

FAUCHER LES OS



+1 D10



+1 DD



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 D10



+1 DD



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.





CE GARS EST SURPUISSANT



Oui



+1 



-1SR,
+1 



-2SR,
+2 



Portée : 1

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



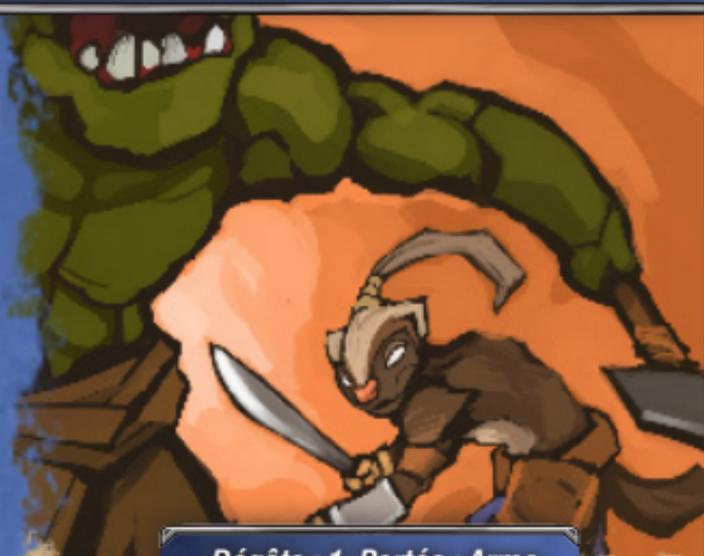
LA LAME CACHÉE



Oui



Oui



Dégâts : 1, Portée : Arme

Attaque, Mêlée

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



