








		<p>ÉPÉE TRONQUÉE</p> <p>arme de contact se brise au premier sang</p>	<p>FÉMUR TAILLÉ</p> <p>arme de contact fixe les dommages à 1</p>
		<p>JAVELINE</p> <p>arme de contact peut être lancée</p>	<p>ARBALÈTE</p> <p>arme de distance dispose d'1 d6 carreaux occupe deux mains tir un tour sur deux (fixe les dommages à 1 si utilisée pour frapper)</p>
		<p>CRÂNE DE BAAL</p> <p><i>Artefact</i> un crâne de nourrisson avec quatre orbites Téléporte dans les limbes celui qui y verse son sang (à minima 1 Blessure) d'où il peut ensuite aller n'importe où dans l'univers en payant à nouveau le coût</p>	<p>CIMETERRE</p> <p>arme de contact</p>

<p>INDEMNÉ ►</p> <p>BLESSÉ ▲</p>  <p>MORT ▼</p> <p>◄ MUTILÉ</p> <p>SOMBRE</p>	<p>INDEMNÉ ►</p> <p>BLESSÉ ▲</p>  <p>MORT ▼</p> <p>◄ MUTILÉ</p> <p>SOMBRE</p>	<p>MIRACULÉ</p> <p>un fer à cheval gravé de runes octroie l'avantage <i>Miraculé</i> se brise après usage</p>	<p>IN EXTREMIS</p> <p>une patte de bouc en décomposition octroie l'avantage <i>In Extremis</i> se brise après usage</p>
<p>INDEMNÉ ►</p> <p>BLESSÉ ▲</p>  <p>MORT ▼</p> <p>◄ MUTILÉ</p> <p>SOMBRE</p>	<p>INDEMNÉ ►</p> <p>BLESSÉ ▲</p>  <p>MORT ▼</p> <p>◄ MUTILÉ</p> <p>SOMBRE</p>	<p>INDEMNÉ ►</p> <p>Chasseur d'Uriah Lynx des Enfers</p>  <p>MORT ▼</p> <p>◄ MUTILÉ</p> <p>SOMBRE</p> <p>Griffes & crocs embrasés <i>Inceivable</i></p>	<p>GLAIVE ROUILLÉ</p> <p>arme de contact se brise au premier sang</p>
<p>INDEMNÉ ►</p> <p>BLESSÉ ▲</p>  <p>MORT ▼</p> <p>◄ MUTILÉ</p> <p>SOMBRE</p>	<p>INDEMNÉ ►</p> <p>BLESSÉ ▲</p>  <p>MORT ▼</p> <p>◄ MUTILÉ</p> <p>SOMBRE</p>	<p>1. COMBAT Armé, permet de porter une attaque au contact ou à distance (option LiveWire). Non armé, permet de gêner (annule Exploration et Récupération adverse).</p> <p>2. RECUPERATION Piocher une tuile d'équipement 1 tour sur 2. Ramasser un équipement au sol.</p> <p>3. EXPLORATION Se déplacer n'importe où dans l'arène. Aller au contact d'un adversaire à distance. Se placer à distance d'un adversaire au contact.</p> <p>4. EMBUSCADE [seulement si seul] Disparition dans les ombres et retour au tour suivant en phase 3.5 n'importe où dans l'arène, avec une attaque immédiate.</p>	<p>1. COMBAT Armé, permet de porter une attaque au contact ou à distance (option LiveWire). Non armé, permet de gêner (annule Exploration et Récupération adverse).</p> <p>2. RECUPERATION Piocher une tuile d'équipement 1 tour sur 2. Ramasser un équipement au sol.</p> <p>3. EXPLORATION Se déplacer n'importe où dans l'arène. Aller au contact d'un adversaire à distance. Se placer à distance d'un adversaire au contact.</p> <p>4. EMBUSCADE [seulement si seul] Disparition dans les ombres et retour au tour suivant en phase 3.5 n'importe où dans l'arène, avec une attaque immédiate.</p>