

GUIDE DES COMBATTANTS

Les Combattants figurant dans ce guide sont des personnages imaginaires, inspirés de personnalités extraordinaires tirées de l'Histoire, de la littérature ou des contes et légendes.



JEANNE

p. 2



LE WILD BUNCH

p. 2



BÖDVAR

p. 3



SHANGO

p. 4



MAMAN BRIJIT

p. 5



MEPHISTO

p. 5



LE PETIT PEUPLE

p. 6



Mordred

p. 7



MILADY

p. 8



LE GOLEM

p. 10



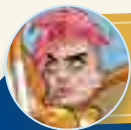
WONG FEI-HUNG

p. 11



CHING SHIH

p. 12

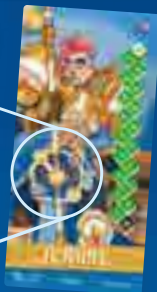


JEANNE

Le Bouclier Divin

— PISTE SPÉCIALE —

Piste de Voix divine



— MISE EN PLACE —



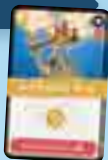
Placez 1 marqueur Spécial 🟡 sur la case centrale Auréole 🌟.

— COMBAT —



VOIX DIVINE

Lorsque *Jeanne* gagne une Voix divine, avancez le marqueur Spécial 🟡 d'une case en sens horaire sur la piste. Chaque fois que le marqueur Spécial arrive sur la case en haut à droite, gagnez un Cube de Puissance. Chaque fois qu'il arrive sur la case en bas à gauche, ajoutez 1 Cube de Puissance à votre Partenaire.



LE WILD BUNCH

LA BANDE DE HORS-LA-LOI

— MATÉRIEL SPÉCIAL —



Jeton Shérif

Ce Shérif corrompu peut retourner sa veste en plein Combat et influencer les deux équipes. Pourrez-vous le garder dans votre camp ?

— MISE EN PLACE —



Placez le jeton Shérif 🌟 à côté du plateau Combattant du *Wild Bunch*.

— COMBAT —

DÉGÂTS ET RÉCUPÉRATION

Comme toutes les cases sur la piste de Points de vie du *Wild Bunch* sont un 🟢, le marqueur de Points de vie ne peut monter ou descendre que d'un Point de vie à la fois. Lorsque le *Wild Bunch* Récupère et perd simultanément des Points de vie, s'il perd plus de Points de vie qu'il n'en Récupère, on déplace son marqueur de Points de vie d'une case vers le bas. S'il Récupère plus de Points de vie qu'il n'en perd, on déplace le marqueur d'une case vers le haut.





BÖDVAR

LE BERSERKOURS

— MISE EN PLACE

Le plateau Combattant de **Bödvar** est recto verso. Placez la face **Bödvar** visible et placez un **marqueur Spécial** 🟡 sur la case inférieure de la piste de Rage 🟡.



- CARTES SPÉCIALES -

Certaines cartes de **Bödvar** sont divisées en deux parties. L'une décrit les effets de la carte si le plateau de **Bödvar** est côté humain, l'autre s'il est côté **Ours Berserk**. N'appliquez que les effets correspondant à la face visible du plateau.



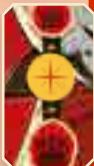
— PISTE SPÉCIALE —



RAGE



Lorsque vous jouez une carte qui augmente la Rage 🟡, avancez le marqueur Spécial 🟡 d'une case vers le haut sur la piste de Rage.



MÉTAMORPHOSE

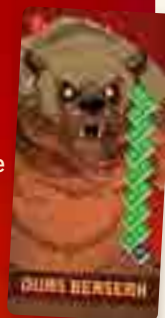
Lorsque le marqueur Spécial 🟡 atteint la dernière case en haut de la piste 🟡, appliquez son effet (gagnez 3 Cubes de Puissance) et retournez le plateau Combattant sur son autre face, **Ours Berserk**.



- Durant le Tour où il se transforme en Ours, **Bödvar** n'est pas affecté par les pertes ou Récupérations de Points de vie, quelle qu'en soit la source.
- Lorsqu'il se transforme, tous les jetons affectés à **Bödvar** (comme le jeton de Concentration de **Wong Fei-Hung** ou les jetons Flamme de Shango) doivent être transférés à l'**Ours Berserk**.

