














RÉFÉRENCE DES CAPACITÉS DE VILAINS



-  **Amalgame** - Placez un dé d'effet Amalgame sur la cible. Si ce dé s'y trouve déjà, retirez-le. Échangez les carac d'atq et de déf de la cible.
- 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 (*sa carac de déf*  ne peut pas être dépassée ainsi).
- Bain ardent X** - Cette unité récupère X PV au début de son tour si elle se trouve sur une position de lave et X PV dès qu'elle se déplace sur une position de lave.
- Brise-fer** - À la fin du tour de cette unité, si sa ou ses cibles ont perdu des PV ou des PV bonus, elles doivent défausser 1 dé d'attaque.
-  **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 (*les vilains qui n'ont pas de cible ne se déplacent pas*).
- Choc X** - Défaussez X dé(s) de capacité (*au choix du joueur*) de la zone des capacités de la cible (*à l'exception des dés utilisés comme des compteurs*).
-  **Confusion** - Placez un dé d'effet Confusion sur la cible. Cette dernière ne joue pas son prochain tour (*les effets négatifs s'appliquent quand même*).
-  **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).
-  **Contamination X** - Placez un dé d'effet Poison X sur tous les gearlocs qui ne se trouvent pas sur une position de lave. Voir **Poison X** pour plus de détails.
- 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.
- Coulée de lave** - Dès que cette unité occupe une position de roche, elle se transforme immédiatement en lave.
- 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 (*et ciblez-la*).
-  **Désorientation** - Placez un dé d'effet Désorientation sur la cible jusqu'à la fin de son prochain tour. L'unité ne peut pas se déplacer pendant son tour.
- Dommages collatéraux** - Tous les dégâts obtenus lors du lancer de cette unité frappent également toutes les unités adjacentes à la cible (*y compris l'unité attaquante*) 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.
- Écran de fumée** - Quand elle occupe une position de lave, cette unité ne peut pas être ciblée (*mais elle peut subir des dégâts infligés par des capacités ou effets non-ciblants*).
- Endurci** - Seuls les dégâts infligés par des dés d'atq font perdre des PV à cette unité.
- Énervé** - Si n'importe quel vilain a été vaincu pendant ce combat, cette unité gagne +2 atq.
- Entêtement** - Quand cette unité est vaincue, elle joue immédiatement un nouveau tour avant de quitter le tapis de combat.
- 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 (*placez un dé d'atq sur le vilain pour vous souvenir de ce bonus*). **Monocle (5-6)** : augmente le dé d'ini de 2.
- Éruption** - À la fin du tour de cette unité, la position de sa ou ses cible(s) devient de la lave.
- 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 (*les autres unités réduisent leur carac d'attaque*).
- Fourberie** - Les unités adverses peuvent cibler cette unité uniquement s'il s'agit du vilain le plus fort présent sur le tapis de combat.
- 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 (*pas de* ) , lancez à nouveau X dé(s) d'attaque 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.
- Hasard** - Piochez au hasard un dé Tyran Splice & Dice non utilisé. Ce tyran l'utilise comme si c'était le sien pour la durée du combat.
- 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 (*déplacez son dé d'ini sur la jauge*) et obtient X dé(s) d'attaque supplémentaire(s) ce tour-ci.

Intensité X - Le plan B de la cible perd X  (*retirez les  de gauche à droite*).

 **Leurre X** - Quand cette unité est vaincue, placez sur sa position un dé d'effet Leurre avec X jetons PV. Le groupe considère le leurre comme une unité adverse. Tant que le leurre se trouve sur le tapis de combat, les gearlocs ne peuvent pas attaquer de vilains. Le leurre ne prolonge pas le combat si tous les vilains sont vaincus.


Magma vivifiant X - Retirez X PV du gearloc le plus proche sur une position de lave et placez ce(s) PV sous cette unité (*elle peut dépasser sa carac de santé*).
Si aucun gearloc ne se trouve sur une position de lave, retirez, si possible, le(s) PV au vilain le plus proche sur une position de lave.


Malice X - Retirez X dé(s) des cases actives du gearloc ciblé (*le joueur choisit les dés retirés*).


Mue - Les carac d'attaque de cette unité sont égales au numéro de la manche en cours (=5).


Nuée ardente - Dès qu'une unité adverse se déplace sur une position adjacente à cette unité, cette dernière obtient immédiatement un dé de déf 2 et se déplace, si possible, de 1 position dans la direction opposée.


Peau épaisse X - Ignorez les X premiers dégâts infligés à cette unité ce tour-ci (*ne fonctionne pas pour les coups critiques*).

Perturbation - Placez le dé de suivi des manches sur  à la fin de la manche.


 **Pestilence X** - Quand cette unité est vaincue, placez un dé d'effet Pestilence X sur sa position. Considérez ce dé comme un obstacle qui ne peut pas être ciblé. Lorsque vous le placez, toutes les unités adjacentes subissent immédiatement X coup(s) critique(s). De plus, les gearlocs qui se déplacent sur des positions adjacentes à la Pestilence subissent 1 coup critique. Au début de la manche, réduisez ce dé d'effet de 1.

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 (*utilisez le dé d'effet Handicap pour vous en souvenir*). **Piège à barbelés (5-6)** : descendez de 2 positions sur la jauge d'ini.

 **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 (*celles qui ont plusieurs cibles l'attaquent plusieurs fois*).

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.

Réapparition - Si ce vilain n'est pas le dernier vaincu durant un combat, placez-le sur le dessus de la FA quand il est vaincu.


Récupération X - Cette unité obtient X jeton(s) PV (*dans la limite de ses PV max*) 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 (*coups critiques compris*), 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 (20 pts, depuis la pile active uniquement) 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.


Saisie - Au début du tour de cette unité, placez si possible l'unité adverse non adjacente la plus proche sur une position libre adjacente à cette unité. Si une position adjacente de lave est disponible, vous devez placer l'unité adverse dessus.

 **Sang** - Placez un dé d'effet Sang sur la cible. Cette unité subit 1 coup critique au début de son tour (*l'effet dure tout le combat*).

 **Sécrétion X** - Lorsque cette unité est attaquée par une unité adverse adjacente, placez un dé d'effet Poison X sur cette dernière (*même si la première est vaincue*). Voir **Poison X** pour plus de détails.

Signal X - Au début du tour de cette unité, ajoutez un vilain plus faible en bas de la file d'attente (*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*). 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 (*en conservant leur ordre*).


 **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.

Traction - L'unité ciblée est placée sur une position de départ de krelln adjacente à celui-ci si possible.

Trésor - Quand cette unité est vaincue, placez un dé de butin sur sa position (*si vous n'avez pas de dés de butin, piochez un butin à la place*).

Vénal - Un gearloc peut défausser un butin pour jouer immédiatement un tour bonus pour l'unité vénale adverse pendant le tour de celle-ci (*elle est considérée comme un allié, utilisable une fois par tour adverse*).

Vigueur - Seul l'effet Fatigue peut faire perdre son dernier PV à cette unité.

 **Vol** - À la fin du tour de cette unité, placez un dé d'effet Vol sur son jeton. S'il s'y trouve déjà, retirez-le. Tant qu'elle vole, l'unité bénéficie de **Camouflage**.

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.