué pendant le TH (avant ou après le TT).



## SANG DU VAINQUEUR

**Foi. Soin. Annule toutes les Conditions. +1 Menace.**

Cette carte Réaction permet à l'Acolyte d'annuler les Conditions présentes sur un ou plusieurs Héros à 3 cases maximum. Le nombre de Héros affectés dépend du Mouvement effectué par l'Acolyte.

La Menace de l'Acolyte augmente également de 1.



## INTERCESSION

**Foi. +1  $\diamond$  pour les Actions hors-combat d'un Héros.**

Cette carte Action/Réaction permet à l'Acolyte de choisir un Héros à 5 cases maximum. Ce Héros gagne 1  $\diamond$  pour toutes ses Actions hors-combat lors de ce TH.

Cette carte ajoute également 1 à la **Foi** de l'Acolyte.

**Errata :** toutes les cartes qui ajoutent des bonus aux Actions hors-combat ajoutent les mêmes bonus aux tests de Courage.



## RETOUR EN FORCE

**Foi. Tous les Héros reçoivent -1 SR aux tests de Courage et +1  $\diamond$  à toutes leurs Actions d'attaque.**

Cette carte Réaction permet à l'Acolyte de donner à tous les Héros présents sur sa Tuile 1  $\diamond$  supplémentaire pour toutes leurs Actions d'attaque, ainsi que -1 au SR pour les tests de Courage lors de ce TH.

Cette carte ajoute également 1 à la **Foi** de l'Acolyte.



## SPRINT

**Mouvement. +3 PM.**

Cette carte Action permet à l'Acolyte d'augmenter ses PM de 3. En utilisant cette Capacité, le Héros est considéré comme ayant fait un Mouvement Agressif.



## COURSE

**Mouvement. +2 PM.**

Cette carte Action/Réaction permet à l'Acolyte d'augmenter ses PM de 2. En utilisant cette Capacité, le Héros est considéré comme ayant fait un Mouvement Agressif.



## CHANT DE L'AUBE

**Foi. Soin. Annule toutes les Conditions sur 1 Héros. +1 Héros / Foi. +3 Menace.**

Cette carte Réaction permet à l'Acolyte d'annuler les Conditions d'un Héros sur la même Tuile. Le montant de **Foi** actuel de l'Acolyte indique le nombre de Héros supplémentaires affectés par cette Capacité. La Menace de l'Acolyte augmente également de 3.

Cette carte ajoute également 1 à la **Foi** de l'Acolyte (valable pour cette carte également).



## CHANT FUNÈBRE DU CRÉPUSCULE

**1 attaque sur 1 cible à Portée : Arme. Étourdit les Capitaines pour 1 Activation.**

Cette carte Action permet à l'Acolyte de faire une attaque contre une cible à portée d'arme, causant 2 Dégâts. L'Acolyte gagne aussi des  $\diamond$  en fonction de son Mouvement. Si cette attaque est portée contre un Capitaine et que celui-ci survit, il subit alors la Condition **À Terre** (il ne s'activera pas lors de la prochaine Activation).

Cette Capacité utilise uniquement les dés et les Formules de Destin de l'arme Principale de l'Acolyte.



## GUIDÉ PAR LA LUMIÈRE

**1 attaque sur 1 cible à Portée : Arme.**

Cette carte Interruption permet à l'Acolyte de faire une attaque contre une cible à portée d'arme. Il ajoute également 1  $\diamond$  et 1  $\diamond$  à sa Réserve de Dés (cf note d'errata).

Cette Capacité utilise uniquement les dés et les Formules de Destin de l'arme Principale de l'Acolyte.

**Errata :** toutes les Interruptions peuvent être jouées quel que soit le Mouvement effectué pendant le TH (avant ou après le TT).

# APPRENTI

## PERSISTANT

Les cartes mentionnant le mot-clé **Persistant**, ne sont pas automatiquement retirées durant la Phase de Préparation. Elles sont conservées aussi longtemps que l'Apprenti le souhaite. Les cartes **Persistant** peuvent être jouées et supprimées durant le même Tour de Jeu et n'ont pas besoin d'effectuer quoi que ce soit pour être jouées (bien que la Menace et les Pénalités s'appliquent). Quand les **Persistants** sont supprimés, les Emplacements d'Actions qu'ils occupaient ne sont pas disponibles avant le prochain TH. Retournez les pour indiquer qu'elles ne fournissent plus leurs effets.



### LANCE ARCANIQUE

**Arcane. 1 attaque sur 1 cible.**

Cette carte Action permet à l'Apprenti de faire 2 Dégâts à une cible unique, jusqu'à 4 cases maximum. La précision de l'Apprenti s'améliore si il ne bouge pas.

Il s'agit d'un sort d'**Arcane** il est donc amélioré par la *Réserve des Anciens*.

Cette Capacité utilise uniquement les dés et les Formules de Destin de l'arme Secondaire (Focus) de l'Apprenti.



### MORSURE DE L'HIVER

**Eau. 1 attaque sur 1 cible. La cible ne peut pas être Activée jusqu'à la fin de ce TH.**

Cette carte Interruption permet à l'Apprenti d'attaquer une cible, jusqu'à 2 cases, pour lui infliger 1 Dégât. La cible ne pourra pas être Activée avant la fin du TH.

Cette Capacité utilise uniquement les dés et les Formules de Destin de l'arme Secondaire (Focus) de l'Apprenti.

**Errata :** toutes les Interruptions peuvent être jouées quel que soit le Mouvement effectué pendant le TH (avant ou après le TT).



### AVANTAGE DU HÉROS

**Persistant. Améliore 1 Héros pendant 1 TH. Peut être transféré à un autre Héros au début du prochain TH. Ajoute +1 DD pour les Actions d'attaque, +1 DD.**

Cette carte Réaction permet à l'Apprenti de donner +1 DD et +1 DD à n'importe quel Héros, lui compris, pour des Actions d'attaque uniquement. Tant que ce **Persistant** reste en jeu, l'Apprenti peut transférer ce pouvoir à un autre Héros au début du prochain TH.