L'Ours Berserk

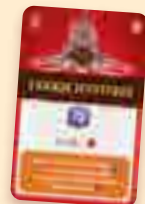
L'**Ours Berserk** a initialement autant de Points de vie que sa Puissance lorsque le plateau est retourné. Comptez ses Cubes de Puissance et placez le marqueur de Points de vie sur la case correspondante de la piste. Les Cubes de Puissance au-delà de 15 ne sont pas pris en compte.

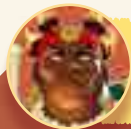


NOTE : Son nombre initial de Points de vie n'est pas une limite dans la suite du Combat. L'**Ours Berserk** peut ensuite Récupérer des Points de vie et monter jusqu'à 15.

FAQ (Foire aux questions)

- Si **Bödvar** reçoit des **Dégâts Directs** lorsqu'il joue **Transe Mystique**, déclenche-t-il le **Dégât Direct supplémentaire** ?
Non, seule une Attaque déclenche l'effet supplémentaire.
- Si l'allié de **Bödvar** est attaqué lorsqu'il joue **Transe Mystique**, reçoit-t-il les 2 **Dégâts Directs** ?
Non, **Bödvar** doit être Attaqué pour subir ces **Dégâts Directs**.





SHANGO

LE GARDIEN DU FEU
ET DU TONNERRE

— MATÉRIEL SPÉCIAL —



Jetons Flamme (x5)



MISE EN PLACE



Placez les 5 jetons Flamme à côté du plateau Combattant de **Shango**.

COMBAT



ENFLAMMER

Placez un jeton Flamme sur le plateau de votre Adversaire. S'il possède déjà un ou plusieurs jetons Flamme, ajoutez simplement ce jeton aux autres. S'il n'en a aucun, donnez-lui le jeton, mais retirez également tous ceux qui se trouvent sur le plateau de son Partenaire pour les replacer à côté de celui de **Shango**. Placer 5 jetons Flamme sur le même Combattant est donc plus difficile qu'il n'y paraît.



Enflammer n'est pas une Attaque et ne fait en soi aucun Dégât. Cette Action ne peut donc pas être Bloquée.

FAQ

- **Les Attaques de Shango non Bloquées sont-elles considérées comme réussies même si elles n'entraînent pas de perte de Points de vie ?**
Oui, elles sont considérées comme réussies.



INCINÉRATION

Un Combattant qui a 5 jetons Flamme sur son plateau est immédiatement incinéré et perd la partie, et ce, même si, au même Tour, un Combattant adverse est mis KO (voir le livret de règles, p. 15). Ce n'est pas considéré comme un match nul : ce Combattant perd la partie.



IMPORTANT : L'incinération n'est pas une perte de Points de vie, et aucun des effets figurant sur la piste de Points de vie du Combattant incinéré n'est donc appliqué. Un Combattant incinéré perd la partie quel que soit son nombre de Points de vie.



PUISSANCE ARDENTE



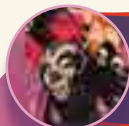
Cette Attaque est spécifique à **Shango**. La cible de l'Attaque perd autant de Points de vie que la Pouissance de **Shango**, plus 1 par jeton Flamme sur le plateau du Combattant visé.



Ex. : **Shango** Attaque **Bödvar** avec **Souffle de Feu**. **Shango** a une Pouissance de 1, **Bödvar** a déjà 2 jetons Flamme sur son plateau. La Pouissance de l'Attaque est donc de 3.

- **Un Blocage annule-t-il toute l'Attaque Foudre ?**
Un Blocage annule entièrement l'Attaque, contre tous les Combattants.





MAMAN BRIJIT

LA SORCIÈRE IMMORTELE

ICÔNES DE LA PISTE DE POINTS DE VIE

IMMORTALITÉ

Maman Brijit possède 2 cases KO. Si son marqueur de Points de vie est sur l'une de ces deux cases à la fin du Tour, elle est KO. Si son marqueur de Points de vie est déplacé au-delà de ces cases sur la case +1 Cube de Puissance, elle revient à la vie ! Elle gagne 1 Puissance et déplace son marqueur de Points de vie sur la case 4 à la fin du Tour.



