

CATASTROPHE



CATASTROPHE

CATASTROPHE



CATASTROPHE

CATASTROPHE



CATASTROPHE

1

I

1



1

I

1



1

I

1



2

II

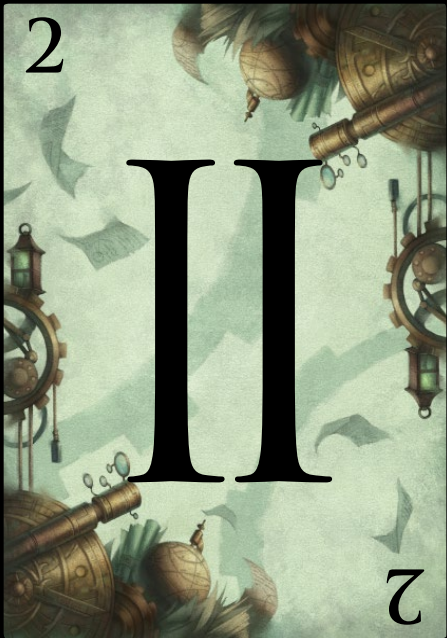
2



2

II

2



3

III

3

1

I

I



1

I

I



1

I

I



2

III

2



2

III

2



3

III

ε

1

I

I

1

I

I



1

I

I



2

III

2

2

III


2

3

III

ε

Garde haute



Adversaire joue

Cause/Subit

Garde haute

○/○

Fendoir (C ou T)

●/○

Estoc (P)

○/○

Balayage rapide (T)

○/○

Frappe ascendante (C, T, P)

○/2

Garde basse

○/○

Garde haute



Adversaire joue

Cause/Subit

Garde haute

○/○

Fendoir (C ou T)

●/○

Estoc (P)

○/○

Balayage rapide (T)

○/○


Frappe ascendante (C,T,P)

○/2

Garde basse

○/○

Garde haute



Adversaire joue

Cause / Subit

Garde haute

○/○

Fendoir (C ou T)

●/○

Estoc (P)

○/○

Balayage rapide (T)

○/○

Frappe ascendante (C,T,P)

○/2

Garde basse

○/○

Fendoir

Type de dégâts:

Choisir **Contondant** ou
Tranchant.

Adversaire joue:

Cause / Subit

Garde haute

⊘ / ⊘

Fendoir (C ou T)

0 / 0

Estoc_(P)

0 / 2

Balayage rapide_(T)

3 / 2

Frappe ascendante_(C,T,P)

3 / 1

Garde basse

2 / ⊘

Fendoir

Type de dégâts:

Choisir **Contondant** ou
Tranchant.

Adversaire joue:

Cause / Subit

Garde haute

⊘ / ⊘

Fendoir (C ou T)

0 / 0

Estoc_(P)

0 / 2

Balayage rapide_(T)

3 / 2

Frappe ascendante_(C,T,P)

3 / 1

Garde basse

2 / ⊘

Fendoir

Type de dégâts:

Choisir **Contondant** ou **Tranchant**.

Adversaire joue:

Cause / Subit

Garde haute

⊘ / ⊘

Fendoir (C ou T)

0 / 0

Estoc (P)

0 / 2

Balayage rapide (T)

3 / 2

Frappe ascendante (C,T,P)

3 / 1

Garde basse

2 / ⊘

Estoc

Type de dégâts:
Perforant

Adversaire joue:

Cause / Subit

Garde haute 0 / ⊗

Fendoir (C ou T) 2 / 0

Estoc (P) 3 / 3

Balayage rapide (T) ⊗ / 0

Frappe ascendante (C,T,P) 2 / 1

Garde basse 1 / ⊗

Estoc

Type de dégâts:

Perforant

Adversaire joue

Cause / Subit

Garde haute 0 / ⊗

Fendoir (C ou T) 2 / 0

Estoc (P) 3 / 3

Balayage rapide (T) ⊗ / 0

Frappe ascendante (C,T,P) 2 / 1

Garde basse 1 / ⊗

Estoc

Type de dégâts:
Perforant

Adversaire joue

Cause / Subit

Garde haute 0 / ⊗

Fendoir (C ou T) 2 / 0

Estoc (P) 3 / 3

Balayage rapide (T) ⊗ / 0

Frappe ascendante (C,T,P) 2 / 1

Garde basse 1 / ⊗

Balayage rapide

Type de dégâts

Tranchant

Adversaire joue

Cause / Subit

Garde haute

○ / ○

Fendoir (C ou T)