### RÉSERVE DES ANCIENS

**Persistant. Toutes les attaques Arcane gagnent +2 DD, +2 DD.**

Cette carte Réaction donne à l'Apprenti +2 DD et +2 DD pour chaque attaque avec le mot-clé **Arcane**.



### ÉBOULEMENT

**Terre. Vague de terre qui frappe 2 cases alignées, toutes les deux à Portée. Les Capitaines touchés sont mis À Terre.**

Cette carte Action permet à l'Apprenti de cibler une case, jusqu'à 3 cases maximum, et de frapper cette case et une case adjacente orthogonalement (dans le même sens que l'exemple ou dans l'autre).

Tous les ennemis sur ces 2 cases subissent 1 Dégât, et chaque Capitaine touché par le sort est mis À Terre.

Cette Capacité utilise uniquement les dés et les Formules de Destin de l'arme Secondaire (Focus) de l'Apprenti.

Les Héros dans la zone d'effet sont affectés automatiquement par le sort.

**Errata :** seule la première case doit être à Portée et pas les deux.



### LE SANG DE GAÏA

**Feu. De la lave jaillit de la case ciblée et coule dans un cône de 1/3 touchant toutes les cibles, il peut être orienté dans n'importe quelle direction.**

Cette carte Action permet à l'Apprenti de cibler une case, jusqu'à 3 cases maximum. Puis, s'ajoute à la zone d'effet une bande de 3 cases adjacentes et centrée sur la case ciblée, et pouvant être positionnée dans la direction choisie par l'Apprenti. Chaque ennemi ou Antre dans la zone d'effet subit 1 Dégât. (Les figurines occupant plusieurs cases ne subissent qu'une seule fois l'attaque). Les Héros présents dans la zone sont touchés automatiquement.

Cette Capacité utilise uniquement les dés et les Formules de Destin de l'arme Secondaire (Focus) de l'Apprenti.



### LES DOIGTS DE ÎA

**Air. Attaque 1 cible puis saute jusqu'à 2 cases et attaque une autre cible pour chaque Persistant que l'apprenti supprime.**

Cette carte Action permet à l'Apprenti de cibler un seul ennemi jusqu'à 3 cases maximum, lui infligeant 1 Dégât. L'Apprenti peut ensuite supprimer des **Persistants** de sa Fiche de Héros. Pour chaque **Persistant** supprimé, l'attaque se poursuit sur une autre cible (jusqu'à 2 cases de la dernière cible), en causant 1 Dégât à la nouvelle cible. Ce sort doit toujours affecter une nouvelle cible avant de revenir à une cible déjà touchée. Les **Persistants** supprimés ainsi ne libèrent pas d'Emplacement d'Action. Vous bénéficiez des effets des **Persistants** que vous êtes en train de supprimer jusqu'à la fin de résolution de cette Capacité.

Cette Capacité utilise uniquement les dés et les Formules de Destin de l'arme Secondaire (Focus) de l'Apprenti.



### POIGNE DU GLACIER

**Eau. Persistant. Recouvre de glace une zone 3x3 centrée sur une case à Portée. Double tous les coûts de Mouvement. -2 SR pour les attaques à distance des Héros sur les cibles dans la zone.**

Cette carte Réaction permet à l'Apprenti de placer le pion *Poigne du Glacier* sur n'importe quelle case à 4 cases maximum. Les huit cases autour du pion sont également affectées par le sort. Toute figurine qui se déplace dans la zone doit dépenser 1 PM de plus pour chaque case parcourue. De plus, toucher une cible dans cette zone avec une attaque à distance est plus facile, un bonus de -2SR est attribué. Les Héros sont affectés par ce sort.



### RECHERCHE

**Persistant. Les Héros à portée peuvent relancer 1 DD une fois par TH.**

Cette carte Réaction permet aux Héros à 3 cases maximum de l'Apprenti, lui compris, de relancer une fois seulement 1 DD par Tour des Héros.



### SPHÈRE DE DÉVIATION

**Persistant. Tous les Héros à portée gagnent +2SR contre les attaques à distance.**

Cette carte Réaction affecte tous les Héros, jusqu'à 2 cases maximum, y compris l'Apprenti. Les Héros à portée gagnent +2SR en défense contre les attaques à distance. Ce bonus est conservé tant que les Héros restent à portée de l'Apprenti.



## AURA DES ÉLÉMENTS

**Persistant. Absorbe le premier Dégât subit par le lanceur à chaque TH.**

Cette carte Réaction permet à l'Apprenti d'ignorer le premier point de Dégât qu'il subit à chaque TH. L'effet dure aussi longtemps que ce **Persistant** reste en jeu.



## ATTAQUE

**Arcane. 1 attaque sur 1 cible.**

Cette carte Action permet à l'Apprenti de faire 1 Dégât, à la portée de son arme principale. Grâce au mot-clé **Arcane**, ce sort bénéficie des bonus liés donnés aux sorts **Arcane** (comme *Réserve des Anciens*).

Cette Capacité utilise uniquement les dés et les Formules de Destin de l'arme Principale de l'Apprenti.



## ILLUMINATION

**Persistant. Une lumière irradie la Tuile, infligeant aux Monstres Instinctifs +1 SR pour attaquer.**

Cette carte Réaction permet d'affecter toute la Tuile où se trouve l'Apprenti. Tous les ennemis Instinctifs subissent un malus de +1 à leurs SR quand ils attaquent un Héros ou un Allié sur cette Tuile.



## SURCHARGE CHAOTIQUE

**Arcane. 1 Dégât par Persistant supprimé. Peuvent être combinés en 1 attaque puissante sur 1 cible ou être répartis entre plusieurs cibles.**

Cette carte Action permet d'infliger autant de Dégâts que de **Persistants** supprimés sur sa Fiche de Héros. Le sort peut être divisé entre autant de cibles que de **Persistants** supprimés, jusqu'à 4 cases, ou concentrés sur une seule cible jusqu'à 4 cases. L'Apprenti doit rester statique pour lancer ce sort ce qui lui offre un bonus de +2 **DD**.

Cette Capacité utilise uniquement les dés et les Formules de Destin de l'arme Secondaire (Focus) de l'Apprenti.