NOTE : Lorsque le marqueur de Points de vie de *Maman Brijit* atteint la case inférieure de sa piste de Points de vie, elle cesse de perdre des Points de vie. Les éventuelles pertes supplémentaires ne sont pas appliquées.

FAQ

- Si *Rhum Arrangé* est Bloqué, *Maman Brijit* subit-elle tout de même le Dégât Direct de 1 Point de vie ?
Oui.
- *Maman Brijit* gagne-t-elle 2 Cubes de Puissance même si elle ne Récupère pas de Points de vie avec *Jeunesse Éternelle* ?
Non, elle ne gagne 2 Cubes de Puissance que si elle Récupère des Points de vie.
- La carte *Jeunesse Éternelle* annule-t-elle seulement l'Action de Récupération de Points de vie ou toutes les Actions de la carte adverse ?
Seule l'Action de Récupération de Points de vie est annulée, aucune autre Action de carte.
- Si *Jeanne* joue *Vision divine* pour faire Récupérer des Points de vie à son Partenaire ou à elle-même, *Jeunesse Éternelle* vole-t-elle les deux Récupérations de Points de vie ou juste celle de *Jeanne* ?
Maman Brijit prend toutes les Récupérations de Points de vie. Elle Récupère le montant qui AURAIT DÛ être appliqué au Combattant actif, plus toute Récupération que son Partenaire aurait dû recevoir, le cas échéant.



MÉPHISTO

L'Embrache des Ténèbres

MATÉRIEL SPÉCIAL



Jeton Serpent
(recto verso)



MISE EN PLACE

Lancez le jeton Serpent en l'air et placez-le, la face obtenue visible, à côté du plateau Combattant de *Méphisto*.

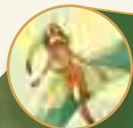
ICÔNE SPÉCIALE



Lorsque le marqueur de Points de vie de *Méphisto* atteint ou franchit cette case, retournez le jeton Serpent sans en appliquer les effets.

FAQ

- Puis-je choisir la face du jeton Serpent que j'utilise ?
Non, vous devez utiliser la face du jeton visible lorsque vous jouez la carte.
- Si je retourne le jeton durant mon Tour, puis-je également activer l'effet de cette face du jeton ?
Non.
- Colère des damnés est-elle affectée par les cases Stop et déclenche-t-elle des icônes sur la piste de Points de vie ?
Ce sont des Dégâts Directs, donc oui aux deux.
- Si *Méphisto* est incinéré au cours d'un Tour durant lequel il a joué *Bienvenue* en Enfer !, gagne-t-il quand même le Combat ?
Oui.
- Si le Partenaire de *Méphisto* est KO au cours du Tour durant lequel *Méphisto* joue *Bienvenue* en Enfer !, gagne-t-il quand même le Combat ?
Oui ! Si vous perdez le Combat de quelque manière que ce soit, vous gagnez !



LE PETIT PEUPLE



Les Esprits de la Forêt


— PISTE SPÉCIALE —

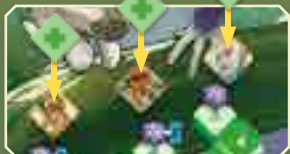
Piste
des Esprits



— MISE EN PLACE —

Placez un marqueur Spécial  sur la case inférieure de la piste des Esprits .

Placez un marqueur de Points de vie  sur le portrait de chacun des trois Personnages.



CHOISISSEZ UN PERSONNAGE

Avant le début de la partie, vous devez choisir le Personnage avec qui vous allez commencer la partie. Placez le marqueur de Points de vie de ce Personnage sur sa case de départ et appliquez l'effet de cette case (gagnez 1 Cube de Puissance ou ajoutez 1 Cube de Puissance à votre Partenaire).



COMBAT



PISTES DE POINTS DE VIE

Le Petit Peuple a trois pistes de Points de vie, une pour chacun des trois Personnages. Seul le Personnage dont le marqueur se trouve sur sa piste de Points de vie peut perdre ou Récupérer des Points de vie.

Les icônes des pistes de Points de vie des Personnages peuvent, comme celle des autres pistes de Points de vie, être activées plusieurs fois durant un Combat.



ESPRITS

Les pistes de Points de vie des Personnages n'ont pas de case KO. Lorsqu'un Personnage perd son dernier Point de vie, le marqueur est placé sur la case Esprit. Ce Personnage est devenu un Esprit.

