

CAPACITÉS DE VILAINS ET TERMES DE RENCONTRES







= Too Many Bones



= Undertow



= 40 jours au Daelore

•		Assaut - La carac d'atq de cette unité est égale à ses PV actuels.
•		Auto-réparation X - Au début du tour de cette unité, placez des dés de déf pour un total de X sur son jeton (<i>sa carac de déf ne peut pas être dépassée ainsi</i>).
•	•	Camouflage - Placez un dé d'effet Camouflage sur cette unité. Jusqu'au début de son prochain tour, elle ne peut pas être ciblée par des unités adverses (<i>les vilains qui n'ont pas de cible ne se déplacent pas</i>).
•	•	Choc X - Défaussez X dé(s) de capacité (<i>au choix du joueur</i>) de la zone des capacités de la cible (<i>à l'exception des dés utilisés comme des compteurs</i>).
•	•	Confusion - Placez un dé d'effet Confusion sur la cible. Cette dernière ne joue pas son prochain tour (<i>les effets négatifs s'appliquent quand même</i>).
•	•	Conscience collective - Pendant le tour de cette unité, tous les autres vilains de type bête () lancent 1 dé d'attaque contre leur(s) cible(s).
•	•	Corrosion - À la fin du tour de cette unité, tous les dés de défense qu'il reste dans les cases actives de la cible sont immédiatement défaussés.
•	•	Descente - Si le dé d'effet Vol est actif sur cette unité au début de son tour, placez immédiatement cette unité sur une position adjacente à l'unité adverse disponible la plus faible (<i>et ciblez-la</i>).
•	•	Dommages collatéraux - Tous les dégâts obtenus lors du lancer de cette unité frappent également toutes les unités adjacentes à la cible (<i>y compris l'unité attaquante</i>) et peuvent déclencher des capacités de réaction.
•	•	Durable - Placez cette carte à côté de votre carte Tyran et suivez ses instructions.
•	•	Échange - À la fin de son tour, cette unité échange sa position avec celle de l'unité adverse la plus proche et la plus forte.
•	•	Endurci - Seuls les dégâts infligés par des dés d'atq font perdre des PV à cette unité.
•	•	Énergé - Si n'importe quel vilain a été vaincu pendant ce combat, cette unité gagne +2 atq.
•	•	Équipement - Quand cette unité entre sur le tapis de combat, lancez 1D6. Pièce d'armure (1-2) : augmente les PV de 2, Pierre à aiguiser (3-4) : augmente la carac d'atq de 1 (<i>placez un dé d'atq sur le vilain pour vous souvenir de ce bonus</i>), Monocle (5-6) : augmente le dé d'ini de 2.
•	•	Esquive - Les PV de cette unité ne peuvent pas être réduits par des dés d'atq.
•	•	Explosion X - À la fin de la phase de déplacement, si cette unité n'a pas tous ses PV, elle est vaincue et inflige X coup(s) critique(s) à chaque unité adjacente.
•	•	Faiblesse X - Placez un dé d'effet Faiblesse sur la cible. La dextérité du gearloc est réduite de X au prochain tour (<i>les autres unités réduisent leur carac d'attaque</i>).
•	•	Fourberie - Les unités adverses peuvent cibler cette unité uniquement s'il s'agit du vilain le plus fort présent sur le tapis de combat.
•	•	Frappe aveugle X - Au début du tour, cette unité inflige X dégât(s) à l'unité adjacente la plus forte.
•	•	Fracture - Tous les dés d'attaque qui ont servi à réduire les PV de cette unité sont ensuite défaussés.
•	•	Frénésie X - Si X dé(s) d'atq de cette unité touchent leur cible (<i>pas de ⚔</i>), lancez à nouveau X dé(s) d'atq et infligez les dégâts totaux des deux lancers.
•	•	Fuite - Retirez cette unité du tapis de combat à la fin des manches 2 et 5 et placez-la dans la pile du cimetière. Si cela se produit, l'unité adverse la plus proche en possession d'un butin doit en défausser 1.
•	•	Immersion - Si cette unité est sur le point de se déplacer, lancez 1D6 à la place et placez-la sur la position de départ de krelln X.
•	•	Inattention X - Cette unité subit X coup(s) critique(s).
•	•	Inspiration X - Le vilain suivant sur la jauge d'initiative commence son tour juste après cette unité (<i>déplacez son dé d'ini sur la jauge</i>) et obtient X dé(s) d'attaque supplémentaire(s) ce tour-ci.
•	•	Malice X - Retirez X dé(s) des cases actives de la cible (<i>le joueur choisit les dés retirés</i>).
•	•	Mue - Les carac d'attaque de cette unité sont égales au numéro de la manche en cours ( =5).
•	•	Peau épaisse X - Ignorez les X premiers dégâts infligés à cette unité ce tour-ci (<i>ne fonctionne pas pour les coups critiques</i>).
•	•	Perturbation - Placez le dé de suivi des manches sur () à la fin de la manche.
•	•	Piège - Rencontres terrestres () uniquement. Un gearloc désigné par le groupe lance 1D6 lorsqu'il entre sur le tapis de combat. Piège à gaz (1-2) : lancez un dé d'effet Poison et appliquez le résultat obtenu. Piège électrique (3-4) : impossible d'utiliser des capacités pendant la manche 1 (<i>utilisez le dé d'effet Handicap pour vous en souvenir</i>). Piège à barbelés (5-6) : descendez de 2 positions sur la jauge d'ini.