## MÉDITATION

**Soigne la Vitalité du lanceur et diminue sa Menace d'autant que le nombre de Persistants. Supprime tous les Persistants.**

Cette carte Réaction supprime tous les **Persistants** sur la Fiche de Héros de l'Apprenti. Pour chaque **Persistant** supprimé, l'Apprenti se soigne d'1 Vitalité et baisse sa Menace de 1.



## SCEAU ARCANIQUE

**Supprime la Condition Malédiction sur 1 Héros.**

Cette carte Réaction permet à l'Apprenti d'ôter la Condition **Maudit** sur un Héros présent sur la même Tuile.



## SIPHON

**Arcane. Vole jusqu'à 2 Vitalité à 1 cible.**

Cette carte d'Action/Réaction permet à l'Apprenti de cibler un seul ennemi adjacent à lui, en lui volant jusqu'à 2 Vitalité. L'Apprenti se soigne d'autant de Vitalité volée. Si l'ennemi n'a qu'1 Vitalité, l'Apprenti ne se soigne que d'1 Vitalité.

Cette Capacité utilise uniquement les dés et les Formules de Destin de l'arme Secondaire (Focus) de l'Apprenti.



## SOUFFLE HÉROÏQUE

**Les Héros à portée réussissent tous les tests de Courage pendant ce TH.**

Cette carte Réaction permet à l'Apprenti de donner aux Héros jusqu'à 4 cases maximum, une réussite automatique des tests de Courage pour le reste du TH.



## CLIGNOTEMENT

**Téléportation : 3 cases. N'est pas considérée comme une carte Mouvement.**

Cette carte Réaction permet à l'Apprenti de se déplacer jusqu'à 3 cases, sans tenir compte des obstacles. Ce déplacement n'étant pas considéré comme un Mouvement Agressif, l'Apprenti peut ainsi conserver l'avantage des bonus liés à une position statique.



## SPRINT

**Mouvement. +3 PM.**

Cette carte Action permet à l'Apprenti d'augmenter ses PM de 3. En utilisant cette Capacité, le Héros est considéré comme ayant fait un Mouvement Agressif.



## COURSE

**Mouvement. +2 PM.**

Cette carte Action/Réaction permet à l'Apprenti d'augmenter ses PM de 2. En utilisant cette Capacité, le Héros est considéré comme ayant fait un Mouvement Agressif.



## PASSE-MURAILLE

**Téléportation : 2 cases. N'est pas considérée comme une carte Mouvement.**

Cette carte Interruption permet à l'Apprenti de bouger jusqu'à 2 cases sans tenir compte des obstacles. *Passe-Muraille* est très utile pour échapper aux attaques ennemies par exemple car elle peut être jouée après qu'ils se soient déplacés mais avant leurs attaques.

**Errata : toutes les Interruptions peuvent être jouées quel que soit le Mouvement effectué pendant le TH (avant ou après le TT).**



## SABLIÈRE

**Arcane. Persistant. (Requiert: Siphon). DdT : Volez 1 Vitalité pendant la Phase de Bilan. Quand la cible meurt Sablier est supprimé.**

Cette carte Réaction peut être jouée après que *Siphon* ait été jouée. *Sablier* doit être jouée sur la cible de *Siphon*, lui volant 1 Vitalité supplémentaire pendant la Phase de Bilan, jusqu'à la mort de la cible. Quand la cible meurt, ce **Persistant** est supprimé.



## ATTÉNUATION

**L'Apprenti peut choisir de supprimer des Persistant. -2 Menace par Persistant supprimé.**

Cette carte Interruption permet à l'Apprenti de supprimer autant de **Persistants** qu'il le souhaite sur sa Fiche de Héros. Chaque **Persistant** supprimé réduit la Menace de l'Apprenti de 2.

**Errata : toutes les Interruptions peuvent être jouées quel que soit le Mouvement effectué pendant le TH (avant ou après le TT).**



# ARCHER

## OPTIONNEL

Ce terme indique que cette Capacité peut être utilisée en Synergie avec la Capacité indiquée. Cette carte Optionnelle doit être en jeu avant que la Capacité ne soit jouée. Cela signifiera souvent que la carte Optionnelle apportera sa Synergie en bonus à la prochaine Capacité la listant.



### FLÈCHE

**Projectile.** Jouez la **Flèche** dans un Emplacement d'Action. Pendant la Phase de Préparation, ajoutez-la au carquois.

Cette carte Réaction permet à l'Archer de jouer une **Flèche** sur un Emplacement d'Action libre. Pendant la Phase de Préparation suivante, toutes les **Flèches** seront mises dans le Carquois, elles y restent jusqu'elles soient consommées par une autre Capacité.



### A TRAVERS UNE TÊTE D'ÉPINGLE

**Requiert : Projectile.** 1 attaque sur 1 cible à Portée, ignore l'armure ce qui entraîne un bonus de -2 SR.

Cette carte Action permet à l'Archer de défausser une carte **Projectile** pour faire une attaque à la portée de son arme. Cette attaque provoque 1 Dégât, et offre un bonus de -2SR si la cible est **Protégé**. Dans le cas contraire, le bonus de -2SR n'est pas appliqué.



### AU GENOU

**(Option : Projectile).** La cible est mise à Terre. Affecte les Capitaines et les Sbiens.

Cette carte Interruption permet à l'Archer d'attaquer n'importe quel ennemi à portée, lui infligeant la Condition **À Terre**. Cette attaque annule le Mouvement et l'Action de la cible pour le prochain TT. Si l'Archer choisit de ne pas utiliser de **Projectile** et qu'elle attaque une cible adjacente, elle utilisera sa Réserve de Dés de base (1 **DD** et 1 **DD**), plus les éventuels bonus l'affectant, au lieu d'utiliser les bonus de son arme pour attaquer.

**Errata :** toutes les Interruptions peuvent être jouées quel que soit le Mouvement effectué pendant le TH (avant ou après le TT).



### RUSE DU VOYAGEUR

**Requiert : Projectile.** À jouer après avoir été attaqué. 1 attaque sur 1 cible (n'annule pas l'attaque), le Projectile peut être joué depuis le carquois ou depuis un Emplacement d'Action.

