ΠΕ FAIRE QU'UΠ AVEC L'OBSCURITÉ



Synergie : +2 00

Persistant, Ombres 6 Vous gagnez Ombres.

Vous gagnez **Ombres**. Si vous touchez une cible lors d'une attaque vous perdez **Ombres** après avoir résolu l'intégralité de la **Synergie**.



Oui

Oui

0ui



ΠΕ FAIRE QU'UΠ AVEC L'OBSCURITÉ



Synergie : +2 00

Persistant, Ombres 6 Vous gagnez Ombres.

Vous gagnez **Ombres**. Si vous touchez une cible lors d'une attaque vous perdez **Ombres** après avoir résolu l'intégralité de la **Synergie**.



Oui

Oui

0ui



Fuite dans les Ombres



Étreinte de l'Ombre









Oui



Attaque, Synergie, Mêlée Choisissez 1 case vide située jusqu'à 3 cases de portée. Placez votre Héros sur cette case et attaquez 1 cible à portée. N'est pas considéré comme un

Mouvement.



Étreinte de l'Ombre











Attaque, Synergie, Mêlée Choisissez 1 case vide située jusqu'à 3 cases de portée. Placez votre Héros sur cette case et attaquez 1 cible à portée. N'est pas considéré comme un

Mouvement.



FRAPPE DE L'OMBRE







Attaque, Synergie, Massive, Mêlée Requiert Ombres. Attaquez 1 cible à portée.



FRAPPE DE L'OMBRE







Attaque, Synergie, Massive, Mêlée Requiert Ombres. Attaquez 1 cible à portée.















Attaque, Mêlée

Attaquez 1 cible à portée. Si la cible est touchée, elle ne peut dépenser qu'1 seul PM lors de sa prochaine Activation.















Attaque, Mêlée

Attaquez 1 cible à portée. Si la cible est touchée, elle ne peut dépenser qu'1 seul PM lors de sa prochaine Activation.



MANOEUVRE DE DIVERSION



CHARGE SUICIDAIRE







Oni



Oui



Oui



Attaque, Synergie, Charge 2, Mêlée Les cartes Course jouées ajoutent 2 Charge. Tracez un chemin en utilisant votre valeur de Charge. Cette attaque touche toutes les cibles traversées. N'est pas considéré comme un

Mouvement.

CHARGE SUICIDAIRE







Oni



Oui



Oui



Dégâts : 1, Portée : 1

Attaque, Synergie, Charge 3, Mêlée Les cartes Course jouées ajoutent 2 Charge. Tracez un chemin en utilisant votre valeur de Charge. Cette attaque touche toutes les cibles traversées. N'est pas considéré comme un

Mouvement.

Sombres Moissons



COMME UN ROSEAU DANS LE VENT



COMME UN ROSEAU DANS LE VENT



Astuce











Portée : Tuile



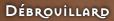
SoinUn Héros à portée peut supprimer la Condition **Poison**.













À chaque fois que vous ramassez un Trésor, piochez 2 Jetons au lieu d'1. Oui Si Astuce est en jeu, vous gagnez +2 010 supplémentaire lors de vos







ALLIÉ İNVISIBLE



Attaque



. İпsaisissable



. İпsaisissable



je Gère



SPRINT



COURSE



COURSE



COURSE



ALLIÉ DE L'OMBRE



PERDU DANS LA FOULE



FOULÉE DE L'OMBRE











Mouvement

Vous gagnez 3 PM supplémentaires pour ce TH. Si vous êtes dans les Ombres, vous gagnez à la place 2 PM et cette carte n'est pas considérée comme un Mouvement.