Le Tour se poursuit normalement, mais **ce Personnage ne peut plus Récupérer de Points de vie.**

À la fin du Tour durant lequel un Personnage est devenu un Esprit, juste avant de tourner la carte suivante, dans cet ordre :

- Avancez le marqueur d'une case sur la piste des Esprits.
- Choisissez le Personnage que vous allez maintenant jouer.
- Placez votre marqueur de Points de vie sur la case supérieure de la piste de ce Personnage et appliquez l'effet de cette case.

CONDITION DE DÉFAITE SPÉCIALE

Le Petit Peuple ne sont pas KO s'ils deviennent tous des Esprits. Ils ne sont KO que s'ils sont tous des Esprits (le marqueur Spécial est alors dans la case supérieure de la piste de Points de vie) lorsque la carte *Toutes les légendes ont une fin* est révélée.



FAQ

• **L'Esprit au début de la partie compte-t-il pour les effets des cartes comme Tempête spirituelle ?**
Oui. *Le Petit Peuple* commence la partie avec 1 Esprit. Il en acquiert un deuxième lorsqu'un premier Personnage devient un Esprit, et ainsi de suite.

• **Si un personnage du Petit Peuple devient un Esprit, les pertes de Points de vie non attribuées sont-elles reportées sur le prochain Personnage ?**

Non. On ne choisit un nouveau Personnage qu'à la fin du Tour. Cela signifie également qu'une Attaque doublée de la carte *Réanimation du Golem* ne peut toucher un deuxième Personnage pendant le même Tour.

• **Les Personnages du Petit Peuple peuvent-ils effectuer des Actions alors qu'ils sont tous sous forme d'Esprits ?**

Ils peuvent effectuer les Actions figurant sur leur carte, mais ne peuvent plus Récupérer ni perdre de Points de vie.

• **Si mon dernier Personnage devient un Esprit durant le Tour où la carte Toutes les légendes ont une fin a été jouée, sont-ils KO ?**

Non, ils ne sont pas KO. En effet, pour que le *Petit Peuple* soit KO, il faut que tous les Personnages soient des Esprits au début du Tour où cette carte est jouée.

• **Si la carte Toutes les légendes ont une fin est retirée du Combat par la carte Point de pression de Wong Fei-Hung, cela signifie-t-il que les membres du Petit Peuple sont invincibles ?**
Oui.



- MISE EN PLACE ET MATÉRIEL -

Il n'y a pas de mise en place ou de matériel particulier pour *Mordred*.

FAQ

• **Si Mordred joue Poignard dans le Dos, mais que son Adversaire joue un Blocage, Attaque-t-il quand même ?**
Oui, et cela déclenche l'Action Bonus du Blocage.

• **La carte Exécution est-elle interrompue par les cases Stop de la piste de Points de vie ?**
Oui, ce sont des Dégâts Directs. Elle déclenche également les icônes de la piste de Points de vie.



• **Si un Personnage devient un Esprit au cours du Tour durant lequel je joue Tempête spirituelle ou Cercle Magique, cet Esprit compte-t-il pour les effets des cartes ?**
Non, ils utilisent le nombre d'Esprits au début du Tour.

CARTES D'INVOCATION

• **L'Action de la nouvelle carte remplace-t-elle complètement celle de l'ancienne carte ?**
Oui.

• **Puis-je activer la nouvelle Action dès que je retourne la carte ?**
Non, elle ne sera disponible que les prochaines fois que la carte sera jouée.

• **La carte est-elle retournée à nouveau une fois que j'ai utilisé la nouvelle Action ?**
Non, la carte retournée restera sur sa nouvelle face jusqu'à la fin du Combat.





MILADY

La Cape et l'Épée


— MATÉRIEL SPÉCIAL —



Jetons Intrigue (x11)

— MISE EN PLACE —



Mélangez les 11 jetons Intrigue , face cachée, et placez-les en une pile à côté du plateau Combattant de Milady.

— COMBAT —



PRÉPARER UNE INTRIGUE

Lorsque Milady Prépare une Intrigue, placez le jeton du haut de la pile, face cachée, au-dessus de son plateau Combattant.

Si Milady a épuisé ses jetons, elle ne peut plus Préparer d'Intrigue.