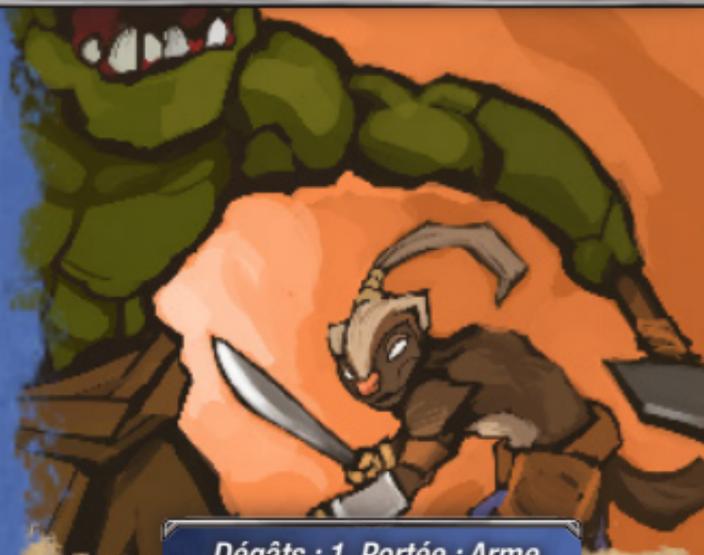
LA LAME CACHÉE



Oui



Oui



Dégâts : 1, Portée : Arme

Attaque, Mêlée

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



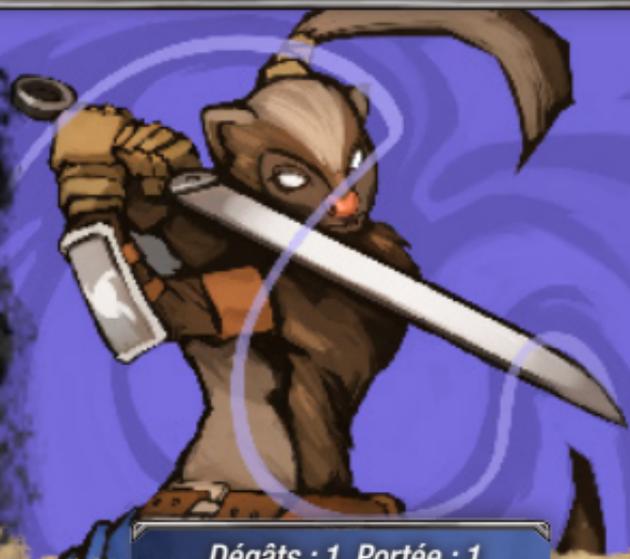


DANSE DES LAMES



+2SR

En défense



Dégâts : 1, Portée : 1

Contre-Attaque, Mêlée

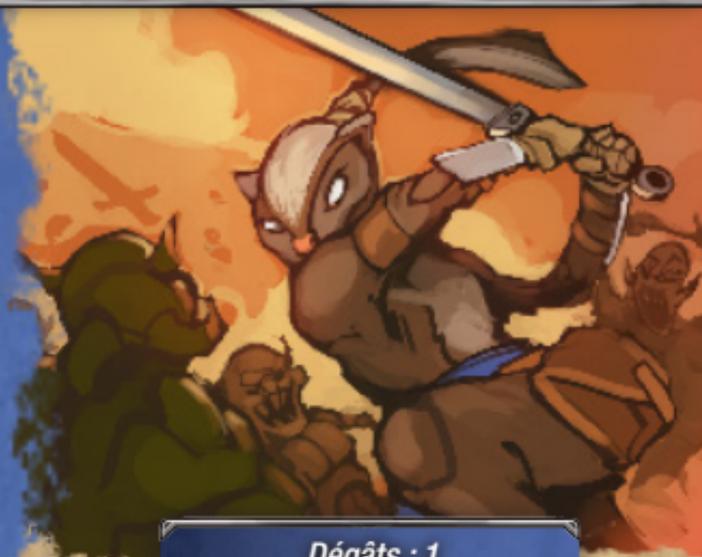
Après avoir résolu une attaque vous ciblant, attaquez 1 cible à portée pour chaque carte **Rage** jouée.

La Réserve de Dés n'est lancée qu'une seule fois.





