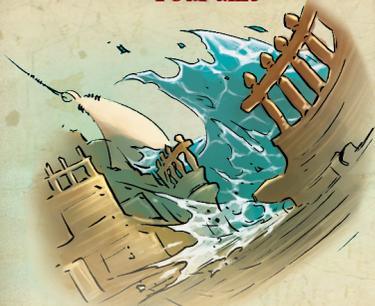


Broadside Barrage

Tour allié



Choisissez une zone et réalisez l'attaque suivante :



Daring Leap

Lorsqu'un Héros allié réalise un Test de Gréement.



Ce Héros réussit ce Test de Gréement sur un résultat +

Rum

Tour allié



Un Héros allié gagne 3

Heatstroke

Lorsqu'un Héros ennemi est activé.



Ce Héros subit ÉTOURDISSEMENT.

Pick up the Slack!

Tour allié



Choisissez 1 zone. Activez immédiatement l'Équipage allié de cette zone.

Sudden Tidal Wave

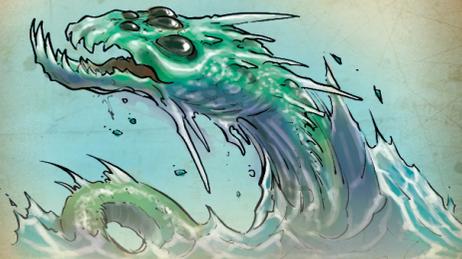
À tout moment



Choisissez une planche d'abordage et mettez KO tout l'Équipage de cette zone. Lancez 1 dé pour chaque Héros de cette zone, ils passent Par-dessus Bord sur un résultat +.

Sea Monster Attack!

Au début du Tour, au lieu d'activer un Héros/Équipage.



Déployez 1 Monstre Marin, puis activez le immédiatement.



A imprimer 2 fois
(1 exemplaire de chaque carte
générique par faction)

A imprimer 1 fois
(1 exemplaire de chaque carte générique par faction)

Med Crate

Tour allié



Retirez jusqu'à 3 dégâts
et tous les jetons d'État
d'un Héros allié.

Roll the Bones

Après l'attaque d'un Héros ennemi.



Ce Héros doit relancer
toutes ses Touches.

Parrlay!

Lorsqu'un Héros allié
subit des dégâts.



Prévenez tous les dégâts
infligés à ce Héros.

Med Crate

Tour allié



Retirez jusqu'à 3 dégâts
et tous les jetons d'État
d'un Héros allié.

Roll the Bones

Après l'attaque d'un Héros ennemi.



Ce Héros doit relancer
toutes ses Touches.

Parrlay!

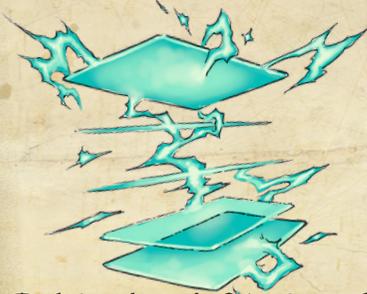
Lorsqu'un Héros allié
subit des dégâts.



Prévenez tous les dégâts
infligés à ce Héros.

Calm the Depths

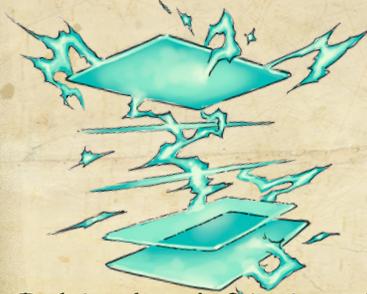
Tour allié



Réduisez jusqu'à 2 le niveau de votre Jauge de Kraken, et ensuite réduisez jusqu'à 2 celle de votre adversaire. Retirez autant de dégâts d'un Héros allié.

Calm the Depths

Tour allié



Réduisez jusqu'à 2 le niveau de votre Jauge de Kraken, et ensuite réduisez jusqu'à 2 celle de votre adversaire. Retirez autant de dégâts d'un Héros allié.

Wrath of the Kraken

Tour allié



Réalisez cette attaque sur chaque Héros Déployé (un jet séparé pour chaque Héros). Les Touches infligent 2 dégâts. Pour chaque Touche, réduisez votre Jauge de Kraken jusqu'à 1.



Wrath of the Kraken

Tour allié



Réalisez cette attaque sur chaque Héros Déployé (un jet séparé pour chaque Héros). Les Touches infligent 2 dégâts. Pour chaque Touche, réduisez votre Jauge de Kraken jusqu'à 1.



Vessel of Power

Au début de l'activation d'un Héros allié.



Infligez 3 dégâts à ce Héros, puis réduisez de 1 votre Jauge de Kraken. Ce Héros gagne +1 action pour ce tour.

Vessel of Power

Au début de l'activation d'un Héros allié.



Infligez 3 dégâts à ce Héros, puis réduisez de 1 votre Jauge de Kraken. Ce Héros gagne +1 action pour ce tour.

Seal of Davy Jones

Après le jet *Lâchez le Kraken !*
Ou lorsque le Kraken est activé.



Appliquez un +2 ou -2 à ce jet, ou vos Héros ne peuvent pas subir de dégâts du Kraken durant son activation.

Seal of Davy Jones

Après le jet *Lâchez le Kraken !*
Ou lorsque le Kraken est activé.



Appliquez un +2 ou -2 à ce jet, ou vos Héros ne peuvent pas subir de dégâts du Kraken durant son activation.

Tribute to the Deep

Lorsqu'un Héros allié attaque.



Poussez le ou les Héros Touchés jusqu'à 1 zone par Touche. Ceux qui passent *Par Dessus Bord* se voient infligés 2 dégâts supplémentaires, puis réduisez jusqu'à 1 votre Jauge de Kraken.

