

COUPEZ, ON LA R'FAIT !

Relancez les dés
si votre premier jet
vous a déçu.

HÉROS MALGRÉ LUI

Un des adversaires
qu'affrontent les aventuriers
rejoint leur camp.

Les joueurs doivent fournir
une explication plausible
pour cette soudaine
défection.

Cette carte ne peut être
utilisée sur un Grand Chef
ou une Brutasse.

QUEL TALENT !

Utilisez cette carte
à la place d'un jet de dés,
l'action est automatiquement
réussie.

TRICHER C'EST TROMPER ?

Vous pouvez reprendre une
carte déjà utilisée en échange
de celle-ci.

J'AS D'BEAUX YEUX TU SAIS

Un figurant tombe amoureux
d'un autre aventurier et est
prêt à tout pour l'aider. En
cas de refus, l'amoureux déçu
cherchera à se venger d'un
tel affront. Cette carte ne
peut être utilisée sur un
Grand Chef ou une Brutasse.

LAISSEZ-MOI FAIRE

Un de vos traits a
une valeur de 5
le temps d'un jet de dés.

J'EN VEUX UNE AUTRE?

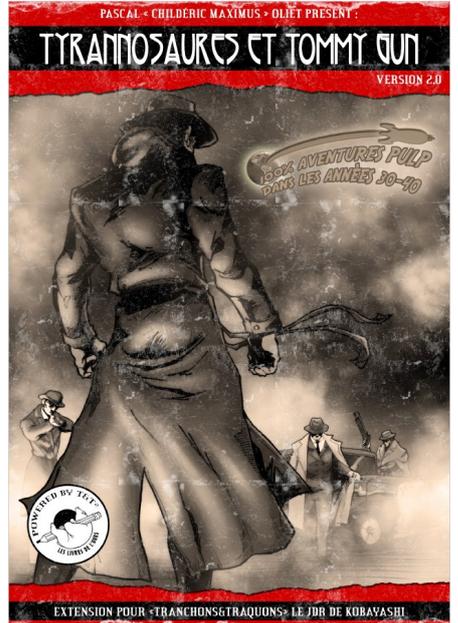
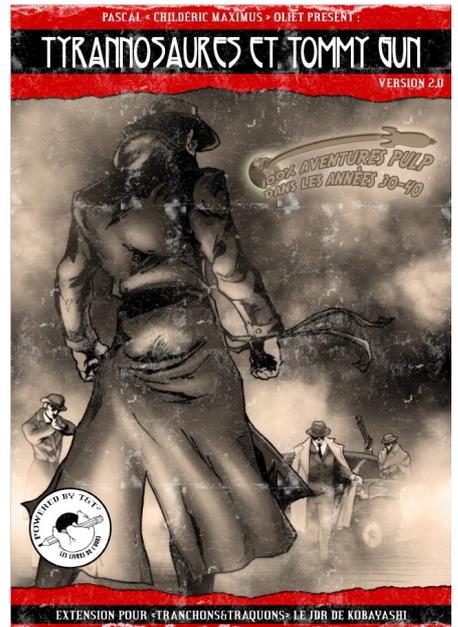
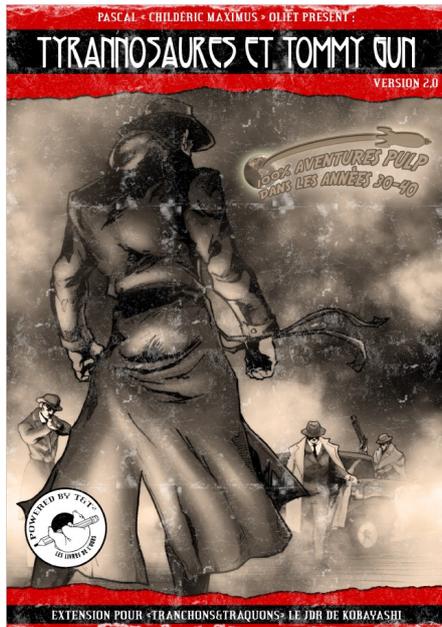
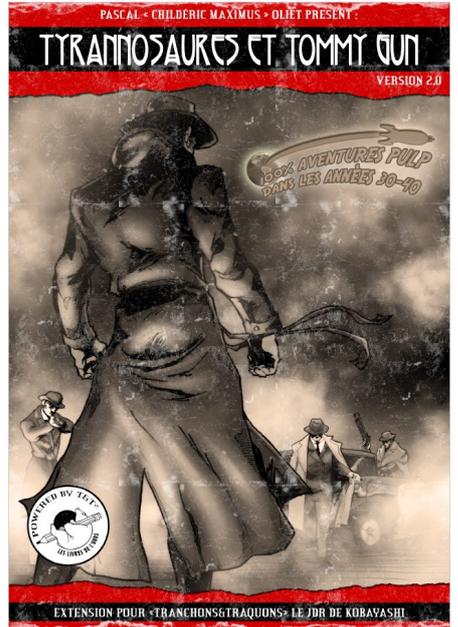
Vous avez le droit à
une attaque supplémentaire
au cours d'un round de
combat.