DROIT DEVANT



Dégâts : 1

Attaque, Charge 3, Bouclier

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



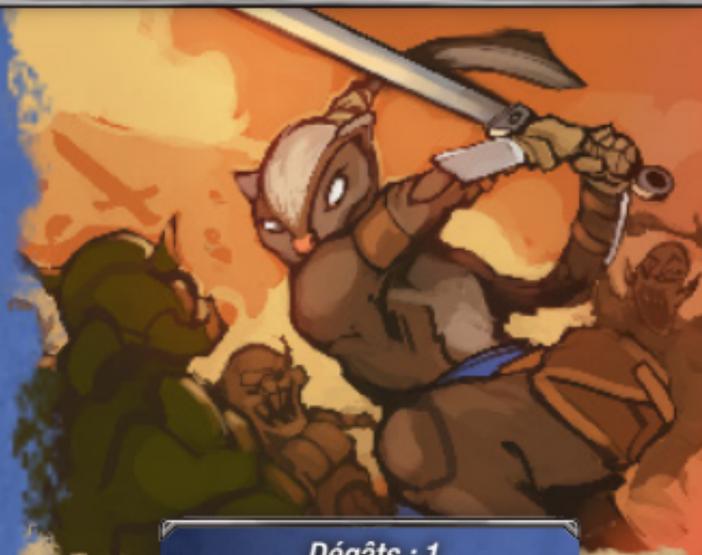
Oui



+1 



DROIT DEVANT



Dégâts : 1

Attaque, Charge 3, Bouclier

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



Oui



+1 





DÉVASTER



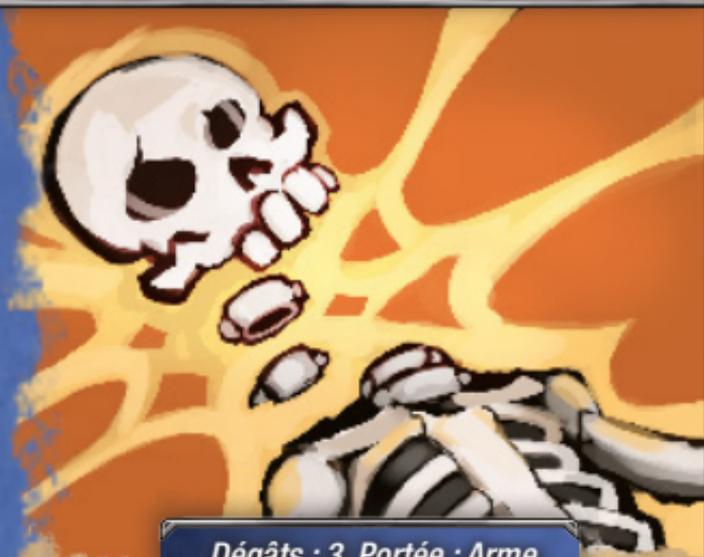
-1SR



+1 



+2 



Dégâts : 3, Portée : Arme

Attaque, Massive, Mêlée
Attaquez 1 cible à portée.





IMPÉNÉTRABLE



Oui



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





IMPÉNÉTRABLE



Oui



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

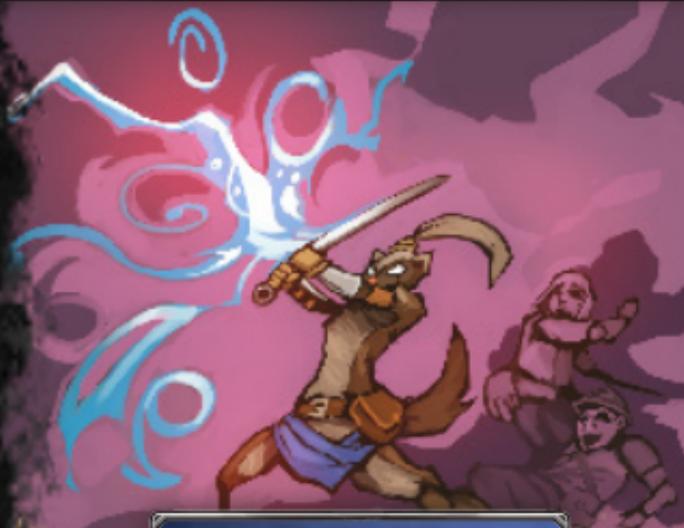




ATTIRER LE COURROUX



Oui



Portée : Tuile

Provocation

Choisissez 1 Héros à portée. Toutes les attaques ciblant ce Héros vous affectent à la place. Pour chaque carte **Rage** jouée, le Héros ciblé diminue sa Menace d'1.





FACILITÉ



Oui



Oui



Oui



Oui



Vous pouvez rechercher une carte dans votre pioche et l'ajouter à votre main, mélangez ensuite votre pioche. Vous gagnez +2 **D10** lors de vos actions hors-combat et de vos 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 lors de leurs Actions
d'Attaque.





TA MÈRE LA CRASSEUSE



Oui



Provocation

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





FUREUR



Oui



Bataille

Toutes les cartes jouées dans vos Emplacements d'Action comptent comme une carte **Rage**. Vous gagnez +1  à toutes vos Réserve de Dés d'Attaque pour chaque carte **Rage** jouée.