Cette carte Interruption permet à l'Archer de riposter quand elle est attaquée. L'Archer reçoit l'attaque en premier, puis peut faire une attaque sur la cible de son choix. Le **Projectile** utilisé pour cette attaque peut être joué depuis le Carquois ou exceptionnellement directement depuis un Emplacement d'Action.

**Errata :** toutes les Interruptions peuvent être jouées quel que soit le Mouvement effectué pendant le TH (avant ou après le TT).



### RÉCUPÉRER

Recherchez dans la défausse de l'Archer 1 carte **Projectile** et placez-la dans le carquois.

Cette carte d'Action/Réaction permet à l'Archer de déplacer une carte **Projectile** de sa défausse vers son Carquois. Cette carte fait monter la Progression des Ténèbres, mais permet de garder son Carquois chargé.



### LARMES D'ORION

**Requiert : Projectile.** Tire une volée de projectiles sur les cibles à Portée : Arme. 1 attaque par carte **Projectile**.

Cette carte d'Action permet à l'Archer de défausser un nombre quelconque de carte **Projectile** de son Carquois pour attaquer. Cette attaque peut être séparée sur plusieurs cibles ou combinée sur une seule. Des bonus de **DD** sont obtenus ou non selon son Mouvement durant le TH.



### CONTOURNEMENT

**(Option : Projectile).** À jouer lorsque vous êtes attaqué, l'attaque échoue automatiquement. Contre-attaque : 1 attaque puis + 2PM à utiliser immédiatement. N'est pas considérée comme une carte Mouvement.

Cette carte Interruption permet à l'Archer d'annuler une attaque, contre-attaquer l'assaillant, et faire un Mouvement de 2 cases gratuitement. Si l'Archer choisit de ne pas utiliser de **Projectile** et qu'elle attaque une cible adjacente, elle utilisera sa Réserve de Dés de base (1 **DD** et 1 **DD**), plus les éventuels bonus l'affectant, au lieu d'utiliser les bonus de son arme pour attaquer.

**Errata :** ajouter "1 Dégât, Portée : Arme" en haut de la carte. **Errata :** toutes les Interruptions peuvent être jouées quel que soit le Mouvement effectué pendant le TH (avant ou après le TT).



### PUNITION DE KHARON

**Requiert : Projectile.** 1 attaque puissante sur 1 cible.

Cette carte Action permet à l'Archer d'infliger 3 Dégâts à une seule cible. L'Archer obtient des bonus de **DD** liés à son Mouvement durant ce TH.



### DIVERSION

**Requiert : Projectile.** Cette attaque distrait l'ennemi. La case où est tombé le projectile est considérée comme un Héros ayant une Menace de 5. Progression des Ténèbres : -2 PA.

Cette carte Réaction permet à l'Archer de cibler n'importe quelle case vide de la Tuile. Placez-y le pion **Diversion**. Cette Capacité réduit automatiquement la Progression des Ténèbres de 2. Quand les ennemis sont activés durant le TT, ils prennent en compte le pion comme si c'était un Héros avec une Menace de 5.

Le pion n'est supprimé que lorsque la carte est défaussée lors de la prochaine Phase de Préparation, il n'est pas détruit par les attaques.



### ACROBATIE

**(Option : Projectile).** Saut de 3 cases ignorant les ennemis, puis peut faire 1 attaque sur 1 cible. +1 Dégât si adjacent. N'est pas considérée comme une carte Mouvement.

Cette carte Réaction permet à l'Archer de se déplacer de 3 cases maximum gratuitement et d'attaquer. Si la cible est à distance, l'Archer doit utiliser une carte **Projectile** pour l'attaque. Si la cible est adjacente à l'Archer, ajoutez 1 Dégât à l'attaque. Si l'Archer choisit de ne pas utiliser de **Projectile** et qu'elle attaque une cible adjacente, elle utilisera sa Réserve de Dés de base (1 **DD** et 1 **DD**), plus les éventuels bonus l'affectant, au lieu d'utiliser les bonus de son arme pour attaquer.

Cette carte peut être jouée uniquement pour le Mouvement, sans effectuer l'attaque.



## DON DES ENFERS

**Requiert :** Projectile. **1** attaque sur **1** cible. **1** Dégât et DdT Saignement. DdT Saignement : **1** Dégât pour **1** TH pendant la Phase de Bilan.

Cette carte Action permet à l'Archer d'infliger **1** Dégât. Cette attaque provoque également un Dégât dans le Temps d'1 Dégât pendant la Phase de Bilan. Le nombre de Phase de Bilan dépend du Mouvement de l'Archer durant ce TH.



## INSAISSABLE

**1** attaque reçue est esquivée.

Cette carte Interruption permet d'ignorer une attaque d'un ennemi, l'Archer ne prends pas de Dégât, elle peut être jouée après que les dés d'attaques aient été lancés.

**Errata :** toutes les Interruptions peuvent être jouées quel que soit le Mouvement effectué pendant le TH (avant ou après le TT).



## OEIL DE FAUCON

Peut être jouée avant n'importe quelle attaque Projectile.

Cette carte Réaction permet à l'Archer d'obtenir +1 **DD**, +1 **DD** et **1** Dégât supplémentaire sur une Action d'attaque qui utilise un ou plusieurs **Projectiles**. Cette Capacité doit être jouée avant une Action d'attaque utilisant des **Projectiles**.



## TROUVER LA FAILLE

N'importe quel Héros attaquant la cible sélectionnée par l'Archer reçoit +1 **DD** et +1 **DD** aux Actions d'attaque. -1 SR aux Actions hors-combat pour tous les Héros sur la même Tuile.

Cette carte Réaction permet à l'Archer de désigner une cible unique. Toutes les Actions d'attaque contre celle-ci obtiennent +1 **DD** et +1 **DD**. De plus, tous les Héros sur la même Tuile obtiennent -1SR pour leurs Actions hors-combat jusqu'à la fin du TH.

