

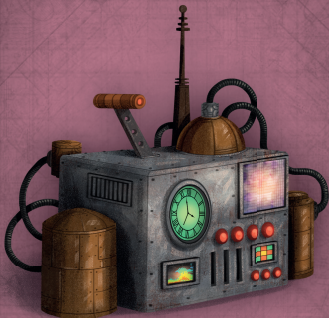
TROUSSE DE SOINS



Soignez les aventuriers sur votre tuile pour un total de 4 crans de santé. Par exemple, 2 pour vous et 1 chacun pour 2 coéquipiers présents sur cette tuile.

À jouer à tout moment. Ne compte pas pour une action. À défausser après utilisation.

ACCÉLÉRATEUR DE TEMPS



**Faites 3 actions supplémentaires
pendant votre tour.**

*À jouer pendant vos actions. Ne compte pas
pour une action. À défausser après utilisation.*

BOUCLIER ANTI-FOUDRE



Quand vous jouez cette carte, glissez-la sous votre carte Aventurier. Tous les aventuriers sur votre tuile (vous aussi) sont protégés des prochains éclairs. Puis défaussez-la au début de votre prochain tour.

À jouer à tout moment. Ne compte pas pour une action.

BOUCLIER ANTI-FOUDRE



Quand vous jouez cette carte, glissez-la sous votre carte Aventurier. Tous les aventuriers sur votre tuile (vous aussi) sont protégés des prochains éclairs. Puis défaussez-la au début de votre prochain tour.

À jouer à tout moment. Ne compte pas pour une action.

AÉROMÈTRE



Piochez jusqu'à 6 cartes dans la pile Orage et regardez-les. Puis remettez-les sur la pile dans l'ordre de votre choix.

À jouer à tout moment. Ne compte pas pour une action. À défausser après utilisation.

JET PACK



Déplacez-vous sur n'importe quelle tuile de la plate-forme. Un autre pion sur votre tuile de départ peut profiter du déplacement.

À jouer à tout moment. Ne compte pas pour une action. À défausser après utilisation.

JET PACK



Déplacez-vous sur n'importe quelle tuile de la plate-forme. Un autre pion sur votre tuile de départ peut profiter du déplacement.

À jouer à tout moment. Ne compte pas pour une action. À défausser après utilisation.

JET PACK



Déplacez-vous sur n'importe quelle tuile de la plate-forme. Un autre pion sur votre tuile de départ peut profiter du déplacement.

À jouer à tout moment. Ne compte pas pour une action. À défausser après utilisation.

RACCORDEUR À DISTANCE



Ajoutez (ou retirez) un câble entre
2 composants n'importe où
sur la plate-forme.

*À jouer à tout moment. Ne compte pas pour
une action. À défausser après utilisation.*

GRAPPIN



Quand vous jouez cette carte,
glissez-la sous votre carte Aventurier.
Tous les aventuriers sur votre tuile
(vous aussi) sont protégés des prochaines
bourrasques. Puis défaussez-la au début
de votre prochain tour.

*À jouer à tout moment. Ne compte pas pour
une action.*

GRAPPIN



Quand vous jouez cette carte,
glissez-la sous votre carte Aventurier.

Tous les aventuriers sur votre tuile
(vous aussi) sont protégés des prochaines
bourrasques. Puis défaussez-la au début
de votre prochain tour.

*À jouer à tout moment. Ne compte pas pour
une action.*

PINCE A PLATE-FORME



Placez une tuile de n'importe quel joueur (vous compris) de façon adjacente à votre tuile (demandez la permission d'abord). Au moins un fil doit connecter les 2 tuiles.

À jouer à tout moment. Ne compte pas pour une action. À défausser après utilisation.

STRATOSCOPE



**Piochez jusqu'à 5 tuiles Plate-forme.
Gardez-en une et remettez les autres
face cachée sous la pile de tuiles.**

*À jouer à tout moment. Ne compte pas pour
une action. À défausser après utilisation.*

TISSEUR



Réparez les cordes d'aventuriers sur votre tuile pour un total de 4 crans d'usure. Par exemple, 2 pour vous et 1 chacun pour 2 coéquipiers présents sur cette tuile.

À jouer à tout moment. Ne compte pas pour une action. À défausser après utilisation.