CAPACITÉS DE VILAINS, TERMES DE RENCONTRES ET ICÔNES




= Too Many Bones



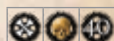
= Undertow



= 40 jours au Daelore

• • •		Poison X - Placez un dé d'effet Poison X sur la cible (ou remplacez-le si un dé Poison s'y trouve déjà). Cette unité subit X coup(s) critique(s) au début de son tour. Après avoir appliqué les dégâts, réduisez ce dé d'effet de 1.
• • •		Provocation - Placez un dé d'effet Provocation sur cette unité ; il y reste jusqu'au début de son prochain tour. Les unités adverses adjacentes sont obligées d'attaquer cette unité (<i>celles qui ont plusieurs cibles l'attaquent, plusieurs fois</i>).
• • •		Rage X - Si cette unité n'a pas tous ses PV, elle obtient X dé(s) d'attaque supplémentaire(s).
• • •		Raid - Cette unité gagne 1 dé d'attaque supplémentaire pour chaque autre vilain de type orc () présent sur le tapis de combat.
• • •		Récupération X - Cette unité obtient X jeton(s) PV (<i>dans la limite de ses PV max</i>) au début de son tour.
• • •		Réplique X - Chaque tour où cette unité subit des dégâts à cause d'une unité adverse adjacente, elle riposte en lui infligeant X dégât(s) (si ceux qu'elle a subis ne l'ont pas vaincue).
• • •		Robuste - Chaque tour où cette unité perd des PV en subissant des dégâts (<i>coups critiques compris</i>), le total des dégâts subis est réduit à 1.
• • •		Ruse - Quand cette unité entre sur le tapis de combat, ajoutez immédiatement le vilain Gourou gobelin (<i>20 pts, depuis la pile active uniquement</i>) en haut de la FA. Si 2 Gourous gobelins sont présents sur le tapis de combat, les dégâts infligés à l'un d'eux sont appliqués uniquement à l'autre.
• • •		Sang - Placez un dé d'effet Sang sur la cible. Cette unité subit 1 coup critique au début de son tour (<i>l'effet dure tout le combat</i>).
• • •		Sécrétion X - Lorsque cette unité est attaquée par une unité adverse adjacente, placez un dé d'effet Poison X sur cette dernière (<i>même si la première est vaincue</i>).
• • •		Signal X - Au début du tour de cette unité, ajoutez un vilain plus faible en bas de la file d'attente (<i>un vilain à 20 pts envoie un signal à un vilain à 5 pts, 5 pts à 1 pt, et 1 pt à 1 pt</i>). Cette capacité se déclenche une fois par tour, pendant X manches.
• • •		Surprise - Après avoir placé tous les dés sur la jauge d'ini, placez ceux des unités adverses sur les positions les plus basses de la jauge (<i>en conservant leur ordre</i>).
• • •		Terreur - Après que cette unité a été attaquée, placez un dé d'effet Terreur sur l'unité attaquante ; il y reste jusqu'à la fin de son prochain tour. Si une unité commence son tour avec un dé d'effet Terreur sur son jeton, elle ne peut cibler aucune unité ayant la capacité Terreur.
• • •		Trésor - Quand cette unité est vaincue, placez un dé de butin sur sa position (<i>si vous n'avez pas de dés de butin, piochez un butin à la place</i>).
• • •		Vénal - Un gearloc peut défausser un butin pour jouer immédiatement un tour bonus pour l'unité vénale adverse pendant le tour de celle-ci (<i>elle est considérée comme un allié, utilisable une fois par tour adverse</i>).
• • •		Vol - À la fin du tour de cette unité, placez un dé d'effet Vol sur son jeton. Si ce dé s'y trouve déjà, retirez-le. L'unité qui vole ne peut pas être ciblée.
• • •		Zombie - La première fois que cette unité est vaincue, remettez-la au sommet de la FA. Quand elle entre à nouveau sur le tapis de combat, elle commence avec seulement 2 jetons PV et ses carac d'attaque sont doublées.

Icônes spéciales des jetons Vilain



• • •		Le vilain peut se déplacer en diagonale.
• • •		Quand ce vilain arrive sur le tapis de combat, ajoutez autant de vilains à 5 pts en haut de la FA que représentés sur l'icône.
• • •		Armure : quand cette unité arrive sur le tapis de combat, placez des dés de déf pour un total de X sur son jeton (<i>utilisez le moins de dés de déf possible</i>).

Icônes des cartes Rencontre



Ce choix mène à un combat. Vous devez réussir le combat pour remporter les récompenses.



Piochez le nombre indiqué de cartes Butin. Le groupe décide librement comment se les répartir.



Ce choix mène à une résolution pacifique. D'autres conditions peuvent être requises pour remporter les récompenses.



Chaque gearloc remporte 1 point d'entraînement.



Remportez X point(s) de progrès si vous réussissez cette rencontre.



Chaque gearloc pioche 1 carte Butin verrouillé.



Chaque gearloc pioche 1 carte Butin.



Piochez le nombre indiqué de cartes Butin verrouillé. Le groupe décide librement comment se les répartir.

Code couleur des textes

Descriptif du choix, résultat du choix, texte d'ambiance, instructions spécifiques