Tribute to the Deep

Lorsqu'un Héros allié attaque.



Poussez le ou les Héros Touchés jusqu'à 1 zone par Touche. Ceux qui passent Par Dessus Bord se voient infligés 2 dégâts supplémentaires, puis réduisez jusqu'à 1 votre Jauge de Kraken.

Strength of the Abyss

Lorsqu'un Héros allié attaque.



Les Touches de + infligent +1 dégât par tranche de 2 de votre Jauge de Kraken. (incluant ceux de cette carte)



Strength of the Abyss

Lorsqu'un Héros allié attaque.



Les Touches de + infligent +1 dégât par tranche de 2 de votre Jauge de Kraken. (incluant ceux de cette carte)



Protection of the Deep

Lorsqu'un Héros allié subit des dégâts.



Prévenez autant de dégâts infligés à ce Héros que le nombre de de votre Jauge de Kraken (incluant ceux de cette carte).



Protection of the Deep

Lorsqu'un Héros allié subit des dégâts.



Prévenez autant de dégâts infligés à ce Héros que le nombre de de votre Jauge de Kraken (incluant ceux de cette carte).



The Ship Be Alive!

Lorsqu'un Héros ennemi inflige des dégâts contre un Objectif de Pont de votre navire.



Lancez un dé. Un résultat + inflige 4 dégâts à ce Héros.



The Ship Be Alive!

Lorsqu'un Héros ennemi inflige des dégâts contre un Objectif de Pont de votre navire.



Lancez un dé. Un résultat + inflige 4 dégâts à ce Héros.



From the Depths!

Lorsque vous Déployez un Héros.



NE PEUT PAS ÊTRE UTILISÉ LORS DU ROUND 1.

Déployez ce Héros dans n'importe quelle zone légale située à 1 Zone de Mer.

From the Depths!

Lorsque vous Déployez un Héros.



NE PEUT PAS ÊTRE UTILISÉ LORS DU ROUND 1.

Déployez ce Héros dans n'importe quelle zone légale située à 1 Zone de Mer.

A imprimer 1 fois

DeepLords



MareDeLaMuerte



Extortion

Lorsqu'un Héros ennemi gagne 



L'adversaire choisit :

1 de vos Héros alliés gagne ce montant en , ou ce Héros ennemi subit 1 dégât par  gagné.



Price of Failure

Lorsqu'un Héros ennemi attaque.



Ce Héros subit CÉCITÉ. Un Héros allié gagne 1  par échec obtenu lors de cette attaque.



Price of Failure

Lorsqu'un Héros ennemi attaque.



Ce Héros subit CÉCITÉ. Un Héros allié gagne 1  par échec obtenu lors de cette attaque.



Overload Cannons

Lorsque votre Canon fait feu.



Un Héros allié défusse 2 . L'attaque de ce Canon gagne +4 dés.

Overload Cannons

Lorsque votre Canon fait feu.



Un Héros allié défusse 2 . L'attaque de ce Canon gagne +4 dés.

Fortune's Favor

Lorsqu'un Héros allié attaque.



Ce Héros gagne 1  par Touche obtenue lors de cette attaque.



Fortune's Favor

Lorsqu'un Héros allié attaque.



Ce Héros gagne 1  par Touche obtenue lors de cette attaque.



Payoff

Lorsqu'un Équipage ennemi attaque.



Défaussez un montant quelconque de  provenant d'un Héros allié au choix. Pour chaque tranche de 2 , 1 zone contenant un Équipage ennemi ne peut pas attaquer ce tour.



Payoff

Lorsqu'un Équipage ennemi attaque.



Défaussez un montant quelconque de  provenant d'un Héros allié au choix. Pour chaque tranche de 2 , 1 zone contenant un Équipage ennemi ne peut pas attaquer ce tour.



Golden Bullet

Lorsqu'un Héros allié inflige des dégâts à un Héros ennemi.



Défaussez jusqu'à 4  provenant d'un Héros allié. Ce Héros ennemi subit autant de dégâts supplémentaires.



Golden Bullet

Lorsqu'un Héros allié inflige des dégâts à un Héros ennemi.



Défaussez jusqu'à 4  provenant d'un Héros allié. Ce Héros ennemi subit autant de dégâts supplémentaires.



Share the Wealth

Lorsqu'un Héros allié gagne 



1 autre Héros allié peut gagner ce même montant de 

Share the Wealth

Lorsqu'un Héros allié gagne 



1 autre Héros allié peut gagner ce même montant de 

Extra Incentive

Lorsqu'un Équipage allié attaque.



Défaussez 2  provenant d'un Héros allié. Ajoutez +3 dés au total de l'attaque de cet Équipage.



Extra Incentive

Lorsqu'un Équipage allié attaque.



Défaussez 2  provenant d'un Héros allié. Ajoutez +3 dés au total de l'attaque de cet Équipage.



Cost of Greed

Lorsqu'un Héros ennemi gagne 



L'adversaire choisit :
1 de vos Héros alliés gagne ce montant en , ou 1 Héros allié se déplace immédiatement jusqu'à 2 zones et réalise 1 Attaque de Base.



Cost of Greed

Lorsqu'un Héros ennemi gagne 



L'adversaire choisit :
1 de vos Héros alliés gagne ce montant en , ou 1 Héros allié se déplace immédiatement jusqu'à 2 zones et réalise 1 Attaque de Base.



Time is Money

Tour allié



Un Héros allié gagne immédiatement 4  mais en contrepartie il subit **ÉTOURDISSEMENT** à la fin de son activation.