



# ENGREPAGE



Oui



Oui



Oui



Oui



## Pièce

Cette carte est utilisée, en conjonction avec d'autres cartes **Pièce**, pour jouer certaines cartes **Pièce**.

Utilisée par : *Hachoir Tourbillonnant (B+N)*, *Auto-projecteur de Soin (N)*, *Multi-Flech-o-Matic (N)*.





# ENGREPAGE



Oui



Oui



Oui



Oui



## Pièce

Cette carte est utilisée, en conjonction avec d'autres cartes **Pièce**, pour jouer certaines cartes **Pièce**.

Utilisée par : *Hachoir Tourbillonnant (B+N)*, *Auto-projecteur de Soin (N)*, *Multi-Flech-o-Matic (N)*.





# CLIC !



Attaque :  
+1



Oui



-1 Portée



-2 Portée



Dégâts : 3, Portée : 3

**Attaque, Fabrication 3, Outils, Piège**  
Requiert *Poudre Explosive* et *Déclencheur*. Placez ce **Piège** dans 1 case vide à portée. Attaque immédiatement 1 cible adjacente à cette case. Vous gagnez 4 Menace.



3

1





# DÉCLEPHEUR



Oui



Oui



Oui



Oui



## Pièce

Cette carte est utilisée, en conjonction avec d'autres cartes **Pièce**, pour jouer certaines cartes **Piège**.

Utilisée par : *Clic ! (B)*, *Assistance Intégrée à la Demande d'Éjection (B)*, *Boum J't'Attrape (B)*.





# DÉCLEPHEUR



Oui



Oui



Oui



Oui



## Pièce

Cette carte est utilisée, en conjonction avec d'autres cartes **Pièce**, pour jouer certaines cartes **Piège**.

Utilisée par : *Clic ! (B)*, *Assistance Intégrée à la Demande d'Éjection (B)*, *Boum J't'Attrape (B)*.





# ASSISTANCE INTÉGRÉE À LA DEMANDE D'ÉJECTION



Oui



Oui



Oui



Oui



*Portée : 2*

## Fabrication 3, Outils, Piège

Requiert *Déclencheur* et *Ressorts*. Placez ce **Piège** dans 1 case vide à portée. Tous les Héros entrant dans cette case peuvent immédiatement se déplacer de 3 cases en ignorant tous les obstacles. N'est pas considéré comme un **Mouvement**. Vous gagnez 1 Menace.





# POUDRE EXPLOSIVE



Oui



Oui



Oui



Oui



## Pièce

Cette carte est utilisée, en conjonction avec d'autres cartes **Pièce**, pour jouer certaines cartes **Piège**.

Utilisée par : *Clic ! (B)*, *Boum-Boum (B)*, *Big Badda Boum (B)*.





# POUDRE EXPLOSIVE



Oui



Oui



Oui



Oui



## Pièce

Cette carte est utilisée, en conjonction avec d'autres cartes **Pièce**, pour jouer certaines cartes **Piège**.

Utilisée par : *Clic ! (B)*, *Boum-Boum (B)*, *Big Badda Boum (B)*.







# BOITIER MÉTALLIQUE



Oui



Oui



Oui



Oui



## Pièce

Cette carte est utilisée, en conjonction avec d'autres cartes **Pièce**, pour jouer certaines cartes **Pièce**.

Utilisée par : *Boum J't'Attrape (B)*, *Boum-Boum (B)*, *Big Badda Boum (B)*.





# BOITIER MÉTALLIQUE



Oui



Oui



Oui



Oui



## Pièce

Cette carte est utilisée, en conjonction avec d'autres cartes **Pièce**, pour jouer certaines cartes **Piège**.

Utilisée par : *Boum J't'Attrape (B)*, *Boum-Boum (B)*, *Big Badda Boum (B)*.





# INSAISISSABLE



Oui



## Esquive

Ignorez 1 attaque ennemie réussie vous ciblant.