DIS NOUS TOUT, VERMINE !

Un figurant que vous avez
capturé vous dit tout ce qu'il
sait sans rien cacher.

C'EST LA MAISON QUI OFFRE

Vous pouvez utiliser
une nouvelle fois un de
vos avantages
au cours de cette partie.



SI SI, C'EST CADEAU !

Vous pouvez utiliser un des objets de votre besace une nouvelle fois dans cette partie.

PAR LÀ, VITE !

Jouez cette carte quand vous avez besoin d'un véhicule. Vous trouvez tout ce qu'il faut avec les clés dessus – à moins qu'il ne s'agisse d'une simple mule. Peu importe, vous pouvez y aller !

NOUS NOUS RENCONTRONS ENFIN

Votre adversaire ne peut pas s'empêcher de parler de ses plans diaboliques en long, en large et en travers. Il ne peut pas blesser les aventuriers qui agissent contre lui au cours de ce round

GOOD KARMA BAD KARMA

Vous réussissez automatiquement une action, mais en contrepartie, l'un de vos compagnons échoue lamentablement.

ACCROCHEZ-VOUS !

Vous réussissez automatiquement une prouesse (équitation, conduite ou pilotage), quelque soit la difficulté imposée par le meneur de jeu.

TOI, T'AS PAS UNE GUEULE DE PORTE-BONHEUR !

Vous doublez les dégâts de l'une de vos attaques. Essayez de garder cette carte pour un adversaire qui en vaut la peine.

C'EST MA TOURNÉE !

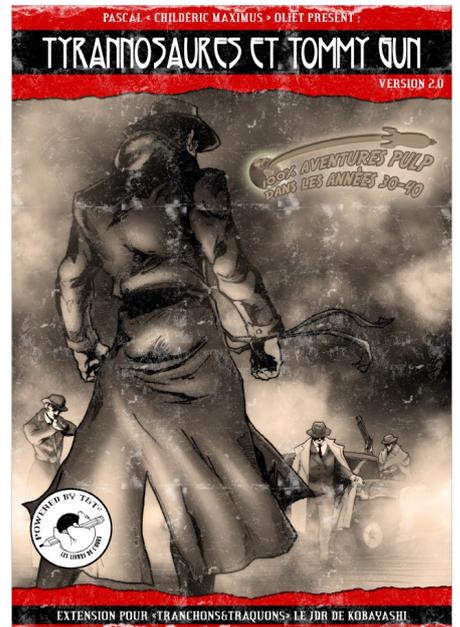
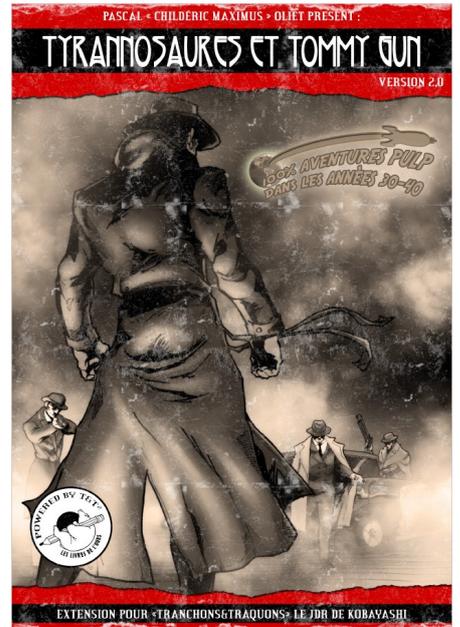
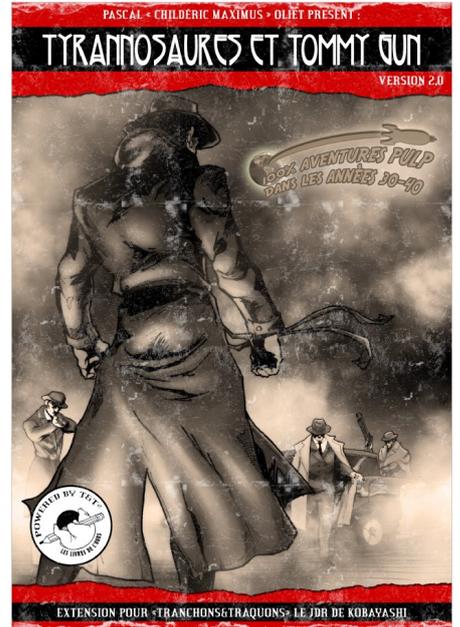
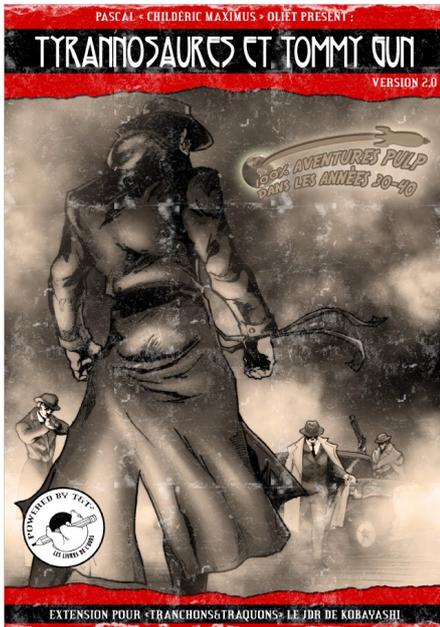
Vous vous faites rapidement quelques contacts utiles et sans trop vous faire remarquer quand vous entrez dans un bistro.