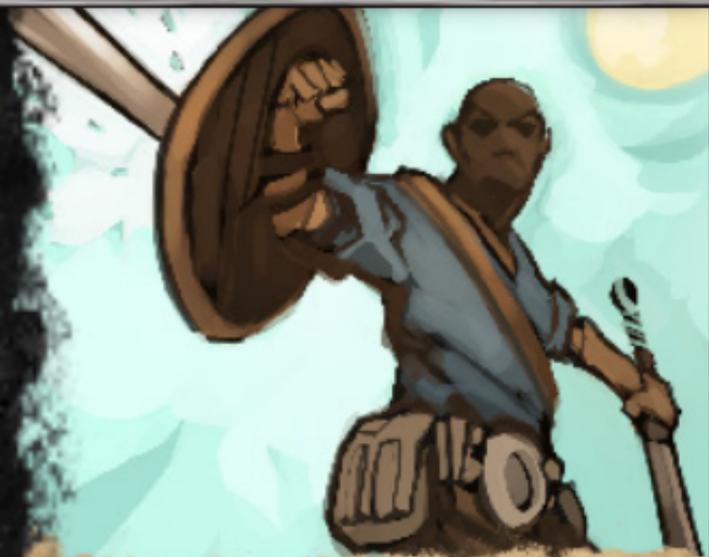




JE GÈRE



Oui



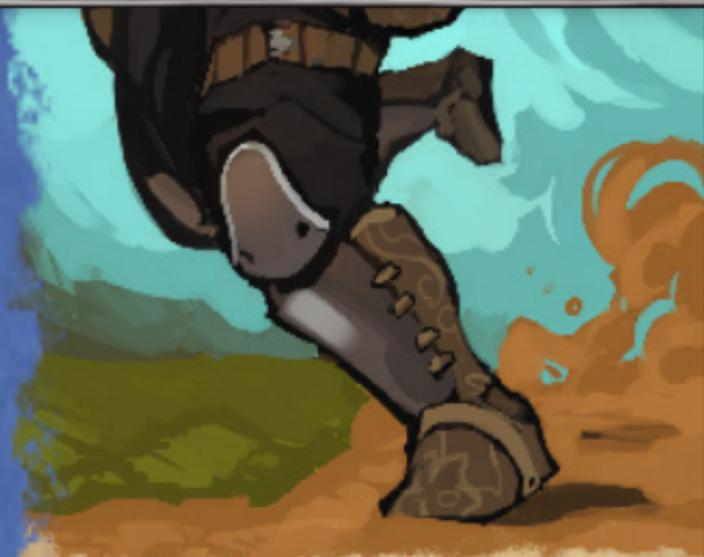
Parade

Ignorez 1 attaque ennemie réussie vous ciblant.





SPRINT



Oui

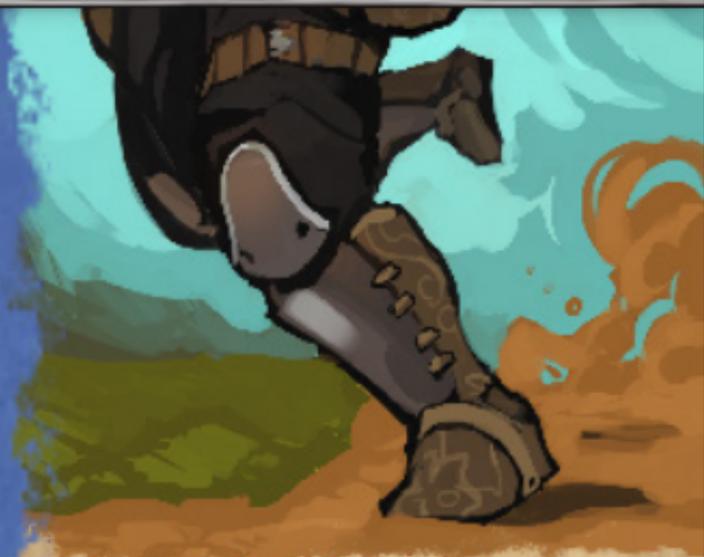
Mouvement

Vous gagnez 3 PM supplémentaires.





