



# 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



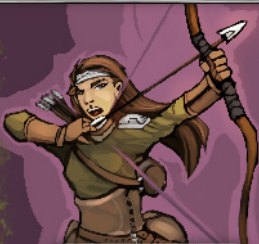
+2 



+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 Sbire, 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 **Disponible**.





# RUSE DU VOYAGEUR



+1 



*Dégâts : 2, 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 **Disponible**.





# 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 effectuer une attaque sur une cible à portée. La Réserve de Dés n'est lancée qu'une seule fois.





# LARMES D'ORION



+2 



+1 



Oui



*Dégâts : 1, Portée : Arme*

## Attaque, Distance

Pour chaque **Projectile Disponible**, vous pouvez effectuer une attaque sur une cible à portée. La Réserve de Dés n'est lancée qu'une seule fois.





# CONTOURNEMENT



Oui



*Dégâts : 1, Portée : Arme*

**Contre-Attaque, Esquive, Arme**  
Avant d'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



Menace : 5, Ruse

Portée : Tuile

## Distance, Persistant

Choisissez 1 case vide à portée, défaissez 1 **Projectile Disponible**, et placez le pion *Diversión* dans cette case. Réduisez la Progression des Ténèbres de 2.





# ACROBATIE



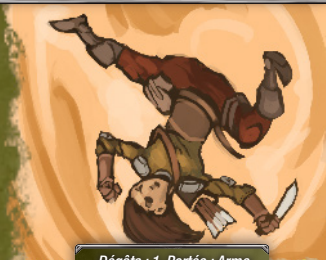
Oui



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, l'attaque gagne +1 Dégât. N'est pas considéré comme un **Mouvement**.





# DOU DES ENFERS



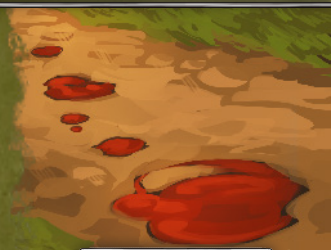
3 PB



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) dépendant de votre Mouvement.

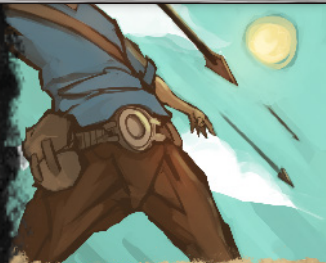




# INSAISISSABLE



Oui



## Esquive

Ignorez 1 attaque ennemie réussie vous ciblant.

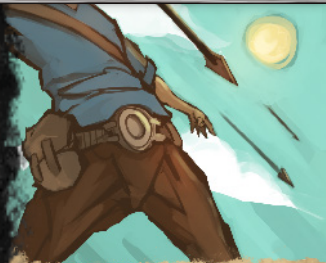




# INSAISISSABLE



Oui



## Esquive

Ignorez 1 attaque ennemie réussie vous ciblant.



# OÛIL DE FAUCON





Oui



Oui



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





# TROUVER LA FAILLE



Oui



Oui



Oui



Oui



*Portée : Tuile*

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







# SPRINT



Oui

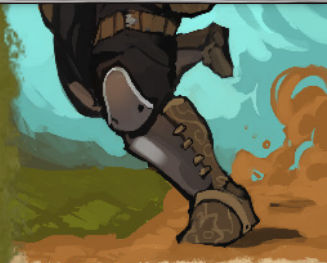


## Mouvement

Vous gagnez 3 PM supplémentaires.



# SPRINT



Oui

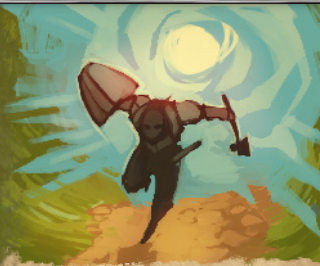


## Mouvement

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  
**Disponible**.





# BOUCLIER DE FORTUNE



Oui



## Esquive

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





# APAISEMENT



Oui



Oui



Oui



Oui



## Nature

Réduisez la Progression des Ténèbres de 1.