# INSAISISSABLE



Oui



## Esquive

Ignorez 1 attaque ennemie réussie vous ciblant.





# LAMES



Oui



Oui



Oui



Oui



## Pièce

Cette carte est utilisée, en conjonction avec d'autres cartes **Pièce**, pour jouer certaines cartes **Piège**.

Utilisée par : *Hachoir Tourbillonnant (B+N)*, *Lame Perforante (B)*, *Multi-Flech-o-Matic (N)*.





# LAMES



Oui



Oui



Oui



Oui



## Pièce

Cette carte est utilisée, en conjonction avec d'autres cartes **Pièce**, pour jouer certaines cartes **Piège**.

Utilisée par : *Hachoir Tourbillonnant (B+N)*, *Lame Perforante (B)*, *Multi-Flech-o-Matic (N)*.





# BOUM-BOUM



Portée : +1



Oui



Oui



Dégâts : 2, Portée : 3

**Attaque, Fabrication 4, Outils, Piège**  
Requiert *Poudre Explosive* et *Boitier Métallique*. Choisissez une zone de 2x2 dont au moins une case est à portée. Infligez immédiatement les Dégâts à toutes les cibles dans la zone. Vous gagnez 4 Menace.



# LAME PERFORANTE



Cibles mises  
À Terre



+1 Cible



Oui



Dégâts : 1, Portée : 3

**Attaque, Fabrication 5, Outils, Piège**

Requiert *Lames* et *Ressorts*. Placez ce

**Piège** dans 1 case vide à portée. Attaque  
immédiatement toutes les cibles situées  
sur une ligne orthogonale de 3 cases,  
adjacente à la première case.

Vous gagnez 3 Menace.



2



1







# BOUM j't'Attrape



Oui



Oui



Oui



Oui



**Portée : 3**

## **Fabrication 3, Outils, Piège**

Requiert *Boitier Métallique* et *Déclencheur*. Ciblez 1 Monstre qui n'est pas de Type Boss à portée, il ne peut pas être Activé lors du prochain Tour des Ténèbres.

Vous gagnez 2 Menace.





# AMÉLIORO-TRUC



Oui



Oui




Oui



Oui



## Pièce

Cette carte est utilisée avec *Engrenage* pour jouer la carte *Auto-Projecteur de Soin*. Cette carte peut également être jouée avec n'importe quel **Piège** pour ajouter +1  et +1 Dégat à ses attaques.





# BIG BADDA BOUM



Oui



Oui



Oui



Oui



MENACE : 7, RUSE

Dégâts : 1, Portée : 2

**Fabrication 6, Outils, Persistant, Piège**  
Requiert *Poudre Explosive, Boitier  
Métallique, et Ressorts*. Placez ce **Piège**  
dans 1 case vide à portée. Ce **Piège**  
occupe la case choisie jusqu'à ce qu'il  
soit détruit. Lorsqu'il est détruit, infligez  
les Dégâts à toutes les cibles adjacentes.  
Vous gagnez 3 Menace.





# RESSORTS



Oui



Oui



Oui



Oui



## Pièce

Cette carte est utilisée, en conjonction avec d'autres cartes **Pièce**, pour jouer certaines cartes **Piège**.

Utilisée par : *Assistance Intégrée à la Demande d'Éjection (B)*, *Lame Perforante (B)*, *Big Badda Boum (B)*, *Multi-Flech-o-Matic (N)*.





# RESSORTS



Oui



Oui



Oui



Oui



## Pièce

Cette carte est utilisée, en conjonction avec d'autres cartes **Pièce**, pour jouer certaines cartes **Piège**.

Utilisée par : *Assistance Intégrée à la Demande d'Éjection (B)*, *Lame Perforante (B)*, *Big Badda Boum (B)*, *Multi-Flech-o-Matic (N)*.





# RESSORTS



Oui



Oui



Oui



Oui



## Pièce

Cette carte est utilisée, en conjonction avec d'autres cartes **Pièce**, pour jouer certaines cartes **Piège**.