DÉVOILER UNE INTRIGUE

Les Intrigues peuvent être Dévoilées par les Actions sur les cartes de Milady ou lorsque le marqueur de Points de vie de Milady s'arrête ou passe sur cette icône de la piste de Points de vie.

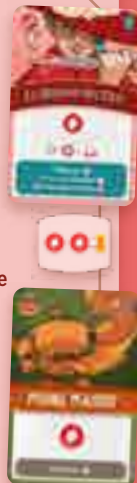
Pour Dévoiler une Intrigue, révélez, au hasard, l'un des jetons des Intrigues Préparées, au-dessus de son plateau Combattant. Appliquez l'effet de ce jeton, puis retirez-le du jeu pour le reste de la partie.



INTRIGUES DÉVOILÉES PAR DES ACTIONS DE CARTE

Lorsque des Intrigues sont Dévoilées par une Action de carte (*Échec et mat*, *Tellement prévisible...*, *Le Regard qui Tue*), elles sont considérées comme l'**Action de cette carte**. Cela signifie que leurs Actions sont résolues **en même temps** que les Actions des cartes de leur Adversaire.

Ex. : Milady joue *Le Regard qui Tue* au même moment que son Adversaire, le *Golem*, joue *Poing massif*. Du fait qu'elle est Attaquée, elle Dévoile une Intrigue. Avant de résoudre l'Attaque sur sa carte, Milady retourne l'Intrigue. C'est une Attaque contre son Adversaire et son Partenaire. La Puissance de Milady étant de 2, elle fait perdre 4 points de vie à son adversaire : 2 grâce à l'Attaque de sa carte, et 2 supplémentaires via l'Attaque déclenchée par son Intrigue. L'Attaque déclenchée par l'Intrigue inflige également 2 dégâts au Partenaire de son adversaire.



ICÔNES DE LA PISTE DE POINTS DE VIE

Lorsque les icônes de la piste de Points de vie de Milady sont déclenchées, elles sont activées après que tous les effets des cartes et les Actions ont été résolus. Cela signifie que les Marqueurs de Points de vie sur des cases Stop peuvent être déplacés à nouveau par des Intrigues.



DÉVOILER DE MULTIPLES INTRIGUES

Lorsque plusieurs Intrigues sont Dévoilées pendant le même Tour, assurez-vous que toutes les Intrigues Dévoilées ont été retournées (y compris celles sur les jetons Intrigue) face visible afin de voir toutes les Actions. Résolvez ensuite les Attaques, Dégâts Directs, Récupérations et autres pouvoirs comme vous le feriez normalement, puis appliquez les effets du Poison (décrits sur cette page) en dernier.



TIMING DU POISON

Le Poison est toujours activé après que toutes les Actions des autres Intrigues ont été résolues.

Le Poison fait effet (voir ci-contre) sur les nouveaux Points de vie du Combattant, c'est-à-dire après les changements de Points de vie dus aux Intrigues Dévoilées (pertes dues aux Attaques ou aux Dégâts Directs, ou Récupérations de Points de vie).

Si plusieurs Poisons sont activés pendant le même Tour, chaque jeton de Poison est activé sur les nouveaux Points de vie.

FAQ

- *Si l'allié de Milady est attaqué lorsqu'elle joue Le Regard qui Tue, Dévoile-t-elle une Intrigue ?*
Non, Milady doit être Attaquée pour Dévoiler une Intrigue.
- *Si Milady subit des Dégâts Directs en jouant Le Regard qui Tue, Dévoile-t-elle une Intrigue ?*
Non, elle ne Dévoile une Intrigue que si elle est Attaquée.



— EFFETS DES JETONS —



Attaquez et Dévoilez une Intrigue



Attaquez les deux Combattants adverses



Votre Partenaire Récupère 6 Points de vie



TOUS les Combattants subissent 1 Dégât Direct



Gagnez 2 Cubes de Puissance



Votre Partenaire gagne 2 Cubes de Puissance



Dévoilez une Intrigue et votre Partenaire gagne 1 Cube de Puissance



Vous et votre Partenaire gagnez chacun 1 Cube de Puissance



Poison

Votre Adversaire subit des Dégâts Directs égaux à la moitié de ses Points de vie, arrondis au besoin à l'inférieur (si le Combattant a par exemple 11 Points de vie, il en perd 5). Un Combattant ne peut donc pas être mis KO par le Poison.



