


Vol :

Contrairement aux 2 **Actions** précédentes, **une seule fois par tour**, un Damgarou peut décider de éfausser 1 Darique hors jeu dans la boîte et d'utiliser une **Action** pour jeter le **Dé du Voleur**. 

Il doit d'abord cibler un autre Damgarou avant de le jeter et regarder dans la table ci-dessous quel effet se produit selon le résultat obtenu :

- 1) **Il vous dérobe !** Vous choisissez une de vos **Ressources** et la remettez dans la Tuile **Réserve de Ressources**.
- 2) **Vous vous êtes fait avoir.** il repart avec votre argent, **rien ne se passe**
- 3) **Il refuse le contrat.** Vous **récupérez le Darique** utilisé pour lancer le Dé du Voleur.
- 4) **Il vole une bourse.** Votre cible vous donne **3 Dariques**.
- 5) **Il récupère une ressource.** Votre cible choisit deux **Ressources** dans son inventaire et/ou son marché et vous les présentes. **Vous en choisissez une** et l'ajoutez à votre inventaire, le Damgarou ciblé garde la 2ème ressource.
- 6) **Il vole une ressource.** Vous **choisissez une Ressource** de votre cible dans son inventaire ou son marché et l'ajoutez à votre inventaire.

Changement de carte :

Un Damgarou peut décider d'utiliser une de ses **Actions** pour se défausser d'une de ses cartes pour en piocher une autre d'un même type.

(**Quête d'Éther** / **Quête d'Artéfact** / **Plan d'Artéfact**).

Exemple: Si un Damgarou à une carte **Quête d'Éther** qui ne lui plaît pas pour quelconque raison, il peut utiliser une action pour la remettre sous la pile de carte dédiée et prendre celle du dessus à la place.