

Traque aux Pits (format blitz)

Votre groupe de héros travaille en tant que mercenaires pour un gang des Pits. Pour faire preuve de vos compétences et de votre bonne foi, vous devez trouver et capturer un groupe de renégats en fuite.

Action une fois par tour, XX : Placez X marqueurs traque sur cette carte. N'importe quel héros peut activer cette capacité. Si votre héros vient des Pits, placez X+1 marqueurs sur cette carte à la place.

Encore une fois

Au début de la phase de fin d'un héros, celui-ci révèle la carte du dessus de son deck et retire un nombre de marqueurs traque sur cette carte égal à la valeur de pitch de la carte révélée.

Pour chaque marqueur ainsi retiré, créez un jeton Renégat (*c'est un jeton ennemi de puissance 4 et ayant 4 HP. Au début de la phase d'action d'un héros, chaque ennemi en jeu attaque ce héros. Pour le reste, les ennemis fonctionnent comme des alliés.*).

Au début de la phase d'action d'un héros, après l'attaque des ennemis, s'il y a au moins 10 marqueurs traque par héros sur cette carte, les héros ont gagné la partie. Si un héros perd son dernier HP, la partie est perdue.