2 / 3

Estoc (P)

0 / ○

Balayage rapide (T)

0 / 0

Frappe ascendante (C,T,P)

2 / 2

Garde basse

○ / ○

Balayage rapide

Type de dégâts:

Tranchant

Adversaire joue

Cause / Subit

Garde haute

○ / ○

Fendoir (C ou T)

2 / 3

Estoc (P)

0 / ○

Balayage rapide (T)

0 / 0

Frappe ascendante (C,T,P)

2 / 2

Garde basse

○ / ○

Balayage rapide

Type de dégâts:

Tranchant

Adversaire joue

Cause / Subit

Garde haute ○ / ○

Fendoir (C ou T) 2 / 3

Estoc (P) 0 / ○

Balayage rapide (T) 0 / 0

Frappe ascendante (C,T,P) 2 / 2

Garde basse ○ / ○

Frappe ascendante

Type de dégâts

Choisir **Contondant**, **Tranchant** ou **Perforant**

Adversaire joue

Cause / Subit

Garde haute 2 / ○

Fendoir (C ou T) 1 / 3

Estoc (P) 1 / 2

Balayage rapide (T) 2 / 2

Frappe ascendante (C,T,P) 1 / 1

Garde basse ○ / ●

Frappe ascendante

Type de dégâts:

Choisir **Contondant**, **Tranchant** ou **Perforant**

Adversaire joue

Cause / Subit

Garde haute 2 / ○

Fendoir (C ou T) 1 / 3

Estoc (P) 1 / 2

Balayage rapide (T) 2 / 2

Frappe ascendante (C,T,P) 1 / 1

Garde basse ○ / ●

Frappe ascendante

Type de dégâts:

Choisir **Contondant**, **Tranchant** ou **Perforant**

Adversaire joue

Cause / Subit

Garde haute 2 / ○

Fendoir (C ou T) 1 / 3

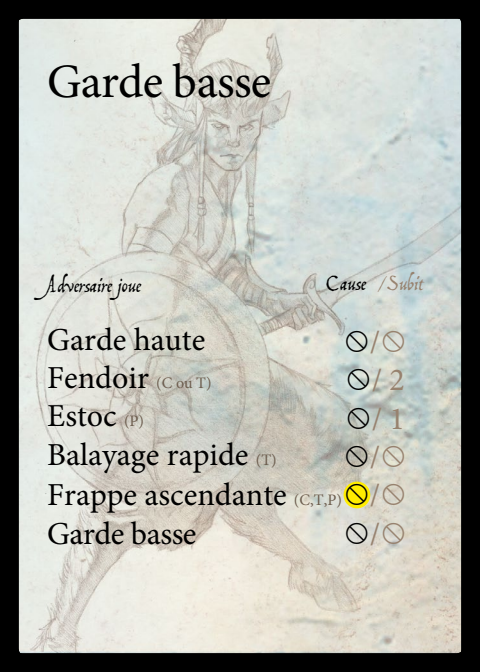
Estoc (P) 1 / 2

Balayage rapide (T) 2 / 2

Frappe ascendante (C,T,P) 1 / 1

Garde basse ○ / ●

Garde basse



Adversaire joue

Cause / Subit

Garde haute

○/○

Fendoir (C ou T)

○/2

Estoc (P)

○/1

Balayage rapide (T)

○/○

Frappe ascendante (C,T,P)

●/○

Garde basse

○/○

Garde basse



Adversaire joue

Cause / Subit

Garde haute

○/○

Fendoir (C ou T)

○/2

Estoc (P)

○/1

Balayage rapide (T)

○/○

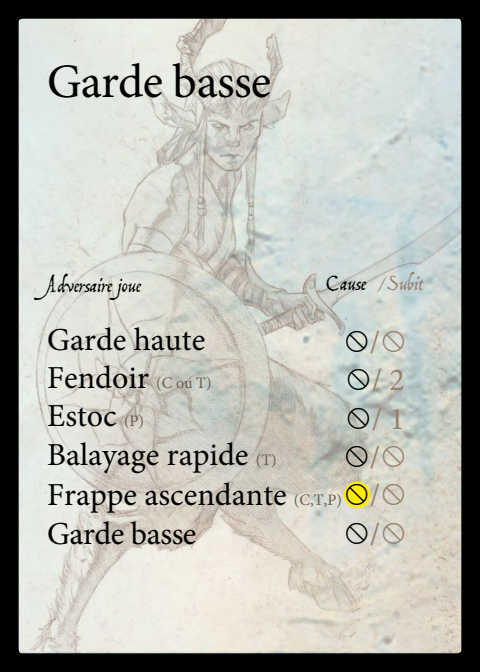
Frappe ascendante (C,T,P)