**Errata :** toutes les cartes qui ajoutent des bonus aux Actions hors-combat ajoutent les mêmes bonus aux Tests de Courage.



## SPRINT

**Mouvement. +3 PM.**

Cette carte Action permet à l'Archer d'augmenter ses PM de 3. En utilisant cette Capacité, le Héros est considéré comme ayant fait un Mouvement Agressif.



## COURSE

**Mouvement. +2 PM.**

Cette carte Action/Réaction permet à l'Archer d'augmenter ses PM de 2. En utilisant cette Capacité, le Héros est considéré comme ayant fait un Mouvement Agressif.



## FARFOUILLER

Recherchez dans la défausse de l'Archer 2 cartes Projectile groupées et placez les dans le carquois.

Cette carte Action permet à l'Archer de récupérer 2 cartes **Projectiles** adjacentes dans sa défausse et de les placer dans le Carquois. Vous ne pouvez pas utiliser cette Capacité pour ne récupérer qu'une seule carte **Projectile**.



## BOUCLIER DE FORTUNE

(Option : *Contournement*). Si l'Archer est adjacent à un Sbiro, il peut l'utiliser pour absorber toutes les attaques à distance du TT. Si une des attaques touche, le Sbiro meurt.

Cette carte Interruption permet à l'Archer de dévier toutes les attaques à distance dirigées contre lui vers un Sbiro adjacent de son choix. Aucune attaque à distance de ce TT ne touche l'Archer. Si le Sbiro est touché par au moins une attaque, il meurt.

**Errata :** ignorez "(Option : *Contournement*)"

**Errata :** toutes les Interruptions peuvent être jouées quel que soit le Mouvement effectué pendant le TH (avant ou après le TT).



## Paix

**Nature. -1 PA à la Progression des Ténèbres.**

Cette carte Réaction permet à l'Archer de réduire la Progression des Ténèbres de 1.

# BRIGAND

## OPTIONNEL

Ce mot-clé indique que la Capacité peut être utilisée en synergie avec la Capacité listée sur la carte. La carte **Optionnelle** doit être utilisée avant que la carte la mentionnant ne soit résolue, ce qui permet de transférer des bonus d'une Capacité à l'autre, comme par exemple le fait d'être dans les **Ombres**. Toutes les cartes de la synergie sont résolues d'une traite, par exemple si la 1ère carte d'une synergie devait déclencher le TT vous pouvez résoudre les cartes suivantes avant de déclencher le TT.

## REQUIERT

Ce mot-clé indique que la Capacité doit être utilisée en combinaison avec la Capacité (ou la Condition) indiquée. La carte (Requiert :) doit être jouée avant la carte courante.

## PERSISTANT

Le mot-clé **Persistant** qualifie une Capacité qui n'est pas automatiquement supprimée lors de la Phase de Préparation, elle l'est lorsque l'effet disparaît ou que le Brigand souhaite s'en débarrasser.



### NE FAIRE QU'UN AVEC L'OBSCURITÉ

**Ombres. Persistant. Peut seulement être repéré et attaqué par des ennemis adjacents. SR 6 pour repérer. Les AR du Brigand le font sortir des Ombres.**

Cette carte Action permet au Brigand d'entrer dans les **Ombres**. Les ennemis adjacents au début de leur activation peuvent tenter un test de détection (SR6). Si le Brigand est détecté, il sort des **Ombres** et est de nouveau pris en compte dans les Priorités des Monstres. Le Brigand est retiré des **Ombres** s'il réalise une Attaque Réussie.

Toutes les cartes en synergie avec les **Ombres** (Option : **Ombres**) reçoivent le bonus indiqué en haut de la carte (+2 ) , en plus de leurs bonus propres.

Cette carte est un **Persistant**, et reste en place durant la Phase de Préparation.



### FUITE DANS LES OMBRES

**Ombres. Persistant. Peut seulement être repéré et attaqué par des ennemis adjacents. SR 5 pour repérer. Les AR du Brigand le font sortir des Ombres.**

Cette carte Action permet au Brigand d'entrer dans les **Ombres**. Les ennemis adjacents au début de leur activation peuvent tenter un test de détection (SR5). Si le Brigand est détecté, il sort des **Ombres** et est de nouveau pris en compte dans les Priorités des Monstres. Le Brigand est retiré des **Ombres** s'il réalise une Attaque Réussie.

Toutes les cartes en synergie avec les **Ombres** (Option : **Ombres**) reçoivent le bonus indiqué en haut de la carte (+2 ) , en plus de leurs bonus propres.

Cette carte est un **Persistant**, et reste en place durant la Phase de Préparation.



### ÉTREINTE DE L'OMBRE

**(Option : Ombres). Apparaît près d'une cible à 3 cases. 1 attaque sur 1 cible. N'est pas considérée comme un Mouvement.**

Cette carte Action/Réaction permet au Brigand d'apparaître à coté d'une cible jusqu'à 3 cases, et de l'attaquer. Cette attaque inflige 2 Dégâts. Ayant une synergie possible avec les **Ombres**, vous pouvez la jouer directement après une carte **Ombres** et recevoir ainsi les bonus de celle-ci.



### FRAPPE DE L'OMBRE

**Requiert : Ombres. (Option : Étreinte de l'Ombre) 1 attaque puissante sur 1 cible.**

Cette carte Action peut être jouée uniquement si le Brigand est dans les **Ombres**. Le Brigand reçoit les bonus de Synergie des cartes **Ombres**. Cette attaque inflige 3 Dégâts à une cible unique. Si cette carte est jouée après *Étreinte de l'Ombre*, le Brigand se déplace jusqu'à 3 cases, inflige 2 Dégâts, puis 3 Dégâts avec la *Frappe de l'Ombre*. L'Attaque Réussie de l' *Étreinte de l'Ombre* ne brise exceptionnellement pas les **Ombres**, et le TT ne peut pas interrompre ces 3 cartes. Le SR de cette attaque peut être réduit en fonction du Mouvement du Brigand.



### TACTIQUES DÉLOYALES

**1 attaque sur 1 cible. La cible réduit ses PM de moitié (arrondis à l'inférieur).**

Cette carte Action permet au Brigand d'infliger 1 Dégât à une cible unique à portée de votre arme. Si l'ennemi survit, ses Points de Mouvement sont réduits de moitié, arrondi à l'inférieur.



