

[LA PATROUILLE]

Tiens, ya un truc
qui traîne par là

Jouez cette carte quand vous fouillez une ruine. Vous trouvez un objet de votre choix, une vieille préparation alchimique, une arme étrange, un parchemin magique... Ce que vous voulez. Le meneur de jeu se chargera d'en faire quelque chose d'intéressant pour l'histoire.

Vous pouvez librement donner ou échanger cette carte ou la jouer au nom de l'un de vos compagnons patrouilleurs.

1 CARTE : relancez un jet que vous avez raté, y compris le dé d'exaltation s'il était présent.

1 CARTE : prendre un second souffle après être tombé à 0 points de vie et récupérer DV x Voyageur points de vie.

2 CARTES : effectuer une action supplémentaire à votre tour.

2 CARTES : annuler une attaque adverse.

2 CARTES : réussir automatiquement un jet de sauvegarde.