- *Que se passe-t-il si je joue une Action Préparer une Intrigue, mais que je n'ai plus d'Intrigue à Préparer ? Est-ce que je réutilise les Intrigues défaussées ?*
Non. Si vous n'avez plus d'Intrigue dans votre pile, vous ignorez l'Action. Les Intrigues Dévoilées sont retirées du jeu.



LE GOLEM

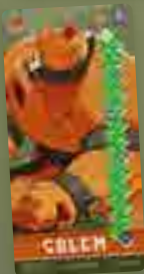
LE PROTECTEUR COLOSSAL

— MATÉRIEL SPÉCIAL —



Jeton Golem

— MISE EN PLACE —



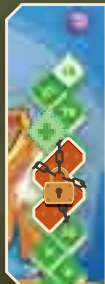
Placez le jeton Golem à côté du plateau Combattant du Golem.

— COMBAT —

Utilisation du jeton Golem

Si le jeton Golem se trouve sur le Partenaire du Golem et que ce dernier est Attaqué, il ne perd aucun Point de vie si l'Attaque n'est pas Bloquée. Le jeton Golem est alors replacé à côté du plateau du Golem.

Le jeton Golem ne protège que des Attaques . Il ne protège pas des Dégâts Directs ou des autres effets faisant perdre des Points de vie.



NOTE : Lorsque vous donnez le jeton Golem à votre Partenaire, placez-le sur sa piste de Points de vie, sur la case suivant immédiatement le marqueur de Points de vie, afin de ne pas oublier d'en tenir compte.

FAQ

Le jeton Golem protège-t-il le Golem lorsqu'il le possède ?

Non, il ne protège que le Partenaire du Golem.

Une Attaque qui supprime le jeton Golem est-elle considérée comme Bloquée ou réussie ?

C'est une Attaque réussie. Aucun Point de vie n'a été perdu, mais l'Attaque n'a pas été Bloquée.

Si Shango joue Souffle de feu sur un Combattant avec le jeton Golem, lui affecte-t-il le jeton Flamme ?

Oui, tout jeton accompagnant une Attaque réussie est assigné à un Combattant avec le jeton Golem.

Si Protection des innocents est jouée durant le même Tour qu'une Attaque contre le Partenaire du Golem, le jeton protège-t-il quand même le Partenaire ?

Non, le jeton est affecté après que le Partenaire a subi la perte de Points de vie et ne prend effet qu'au début du Tour suivant.

RÉANIMATION

La carte suivant Réanimation est activée deux fois. La première activation est normale, mais la seconde est menée comme si un nouveau Tour venait de commencer pour ce Combattant (mais pas pour son Adversaire).



Cela signifie que les Actions de la carte sont résolues en fonction du nouvel état de ce Combattant et de ses Adversaires.

- Si un ou plusieurs jetons ont été assignés pendant la partie "principale" du Tour, ils sont pris en compte dans la nouvelle activation.

Ex. : Si le Golem réactive sa carte Protection des innocents, qui a affecté le jeton à son Partenaire pendant la première activation, il Attaque maintenant son Adversaire avec la seconde activation de la carte.



WONG FEI-HUNG

LE VIEUX MAÎTRE

— MATÉRIEL SPÉCIAL —



2 jetons
Concentration (x2)

— MISE EN PLACE —



Placez les 2 jetons
Concentration à côté du
plateau de Wong Fei-Hung.



FAQ

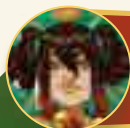
- **Wong Fei-Hung reprend-il son jeton si son Attaque avec ... Plus dure sera la chute est Bloquée ?**
Oui.
- **Si l'Adversaire de Wong Fei-Hung possède moins de Cubes de Puissance que lui, Attaque-t-il tout de même avec le niveau de Puissance réduit lorsqu'il joue ... Plus dure sera la chute ?**
Oui, même si la Puissance est inférieure à la sienne.
- **Lorsque Wong Fei-Hung joue ... Plus dure sera la chute et que Maman Brijit change la cible de Wong Fei-Hung en jouant Envoûtement, utilise-t-il quand même la Puissance de Maman Brijit ou la Puissance de la nouvelle cible ?**
Il utilise la Puissance de Maman Brijit, car c'était sa cible d'origine.
- **Si le Partenaire de Wong Fei-Hung possède moins de Cubes de Puissance que lui, modifie-t-il sa Puissance pour refléter ce montant lorsqu'il joue Équilibre spirituel ?**
Oui.