PARCE QUE NOUS SOMMES DES HÉROS !

Trouvez une belle tirade à déclamer pour enflammer le cœur de vos compagnons. L'ensemble du groupe gagne un +2 à son prochain jet de dés.

IL EST VIVANT !

Utilisez cette carte quand un compagnon vient de mourir et tâchez d'expliquer sa soudaine résurrection. Ce compagnon reprend connaissance avec 1 point de vie. Mais il gagne tout de même 1 point de destin.



MÊME PAS MAL !

Vous annulez totalement les dégâts provoqués par une attaque adverse.

MA VOLONTÉ EST PLUS FORTE !

Vous empêchez le meneur de jeu d'utiliser une de vos faiblesses contre vous.

MOI D'ABORD !

Quelque soit l'action en cours, vous agissez avant tout le monde.

MÊME PAS PEUR !

Cette carte doit être utilisée au début d'un combat. Le niveau des ennemis augmente d'un rang. En revanche, chaque aventurier tire une carte supplémentaire.

J'APPRENDS VITE

Tout avantage que vous gagnez au cours de cette partie voit son niveau augmenter d'un point.

LES DOIGTS DANS LE NEZ

Votre difficulté pour la prochaine action est égale à 0, quelle que soit la difficulté prévue par le meneur de jeu.