### MANOEUVRES DE DIVERSION

**À jouer après avoir été attaqué avec succès en mêlée (n'annule pas l'attaque). Contre-attaque : 1 attaque.**

Cette carte Interruption permet au Brigand d'attaquer un ennemi adjacent qui vient de le toucher avec succès. Le Brigand reçoit l'attaque en premier (les éventuels Dégâts et conséquences), puis il fait sa contre-attaque sur son assaillant.

**Errata : toutes les Interruptions peuvent être jouées quel que soit le Mouvement effectué pendant le TH (avant ou après le TT).**



### CHARGE SUICIDAIRE

**(Option : Ombres / Étreinte de l'Ombre). Mouvement : 2 cases. Toutes les cibles traversées sont attaquées. Les cartes Course peuvent être jouées ajoutant +2 PM.**

Cette carte Action permet au Brigand de faire une attaque contre tous les ennemis traversés. La Réserve de Dés n'est lancée qu'une fois. Le Brigand inflige 1 Dégât à chaque ennemi traversé. Des cartes *Course* additionnelles peuvent être jouées ajoutant chacune +2PM, augmentant la distance de la *Charge Suicidaire*, ce qui lui permet de toucher plus de cibles.

Si le Brigand échoue à tuer une des cibles sur son chemin, son attaque est interrompue et il doit s'arrêter sur la dernière case vide traversée, les cibles suivantes ne sont pas affectées par l'attaque.



### SOMBRES MOISSONS

**(Option : Ombres / Étreinte de l'Ombre). Attaquez toutes les cibles dans un arc de 90°. -1  pour leurs attaques au prochain TT. Ombres + Étreinte de l'Ombre : +1 Dégât à toutes les AR.**

Cette carte Action peut cibler 3 ennemis, qui verront leurs Réserves de Dés réduites de 1  au prochain TT.

Si cette carte est jouée après *Étreinte de l'Ombre* et depuis les **Ombres**, chaque cible touchée subit également 1 Dégât supplémentaire.



### COMME UN ROSEAU DANS LE VENT

Rediriger une attaque sur un ennemi adjacent au Brigand. L'attaque rate le Brigand.

Cette carte Interruption permet au Brigand de renvoyer une attaque dirigée sur lui, vers un ennemi adjacent. L'attaque touche automatiquement et inflige les Dégâts mentionnés sur la carte Monstre de l'attaquant.

**Errata :** toutes les Interruptions peuvent être jouées quel que soit le Mouvement effectué pendant le TH (avant ou après le TT).



### SAIGNÉE

Soigne : Poison sur 1 Héros.

Cette carte Action permet au Brigand d'oter la Condition **Poison** sur un seul Héros, sur la même Tuile que le Brigand.



### DÉBROUVILLARD

Si le Brigand ramasse un Trésor dans ce TH, il peut piocher 2 Jetons au lieu d'1 (Option : Astuce) Gagne +1 **DD** pour ses Actions hors-combat.

Cette carte Action permet au Brigand de piocher 2 Jetons Trésors au lieu d'1, quand il ramasse un Trésor sur une Tuile. Si *Débrouillard* est joué après *Astuce* (avant de faire une Action hors-combat), le Brigand gagne un autre **DD** pour ses Actions hors-combat.

**Errata :** toutes les cartes qui ajoutent des bonus aux Actions hors-combat ajoutent les mêmes bonus aux Tests de Courage.



### ALLIÉ INVISIBLE

Requiert : Ombres. (Option : Étreinte de l'Ombre) Donne à 1 autre Héros +1 **DD**, +1 **DD** et +1 Dégât pour 1 Action d'attaque. Le Brigand reste dans les Ombres.

Cette carte Réaction permet au Brigand de rester dans les **Ombres**, et un Héros de son choix gagne +1 **DD**, +1 **DD** et +1 Dégât pour sa prochaine attaque. Si le Brigand utilise *Étreinte de l'Ombre* avec cette carte, il donne les bonus à son allié avant son attaque et doit supprimer sa carte **Ombres**.

Le Brigand ne peut PAS recevoir les bonus de cette carte.



### ATTAQUE

1 attaque sur 1 cible.

Cette carte Action permet au Brigand de provoquer 1 Dégât à la portée de son arme.



### INSAISSABLE

1 attaque reçue est esquivée.

Cette carte Interruption permet au Brigand d'ignorer 1 attaque venant d'un ennemi, laissant le Brigand sain et sauf, elle peut être jouée après que les dés d'attaques aient été lancés.

**Errata :** toutes les Interruptions peuvent être jouées quel que soit le Mouvement effectué pendant le TH (avant ou après le TT).



### JE GÈRE

1 attaque reçue est bloquée.

Cette carte Interruption permet au Brigand d'ignorer 1 attaque venant d'un ennemi, laissant le Brigand sain et sauf, elle peut être jouée après que les dés d'attaques aient été lancés.

**Errata :** toutes les Interruptions peuvent être jouées quel que soit le Mouvement effectué pendant le TH (avant ou après le TT).



### SPRINT

Mouvement. +3 PM.

Cette carte Action permet au Brigand d'augmenter ses PM de 3. En utilisant cette Capacité, le Héros est considéré comme ayant fait un Mouvement Agressif.



### COURSE

Mouvement. +2 PM.

Cette carte Action/Réaction permet au Brigand d'augmenter ses PM de 2. En utilisant cette Capacité, le Héros est considéré comme ayant fait un Mouvement Agressif.



### ALLIÉ DES OMBRES

Ombres. Persistant. Ne retirez pas les cartes Ombres.

Cette carte Interruption permet au Brigand de stopper une attaque ennemie durant le TT, en entrant dans les **Ombres** et se retirant des Priorités des Monstres. Cette carte peut être jouée après avoir été détecté.

**Errata :** Ignorez les mots-clés Ombres et Persistant

**Errata :** toutes les Interruptions peuvent être jouées quel que soit le Mouvement effectué pendant le TH (avant ou après le TT).