- Si la carte réactivée est une Attaque, elle est considérée comme 2 Attaques séparées. Cela signifie que si la première Attaque a été interrompue par un Stop, la seconde Attaque déplacera également le marqueur de Points de vie.
- Si la carte réactivée est un Blocage et qu'elle a réussi lors de sa première activation, l'Action Bonus est appliquée de nouveau lors de la seconde activation.
- Si la carte réactivée est une Attaque et que l'Adversaire a joué un Blocage, les deux Attaques sont Bloquées. L'Action Bonus n'est appliquée qu'une fois (car le joueur qui a utilisé le Blocage ne joue qu'un seul Tour).
- Si la carte qui suit *Réanimation* prend un élément créé par un autre Combattant (par exemple, la carte *Jeunesse Éternelle* de Maman Brijit), elle le prend deux fois.
- Toute carte qui change d'état au cours de la première activation de la carte (par exemple, les cartes d'Invocation du *Petit Peuple*) utilise son nouvel état durant la seconde activation.
- La Puissance gagnée lors de la première activation peut être utilisée lors de la seconde.

RÉANIMATION ET POINT DE PRESSION

- Si *Point de pression* retire *Réanimation* du jeu, *Réanimation* fait néanmoins effet et la carte qui la suit est donc appliquée deux fois.
- Si *Point de pression* retire du jeu la carte affectée par *Réanimation*, cette carte est néanmoins appliquée deux fois avant d'être retirée.
- *Réanimation* n'affecte pas la carte qui suit celle retirée du jeu par *Point de pression*.
- L'effet de *Point de pression* ne peut pas être doublé par *Réanimation*, car elle est détruite après utilisation.





CHING SHIH

La Reine Pirate

— PISTE SPÉCIALE —

Piste de Navigation



— MISE EN PLACE —

Placez 1 marqueur Spécial 🟡 sur la case 🟡 de la piste de Navigation.

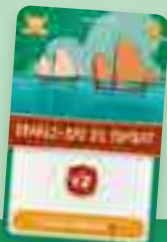


COMBAT



PISTE DE NAVIGATION

Lorsque **Ching Shih** gagne des Navires 🚢, avancez le marqueur Spécial 🟡 d'autant de cases sur la piste de Navigation, jusqu'à un maximum de 20 Navires. Tout gain au-delà de 20 Navires est ignoré. L'effet de certaines Actions de **Ching Shih** dépend de son nombre de Navires. Pensez-y !



FAQ

TERREUR DES MERS ACTION "20 NAVIRES"



- Cette Action déclenche-t-elle des icônes de la piste de Points de vie ?
Oui. C'est une Action de Dégâts Directs, elle est donc également non Bloquable.
- Si un Combattant (comme le Petit Peuple) dispose de plus d'une piste de Points de vie, l'Action "20 Navires" de Terreur des Mers les réduit-elle toutes à 1 Point de vie ?
Non, seule la piste de Points de vie actuellement utilisée est réduite à 1.
- Si Maman Brijit joue Rhum Arrangé durant le Tour pendant lequel Ching Shih joue l'Action "20 Navires" de Terreur des Mers, que se passe-t-il ?
Maman Brijit réduit ses Points de vie à 1, Attaque **Ching Shih**, mais ne subit pas le point de Dégâts Directs qu'elle aurait dû encaisser.
- Si Milady Dévoile l'Intrigue qui cause 1 Dégât Direct à tous les Combattants pendant le Tour au cours duquel ses Points de vie sont réduits à 1 par la Terreur des mers, elle et son Partenaire encaissent-ils le Dégât Direct ? Et si elle Dévoile l'Intrigue qui fait Récupérer des Points de vie à son Partenaire ?
Milady et son Partenaire ignorent les Dégâts Directs, mais **Ching Shih** et son Partenaire en subissent 1 chacun. L'Intrigue de Récupération est ignorée dans cette situation.