ÇA, JE PRENDS

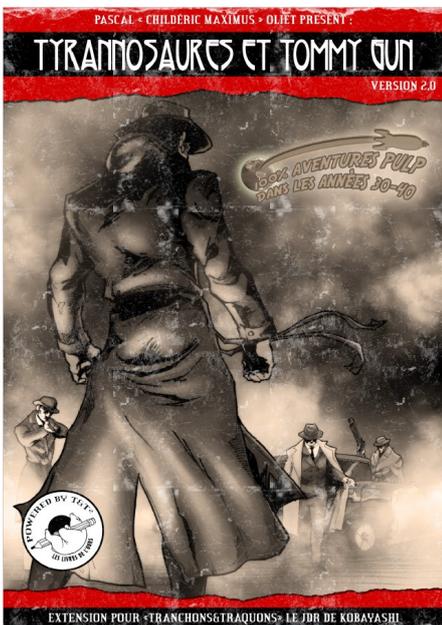
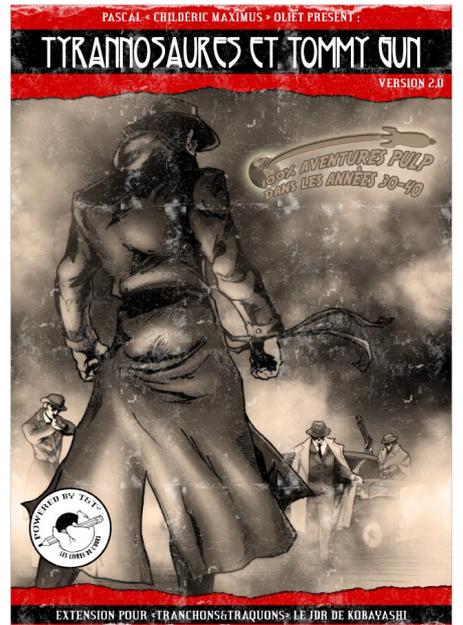
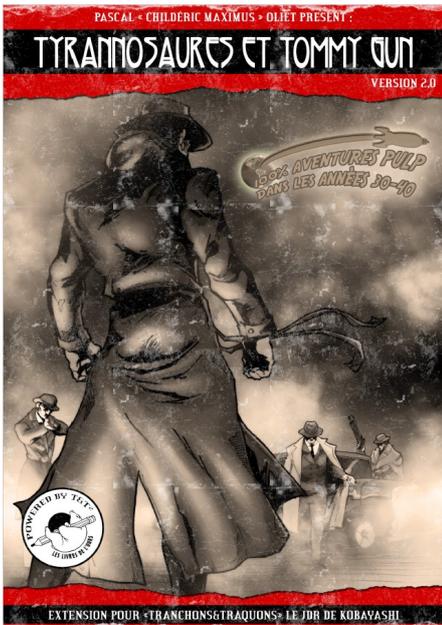
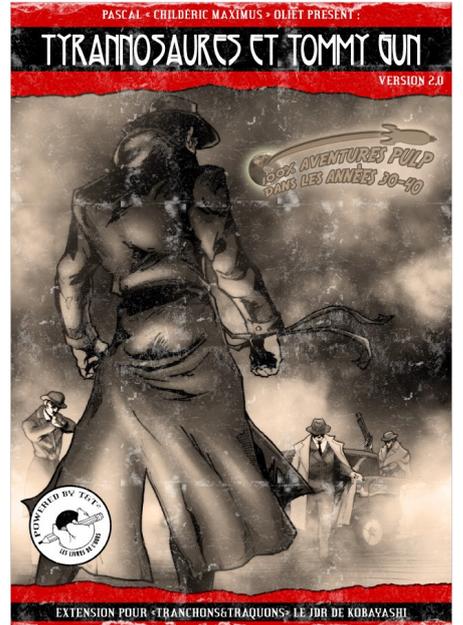
Vous trouvez un nouvel objet à mettre dans votre équipement, sur le dernier ennemi que vous avez vaincu. Rien ne vous oblige à le décrire immédiatement.

J'AI TROUVÉ QUELQUE CHOSE !

Vous trouvez un indice important. Le meneur de jeu doit vous décrire ce que vous avez pris et ce que cela signifie.

J'APPRENDS DE MES ERREURS

Vous pouvez vous débarrasser d'une faiblesse acquise au cours de la partie.



OVER THE TOP !

Quand vous voulez accomplir une cascade impossible dans des conditions extrêmes. Vous réussissez votre coup, à condition que votre description elle-même soit over the top.

ATTENDS, ON PEUT DISCUTER NON ?

Quand vous êtes face à des adversaires qui vous veulent du mal, vous parvenez à les convaincre de temporiser le temps de parler un peu.

J'AI CONNU UNE POLONAISE...

Vous pouvez tirer amicalement les vers du nez à une connaissance. Vous buvez plus que de raison mais vous tenez mieux qu'elle qui vous déballe quelques secrets sur un sujet qui vous intéresse.

NON, PAS LUI !

Vous encaissez les dégâts à la place d'un compagnon qui est la cible d'une attaque réussie.

ET C'EST À CE MOMENT QUE...

Si vous avez le temps de raconter l'une de vos histoires, vous vous attirez la sympathie de ceux qui vous écoutent, et ils se montrent bienveillants à votre égard.

J'T'ASSURE QUE C'EST VRAI

Jouez cette carte quand vous baratinez un figurant. Vous lui faites avaler un énorme bobard. Il ne s'en rendra compte que dans 1d6mn.

PLUS RAPIDE QUE L'ÉCLAIR

Jouez cette carte quand vous avez besoin de faire 36 choses à la fois. Vous avez une action supplémentaire dans le tour.

UNE VIEILLE CONNAISSANCE

Quand vous croisez un figurant pour la première fois, en fait, vous le connaissez depuis longtemps. Il est fort possible que ce soit l'un de vos amis.

ÇA ME RAPPELLE QUELQUE CHOSE...

Vous vous rappelez d'un événement important, d'un élément de savoir qui vous avait échappé.

