

POTIONS  
(3 max.)

ARMURE (1 max.)

principale ARMES (2 max.) secondaire

ORDRES



**VISER**

Pour relancer des dés après une attaque



**ESQUIVER**

Pour faire relancer les dés d'un adversaire



**SURVEILLER**

Pour faire une attaque surprise pendant le tour du Seigneur



**SE REPOSER**

Pour récupérer tout ces points fatigue au début du prochain tour



AUTRES OBJETS (2 max.)

### PREPARATION :

1. Choisir un héros + la figurine
2. Prendre 300 pièces + 4 jetons ordre + 1 jeton tour
3. Piocher au hasard ces capacités de départ  
(1 seule peut-être remplacer contre une autre à piocher)
4. Acheter des objets/armes/potion à la boutique et s'équiper

### TOUR D'UN JOUEUR

Effets -> Reactivation des cartes -> Equipement

+ Une action parmi les suivantes :

- Courir : 2 x valeur mouvement sans attaque
- Marcher : 1 x valeur mouvement + 1 attaque
- Combattre : 2 attaques
- Se préparer : 1 attaque ou mouvement + ordre

### ACTIONS PENDANT LE MOUVEMENT

- (0) Prendre un jeton sur une case
- (0) Lâcher un objet
- (1) Se déplacer vers la ville
- (1) Descendre/Monter un escalier
- (1) Donner un objet/arme/potion
- (1) Boire une potion
- (2) Ouvrir un coffre
- (2) Ouvrir/Fermer une porte
- (2) Se rééquiper
- (3) Sauter par-dessus une fosse

PAQUETAGE (3 objets/potions max.)

CAPACITES

POTIONS  
(3 max.)

ARMURE (1 max.)

principale ARMES (2 max.) secondaire

ORDRES



**VISER**

Pour relancer des dés après une attaque



**ESQUIVER**

Pour faire relancer les dés d'un adversaire



**SURVEILLER**

Pour faire une attaque surprise pendant le tour du Seigneur



**SE REPOSER**

Pour récupérer tout ces points fatigue au début du prochain tour



AUTRES OBJETS (2 max.)

### PREPARATION :

1. Choisir un héros + la figurine
2. Prendre 300 pièces + 4 jetons ordre + 1 jeton tour
3. Piocher au hasard ces capacités de départ  
(1 seule peut-être remplacer contre une autre à piocher)
4. Acheter des objets/armes/potion à la boutique et s'équiper

### TOUR D'UN JOUEUR

Effets -> Reactivation des cartes -> Equipement

+ Une action parmi les suivantes :

- Courir : 2 x valeur mouvement sans attaque
- Marcher : 1 x valeur mouvement + 1 attaque
- Combattre : 2 attaques
- Se préparer : 1 attaque ou mouvement + ordre

### ACTIONS PENDANT LE MOUVEMENT

- (0) Prendre un jeton sur une case
- (0) Lâcher un objet
- (1) Se déplacer vers la ville
- (1) Descendre/Monter un escalier
- (1) Donner un objet/arme/potion
- (1) Boire une potion
- (2) Ouvrir un coffre
- (2) Ouvrir/Fermer une porte
- (2) Se rééquiper
- (3) Sauter par-dessus une fosse

PAQUETAGE (3 objets/potions max.)

CAPACITES