### PERDU DANS LA FOULE

Les ennemis adjacents reçoivent +2 SR pour attaquer.

Cette carte Interruption inflige aux ennemis adjacents un malus de +2SR pour leurs attaques contre le Brigand.

**Errata :** toutes les Interruptions peuvent être jouées quel que soit le Mouvement effectué pendant le TH (avant ou après le TT).



### FOULÉE DE L'OMBRE

Mouvement : +3 PM. (Option : Ombres). Si vous êtes dans les Ombres, vous obtenez +2 PM mais cette carte n'est pas considérée comme une carte Mouvement.

Cette carte Réaction permet au Brigand de se déplacer jusqu'à 3 cases, elle compte comme un Mouvement Agressif si le Brigand n'est pas dans les **Ombres**. Si le Brigand est dans les **Ombres**, il se peut se déplacer jusqu'à 2 cases, sans être considéré comme un Mouvement.

# SOLDAT

## RAGE

Les cartes **Rage** sont jouées faces cachées depuis la Pioche du Soldat, sur des Emplacement d'Actions libres. Chaque carte jouée de la sorte apportera 1 **Rage**. Les cartes **Rage** peuvent être jouées pour maintenir une Menace élevée en remplissant les Emplacements d'Actions, même si aucune Capacité ne le nécessite. Les cartes utilisées comme des **Rage** sont placées dans la défausse sans les révéler, pendant la Phase de Préparation.

## BOULIER

Pour pouvoir jouer ces Capacités, le Soldat doit avoir un bouclier équipé. Les dés du bouclier sont utilisés dans ce cas, et non pas ceux de l'arme principale.



### FAUCHER LES OS

1 attaque par cible dans un arc de 90°. +1 case / Rage pour un maximum de 180°.

Cette carte Action permet au Soldat de frapper 3 cibles adjacentes avec une seule attaque, provoquant 1 Dégât par cible. Cette attaque est faite sur un arc de 90°, comme indiqué sur la carte. Jusqu'à 2 **Rage** peuvent être jouées pour améliorer l'attaque d'1 case par **Rage**, augmentant potentiellement l'attaque à 5 cases sur un arc de 180° qui peut être orienté dans un sens ou dans l'autre.



### CE GARS EST SURPUISSANT

Bouclier. 1 attaque sur 1 cible. En cas d'AR, les Capitaines et Sbières sont mis À Terre. Cette carte compte comme une Rage.

Cette carte Réaction peut seulement être jouée si le Soldat à un bouclier équipé, cette carte compte comme 1 **Rage**. En plus, cette attaque met À Terre les Sbières et les Capitaines en cas d'Attaque Réussie. Les bonus de cette carte dépendent du Mouvement du Soldat.



### LA LAME CACHÉE

1 attaque sur 1 cible, ignore l'armure (-2 SR).

Cette carte Action/Réaction permet au Soldat de provoquer 1 Dégât sur un ennemi. Si la cible est Protégé, le SR à un bonus de -2. Si la cible n'est pas Protégé (mort-clé présent sur la carte du Monstre), le bonus de -2SR n'est pas appliqué sur cette attaque.



### DANSE DES LAMES

À jouer après avoir été attaqué (n'annule pas l'attaque). Permet d'effectuer 1 attaque par Rage.

Cette carte Interruption donne au Soldat une contre-attaque contre au moins une des attaques dirigées contre lui. Pour chaque carte **Rage** jouée ou en jeu sur la Fiche de Héros, le Soldat peut faire une attaque sur une cible adjacente. Ces attaques peuvent être dirigées contre une seule cible ou partagées sur plusieurs cibles.

Errata : toutes les Interruptions peuvent être jouées quel que soit le Mouvement effectué pendant le TH (avant ou après le TT).



### DROIT DEVANT

Mouvement. Bouclier. Toutes les cibles traversées dans une ligne droite de 3 cases sont attaquées. Chaque Rage ajoute 1 case. Déplacement impossible après cette carte.

Cette carte Action compte comme un Mouvement Aggressif, et le Soldat doit avoir un bouclier équipé. *Droit Devant* permet au Soldat de se déplacer de 3 cases, et chaque carte **Rage** jouée ajoute 1 case. Cette Capacité autorise le Soldat à traverser les ennemis. Le Soldat doit finir son Mouvement sur une case vide (cela inclut les cases libérées par un ennemi tué par cette Capacité). Si le Soldat ne tue pas une cible, son Mouvement s'arrête sur la dernière case libre traversée.

Cette carte peut être jouée juste pour faire un Mouvement, sans attaquer un ennemi.



### DÉVASTER

1 attaque puissante sur 1 cible.

Cette carte Action permet au Soldat de cibler un ennemi à la portée de son arme Principale, et de lui infliger 3 Dégâts. Si le Soldat ne s'est pas déplacé, il gagne un bonus pour son SR.



### IMPÉNÉTRABLE

Bouclier. Toutes les attaques contre ce Soldat pendant ce TH ont +1 SR pour toucher. Chaque Rage ajoute +1 SR.

Cette carte Interruption nécessite un bouclier équipé pour être utilisée et augmenter la défense du Soldat. Toutes les attaques contre le Soldat subissent un malus de +1SR. Chaque carte **Rage** ajoute un malus de +1SR.

Errata : toutes les Interruptions peuvent être jouées quel que soit le Mouvement effectué pendant le TH (avant ou après le TT).



### ATTIRER LE COURROUX

Recevez toutes les attaques destinées à 1 autre Héros à 3 cases. Chaque Rage réduit la Menace du Héros protégé de 1.

Cette carte Interruption permet au Soldat de choisir un seul Héros jusqu'à 3 cases. Toutes les attaques faites contre ce Héros sont redirigées vers le Soldat. Chaque **Rage** en jeu réduit la Menace du Héros ciblé de 1.

Errata : toutes les Interruptions peuvent être jouées quel que soit le Mouvement effectué pendant le TH (avant ou après le TT).



### FACILITÉ

Choisissez 1 carte de votre pioche, et ajoutez-la à votre main. +2 pour des Actions hors-combat.