Utilisée par : *Assistance Intégrée à la Demande d'Éjection (B)*, *Lame Perforante (B)*, *Big Badda Boum (B)*, *Multi-Flech-o-Matic (N)*.





# RECYCLAGE DE COMPOSANTS



Oui



Oui




Oui



Oui



Recherchez dans votre défausse 1 carte **Pièce** et placez-la sur cette carte. Vous gagnez également +2  lors de vos actions hors-combat.





# RECYCLAGE DE COMPOSANTS



Oui



Oui




Oui



Oui



Recherchez dans votre défausse 1 carte **Pièce** et placez-la sur cette carte. Vous gagnez également +2  lors de vos actions hors-combat.







# INNOVATION



Oui



Oui



Oui



Oui



Recherchez dans votre défausse 1 carte **Piège** et placez-la sur cette carte. Ignorez les cartes **Pièce** requises et le test de **Fabrication** de ce **Piège**.



# INNOVATION



Oui



Oui



Oui



Oui



Recherchez dans votre défausse 1 carte **Piège** et placez-la sur cette carte. Ignorez les cartes **Pièce** requises et le test de **Fabrication** de ce **Piège**. Le Piège inflige +1 Dégât et l'Artificier gagne 1 Menace supplémentaire.



# ΗΑΧΟΙΡ ΤΟΥΡΒΙΛΟΠΠΑΠ



1 carte de la  
défausse vers  
la pioche



Oui



ΜΕΝΑΧΕ : 3, ΡΑΧΕ

Dégâts : 1, Portée : 3

**PRIORITÉS**  
Proximité  
Plus de Cibles  
Choisissez

**Fabrication 5, Outils, Persistant, Piège**  
Requiert *Lames* et *Engrenage*. Placez ce **Piège** dans 1 case libre à portée. Il s'active immédiatement et lors de chaque Phase de Bilan jusqu'à ce qu'il soit détruit. Attaque toutes les cibles dans un arc adjacent de 90°. Vous gagnez 2 Menace.



2



1



# ΗΑΧΟΙΡ ΤΟΥΡΒΙΛΟΠΠΑΠ



1 carte de la  
défausse vers  
la pioche



Oui



ΜΕΝΑΧΕ : 3, ΡΑΧΕ

Dégâts : 1, Portée : 3

## PRIORITÉS

Proximité  
Plus de Cibles  
Choisissez

**Fabrication 5, Outils, Persistant, Piège**  
Requiert *Lames* et *Engrenage*. Placez ce **Piège** dans 1 case libre à portée. Il s'active immédiatement et lors de chaque Phase de Bilan jusqu'à ce qu'il soit détruit. Attaque toutes les cibles dans un arc adjacent de 90°. Vous gagnez 2 Menace.



2



1



# MULTI-FLECH-O-MATIC



Oui



Oui



MEACE : 4, PATURE

Dégâts : 1, Portée : 3

**Fabrication 6, Outils, Persistant, Piège**

Requiert *Lames*, *Ressorts* et *Engrenage*. Placez ce **Piège** dans 1 case vide à portée. Il s'active lors de chaque Phase de Bilan jusqu'à ce qu'il soit détruit. Attaque toutes les cibles (amies ou ennemies) à portée, en ignorant la LdV.

Vous gagnez 4 Menace.



4

D10

1

?





# AUTO-PROJECTEUR DE SOIN



1 carte de la  
défausse vers  
la pioche



Mélangez  
défausse et  
pioche



Oui




Piochez 1  
carte de  
moins



*Portée : 2*

## Fabrication 5, Outils, Piège, Soin

Requiert *Amélioro-Truc* et *Engrenage*. Placez ce **Piège** dans 1 case vide à portée. Tous les Héros à portée de cette case regagnent immédiatement 3 Vitalité et gagnent +1  lors de leurs Actions d'**Attaque**. Vous gagnez 4 Menace.