●/○

Garde basse

○/○

Garde basse



Adversaire joue

Cause / Subit

Garde haute

○/○

Fendoir (C ou T)

○/2

Estoc (P)

○/1

Balayage rapide (T)

○/○

Frappe ascendante (C,T,P)

●/○

Garde basse

○/○

Ordre du jour

Marche forcée

Pré-requis :

Aucun

Effet:

Les *soldats* sous votre
contrôle ont +2” pour
leur action de course.

Ordre du jour

Érudition

Pré-requis :

Appartenance au Commonwealth

Effet:

Les *sorciers* et les *clercs* sous
votre contrôle gagne +1 stat
Arcanique.

Ordre du jour

Ville folle

Pré-requis :

Appartenance au Dominion

Effet:

A la fin de la phase de restauration, retournez une carte Arcane. Vous pouvez bouger X éléments de terrain jusqu'à 3" dans la direction de votre choix, où X est la valeur de la carte. Catastrophe : Le joueur à votre gauche peut bouger 1 élément de terrain jusqu'à 6".

Les décors ne peuvent être déplacé dans un espace où se trouve une Moonstone ou un personnage qui n'est pas déjà à cet emplacement. Cependant si un personnage ou une Moonstone se trouve sur ou dans l'élément de terrain, alors ils bougeront avec le décor.

Ordre du jour

Ragot de taverne

Pré-requis :

Appartenance au Commonwealth

Effet:

Vous pouvez ajouter +1 à votre score lorsque vous désignez quel joueur joue en premier à chaque tour.

Ordre du jour

Pilleurs

Pré-requis :

Appartenance au Dominion

Effet:

La première attaque de
mêlée de chaque
personnage que vous
contrôlez inflige +2 dégâts à
chaque tour.

Ordre du jour

Défier la probabilité

Pré-requis :

Aucun

Effet:

Tant qu'un joueur adverse à plus de Moonstones que vous, les personnages que vous contrôlez gagnent +1" en course et +1 en stat de Mêlée.

Événement

Guérison miraculeuse

Une fois par partie.

Quand:

A jouer au début de la phase
de restauration.

Effet:

Le personnage ciblé est
guérit de toutes ses blessures.

Événement

Grâce fantasmagorique

Une fois par partie.

Quand:

Quand vous voulez.

Effet:

Cherchez dans le deck arcanique X cartes où X est le nombre de vos personnages tués. Retirez les cartes en question du deck et mélanger le. Ne révélez pas les cartes aux autres joueurs. A n'importe quel moment, vous pouvez choisir de remettre les cartes en question dans le deck et le mélanger.

Événement

Réflexe de ninja

Une fois par partie.

Quand:

A jouer quand un personnage doit subir des blessures suite à une action.

Effet:

Réduisez toutes les blessures sur le point d'être infligées de cette action par ⊙.

Cela inclut *toutes* les blessures infligées pendant une *action* incluant *un seul personnage* en incluant les dégâts additionnels d'une riposte, d'un effet de fin de phase et de compétences arcaniques en cas de bluff raté.

Événement

Hésitation

Une fois par partie.

Quand:

Quand un ennemi déclare
une action.

Effet:

Le personnage adverse
perd l'énergie de l'action
déclarée mais n'effectue pas
son action.

Événement

Maladresse des poltrons

Une fois par partie.

Quand:

Quand vous voulez.

Effet:

Le personnage ciblé se trouvant à 8 " ou moins, du bord de sa zone de déploiement, fait tomber toutes les Moonstones en sa possession.

Événement

Brigandage à l'aube

Une fois par partie.

Quand:

Quand vous voulez.

Effet

Le personnage ciblé gagne la compétence suivante jusqu'à la fin du tour :

Brigandage (2) 1'' – *Une fois par tour*

La cible, avec moins de blessures que ce personnage, perd une Moonstone qu'il détient et ce personnage en prend possession