SPRINT



Oui

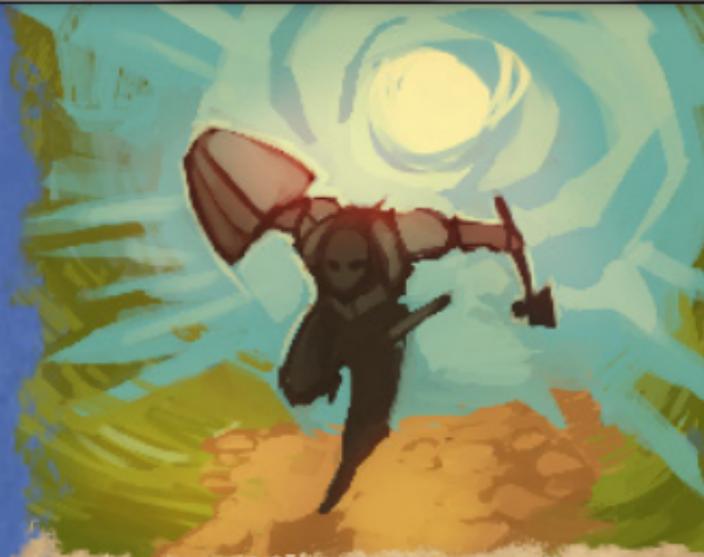
Mouvement

Vous gagnez 3 PM supplémentaires.





COURSE



Oui

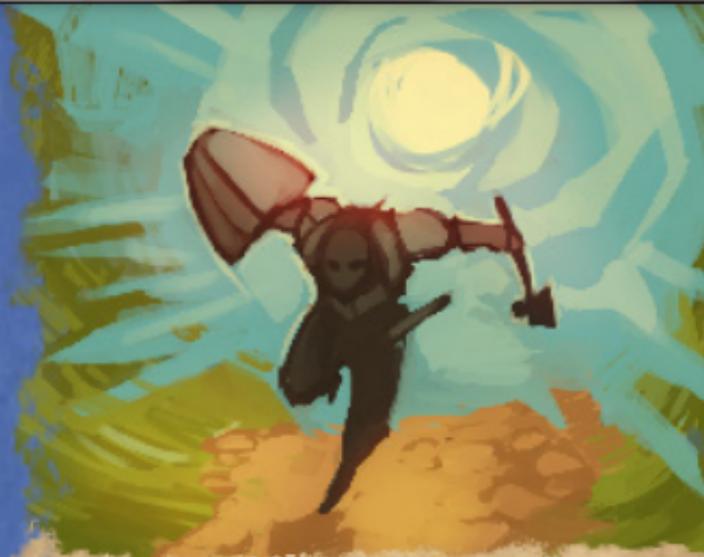


Mouvement

Vous gagnez 2 PM supplémentaires.



COURSE



Oui



Mouvement

Vous gagnez 2 PM supplémentaires.

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, ajoute +1SR à la valeur du test. La portée de cette carte est basée sur votre Mouvement.



Jusqu'au Bout



Oui



Oui



Oui



Oui



Dégâts : 1, Portée : Arme

Attaque, Mêlée

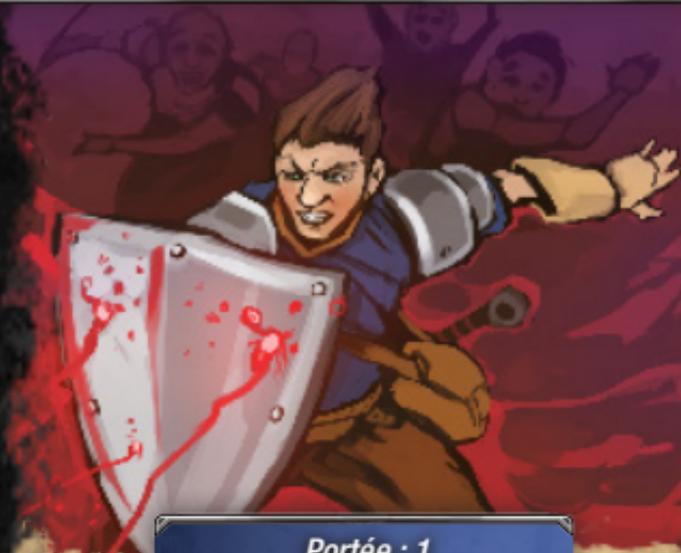
Attaquez 1 cible à portée qui a été touchée par une carte **Impact** lors de ce Tour des Héros.



TOUS DERRIÈRE MOI



Oui



Portée : 1

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



PRENDS ÇA



Oui



Dégâts : 2, 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 pour chaque carte **Rage** jouée,
lors de leurs Actions d'**Attaque**. La
portée de cette carte est basée sur
votre Mouvement