Cette carte Interruption permet au Soldat d'ajouter une carte de sa pioche à sa main. Après avoir choisi la carte, mélangez votre pioche. Cette Capacité ajoute également +2 pour une Action hors-combat. Cette carte peut être jouée pour gagner un des deux ou les deux effets.

Errata : toutes les cartes qui ajoutent des bonus aux Actions hors-combat ajoutent les mêmes bonus aux tests de Courage.



### DÉSENGAGEMENT

À jouer lorsque vous êtes attaqué.

L'attaque échoue automatiquement.

+2 PM à utiliser immédiatement. N'est pas considérée comme une carte Mouvement.

Cette carte Interruption donne au Soldat 2PM quand il est attaqué en mêlée, pour annuler l'attaque et se déplacer. Chaque attaque devenue hors de portée manque automatiquement.

Errata : toutes les Interruptions peuvent être jouées quel que soit le Mouvement effectué pendant le TH (avant ou après le TT).



## ATTAQUE

**1 attaque sur 1 cible. Chaque Rage ajoute +1 DD.**

Cette carte Action permet au Soldat de faire une attaque sur une cible à la portée de son arme. Chaque carte **Rage** en jeu, quand cette carte est jouée, ajoute +1 DD.

Vous pouvez utiliser les dés de votre Arme Principale OU ceux de votre Bouclier.



## CRÏ DE GUERRE

**Bataille. Chaque Héros reçoit un bonus de -1SR pour leurs Actions d'attaque.**

Cette carte Réaction donne à tous les Héros sur la même Tuile que le Soldat, un bonus de -1SR pour leurs Actions d'attaque.



## TA MÈRE LA CRASSEUSE

**Force les ennemis qui ont ce Soldat dans leur Zone de Menace à avancer pour tenter de l'attaquer, ils ne pourront en aucun cas attaquer une autre cible. Chaque Rage augmente la Zone de Menace (pas la Menace) d'une case.**

Cette carte Interruption force les ennemis à venir vers le Soldat au lieu des autres Héros. La Zone de Menace du Soldat peut être augmentée afin d'attirer plus d'ennemis en jouant des cartes Rage. Les cartes **Rage** jouées avec cette Capacité n'augmentent pas la Menace du Soldat, seulement sa Zone de Menace. Les ennemis affectés par cette carte peuvent uniquement cibler le Soldat.

**Errata :** toutes les Interruptions peuvent être jouées quel que soit le Mouvement effectué pendant le TH (avant ou après le TT).



## FUREUR

**Bataille. Chaque carte jouée dans un Emplacement d'Action compte comme une Rage et accorde un bonus de +1 DD.**

Cette carte Interruption considère toutes les cartes jouées sur la Fiche de Héros du Soldat comme des cartes **Rage**. Chacune de ces cartes Rage donne également +1 DD pour chaque jet de dés fait par le Soldat pour ce Tour de Jeu.

**Errata :** toutes les Interruptions peuvent être jouées quel que soit le Mouvement effectué pendant le TH (avant ou après le TT).



## JE GÈRE

**1 attaque reçue est bloquée.**

Cette carte Interruption permet au Soldat d'ignorer 1 attaque venant d'un ennemi, laissant le Soldat sain et sauf, elle peut être jouée après que les dés d'attaques aient été lancés.

**Errata :** toutes les Interruptions peuvent être jouées quel que soit le Mouvement effectué pendant le TH (avant ou après le TT).



## SPRINT

**Mouvement. +3 PM.**

Cette carte Action permet au Soldat d'augmenter ses PM de 3. En utilisant cette Capacité, le Héros est considéré comme ayant fait un Mouvement Agressif.



## COURSE

**Mouvement. +2 PM.**

Cette carte Action/Réaction permet au Soldat d'augmenter ses PM de 2. En utilisant cette Capacité, le Héros est considéré comme ayant fait un Mouvement Agressif."



## ALLÉGRESSE

**Bataille. Les ennemis à portée doivent réussir un test de Courage pour pouvoir s'Activer. Chaque Rage ajoute +1 SR.**

Cette carte Réaction oblige les Monstres à portée (basée sur le Mouvement du Soldat) de passer un test de Courage pour s'activer au prochain TT. Le Soldat peut augmenter la difficulté du test de Courage de 1, pour chaque carte **Rage** jouée.



## JUSQU'AU BOUT

**Requiert : Ce Gars Est Surpuissant 1 attaque sur la cible qui vient d'être mise À Terre.**

Cette carte Réaction peut seulement être jouée si *Ce Gars Est Surpuissant* à été jouée. Le Soldat peut immédiatement faire une attaque contre la cible À Terre.



## TOUS À COUVERT

**Bouclier. (Option : Impénétrable) Les Héros adjacents au Soldat reçoivent le bonus de son Bouclier, et les bonus d'Impénétrable.**

Cette carte Interruption requiert un bouclier équipé et permet à tous les Héros adjacents au Soldat de gagner les bonus défensifs de son bouclier. Si cette Capacité est jouée après *Impénétrable*, alors les bonus d'*Impénétrable* affectent aussi les Héros adjacents.

**Errata :** toutes les Interruptions peuvent être jouées quel que soit le Mouvement effectué pendant le TH (avant ou après le TT).



## PRENDS CA

**Bouclier. Requiert : Je Gère. Contre-attaque : 1 attaque.**

Cette carte Interruption peut seulement être jouée après *Je Gère* pour immédiatement faire une contre-attaque sur l'assaillant.

**Errata :** toutes les Interruptions peuvent être jouées quel que soit le Mouvement effectué pendant le TH (avant ou après le TT).



## IL NE PEUT EN RESTER QU'UN

**Les cartes Rage jouées donnent des bonus aux attaques des autres Héros. Chaque Rage jouée donne -1 SR aux Actions d'attaque des autres Héros à portée.**

Cette carte Réaction permet au Soldat d'utiliser sa **Rage** pour réduire le SR des Actions d'attaques des autres Héros. Chaque **Rage** jouée réduit leurs SR de 1. La portée de cette Capacité est basée sur le Mouvement du Soldat durant ce TH.