

| | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>1. Percée* Révélation : À la fin du Tour, si vous avez un ou plusieurs Marqueurs de Combine amis et un perso ami dans la Zone de Déploiement ennemie, et qu'il n'y a aucun perso ennemi dans ses 4" et dans sa LdV, vous pouvez révéler cette Combine et retirer un de ces Marqueurs pour marquer 1 PV. Fin : À la fin de la partie, si vous avez au moins trois Marqueurs de Combine amis dans la Zone de Déploiement ennemie, vous pouvez retirer trois de ces Marqueurs pour marquer 1 PV.</p> | <p>2. Déclenchez les explosifs * Révélation : À la fin du Tour, si vous avez au moins deux Marqueurs de Combine amis dans les 2" du même perso ennemi, vous pouvez révéler cette Combine et retirer deux de ces Marqueurs pour marquer 1 PV. Fin : À la fin de la partie, si vous avez au moins deux Marqueurs de Combine amis dans les 2" du même perso ennemi, vous pouvez révéler cette Combine et retirer deux de ces Marqueurs pour marquer 1 PV.</p> | <p>3. Vendetta* Au début de la partie, choisissez secrètement un perso non-Totem ami et un perso non-Chef ennemi avec un coût en Pierrâmes supérieur ou égal. Révélation : À la fin de l'Activation du perso ami choisi, s'il n'a pas été remplacé et qu'il a infligé des dégâts au perso ennemi choisi et que le perso ennemi a la moitié de sa Santé ou moins (mais est toujours en jeu), vous pouvez révéler cette Combine pour marquer 1 PV. Fin : À la fin de la partie, si le perso ami est en jeu, qu'il n'a pas été remplacé et que le perso ennemi n'est pas en jeu, marquez 1 PV.</p> |
| <p>4. Assassinat Révélation : À la fin du Tour, si le Chef ennemi est en jeu et qu'il lui reste la moitié ou moins de sa Santé, vous pouvez révéler cette Combine pour marquer 1 PV. Fin : A la fin de la partie, si le Leader ennemi n'est pas en jeu, marquez 1 PV.</p> | <p>5. Vol de concession* Au début de la partie, choisissez secrètement un perso ami non-Chef. Révélation : À la fin du Tour, s'il n'y a pas de perso ennemi dans les 3" du perso choisi et qu'il se trouve dans les 2" du Point central, vous pouvez révéler cette Combine pour marquer 1 PV. Fin : À la fin de la partie, si le perso choisi est en jeu avec la moitié de sa Santé ou plus et qu'il se trouve dans les 2" du Point central, marquez 1 PV.</p> | <p>6. Martyr dissimulé Au début de la partie, choisissez secrètement deux persos non-Chef d'un coût combiné total de 13 ou moins. Révélation : A la fin du Tour, si un seul des persos choisis a été tué par un perso sous contrôle ennemi durant ce Tour, marquez 1 PV. Fin : À la fin de la partie, si un seul des persos choisis est engagé par un perso ennemi d'un coût supérieur et que le perso choisi a encore la moitié de sa Santé ou plus, marquez 1 PV.</p> |
| <p>7. Lit de mort Au début de la partie, choisissez secrètement un type de Marqueur non-Combine. Révélation : Après avoir tué un perso ennemi dans les 2" d'un Marqueur de Combine (ou plus) et d'un des Marqueurs choisis (ou plus), vous pouvez révéler cette Combine et retirer l'un des Marqueurs de Combine pour marquer 1 PV. Fin : À la fin de la partie, si vous avez deux Marqueurs de Combine ou plus, chacun dans les 2" de différents Marqueurs du type secrètement choisi dans la moitié de Table ennemie, vous pouvez retirer deux de ces Marqueurs de Combine pour marquer un PV.</p> | <p>8. Chasse & Grace Au début de la partie, choisissez secrètement un Sbiere ami. Révélation : À la fin du Tour, si le perso choisi est dans les 1" et en LdV d'un Maître ou Lieutenant ennemi, et n'est engagé par aucun autre ennemi, marquez 1 PV. Fin : À la fin de la partie, si le perso choisi est en jeu, dans la moitié de Table ennemie et n'est pas engagé, marquez 1 PV.</p> | <p>9. Laissez-les crever Révélation : À la fin du Tour, si deux persos ennemis ou plus sont en jeu avec le plus haut coût (ou un coût égal) ont la moitié de leur Santé ou moins, Marquez 1 PV. Les persos avec une Amélioration (Invocation) et les Chefs sont ignorés. Fin : À la fin de la partie, s'il n'y a pas plus d'un perso ennemi sans Amélioration (Invocation) en jeu avec sa Santé maximale, marquez 1 PV.</p> |

10. Débordement

Révélation : À la fin du Tour, si vous avez deux persos, chacun dans les 3" du point où la ligne médiane coupe un bord ou un angle de table différent et dans les 3" d'un Marqueur de Combine ami, vous pouvez révéler cette Combine pour marquer 1 **PV**.

Fin : À la fin du Tour, si vous avez deux persos, chacun dans les 3" du point où la ligne médiane coupe un bord ou un angle de table différent et dans les 3" d'un Marqueur de Combine ami, vous pouvez révéler cette Combine pour marquer 1 **PV**.

11. Mandat de recherche

Révélation : À la fin du Tour, si vous avez un perso dans les 4" et en LdV d'au moins trois Marqueurs de types différents dans la Moitié de Table ennemie, marquez 1 **PV**.

Fin : À la fin de la partie, si vous avez trois persos amis ou plus, chacun dans les 2" et en LdV d'un Marqueur de type différent dans la Moitié de Table ennemie, marquez 1 **PV**.

12. On les éparpille

Révélation : À la fin du Tour, si vous avez au moins trois Marqueurs de Combine amis dans la Moitié de Table ennemie, chacun se trouvant à au moins 10" des autres, vous pouvez en retirer trois pour marquer 1 **PV**.

Fin : À la fin de la partie, si vous avez au moins trois Marqueurs de Combine amis dans la Moitié de Table ennemie, chacun se trouvant à au moins 10" des autres, vous pouvez en retirer trois pour marquer 1 **PV**.

13. Amorcer et ferrer

Au début de la partie, choisissez secrètement un perso ennemi non-Chef.

Révélation : À la fin du Tour, si le perso choisi est dans votre moitié de table, à au moins 4" de la ligne médiane et dans les 4" d'un Marqueur de Combine ami, vous pouvez révéler cette Combine pour marquer 1 **PV**.

Fin : À la fin de la partie, si le coût total des persos ennemis (sans Amélioration d'Invocation) dans votre Zone de déploiement est égal ou inférieur à 7, marquez un **PV**.