



MAGICIENNE SADIDA



SCEPTRE ENCHANTEE

MAGIE  2 

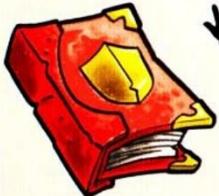


PUISSANCE D'ARCANE I

Activer cette compétence lors d'une Attaque magique: Attaque +3.



TOME: BOUCLIER



Test de Magie: La cible gagne 3 jetons Bouclier.



TÉLÉPORTATION I

Déplacez l' Enchanteresse sur la Case de votre choix dans la même pièce.



ROBE DE L'ÉCLAIR



Vous pouvez relancer vos Dés lors d'un Test de Magie ou d'une Attaque magique une fois par tour.

FORCE: 1
HABILETÉ: 3
VISÉE: 2
MAGIE: 4
VITESSE: 2
DÉFENSE: 1



SOMBRE SAVOIR I

Activez la Capacité spéciale d'un tome équipé sans avoir à effectuer le Test de Magie.





ARCHERE CRA



ARC COMPOSITE

VISÉE 3

COUTEAU DE CHASSE

FORCE 1

TENUE DES BOIS

FORCE: 2
 HABILETÉ: 2
 VISÉE: 4
 MAGIE: 2
 VITESSE: 2
 DÉFENSE: 1



LOUP SPECTRAL 1

Placez le jeton Loup sur un Monstre ciblé: Ce Monstre a un malus de -2 en Attaque lors de sa prochaine Phase de Monstre.

VISÉE PRÉCISE 1

Placez le jeton Visée sur un Monstre ciblé: Attaque +2 pour toutes vos Attaques à Distance effectuées sur ce Monstre.

MARCHE ELFIQUE 1

Utilisez cette compétence lors de votre déplacement: Ignorez les Zones de Blocage.



PISTOLERO ROUBLARD

MISS & VOLCANO

VISÉE  2 



2★ ou plus lors d'une Attaque: Reprenez 1 Dé déjà utilisé.

POING AMÉRICAIN

 1 



1★ ou plus lors d'une Attaque: Déplacer la cible en ligne droite d'une Case.

TENUE DE BRUTE



FORCE: 2
HABILETÉ: 2
VISÉE: 3
MAGIE: 1
VITESSE: 3
DÉFENSE: 1





BULLET TIME I 

Déplacez-vous jusqu'à 2 Cases, ignorant les Zones de Blocage.

Si vous n'êtes pas dans une Zone de Blocage à la fin de votre déplacement: Gagnez 1 jetons Bouclier.





PLUIE DE BALLE 

1

Attaque +2 pour chaque Attaque à Distance effectuée pendant ce tour après la première.





DOUBLE DOSE I 

Vous pouvez activer cette capacité seulement lors d'une Attaque à Distance: Cette Attaque touche 2 Monstres avec le même résultat OU Attaque +3 sur une seule et même cible.





DUELLISTE ENUTROF



BAZOOKA ASSOMMANT I

Vous pouvez activer cette compétence lors d'une Attaque corps à corps seulement si vous êtes situé dans une Zone de Blocage d'un Monstre et un seul: Attaque +3.



SAUT DE NAIN I

Déplacez-vous en ligne droite jusqu'à 3 Cases ignorant toutes Zones de Blocage. Vous devez finir votre mouvement dans la Zone de Blocage d'un Monstre.



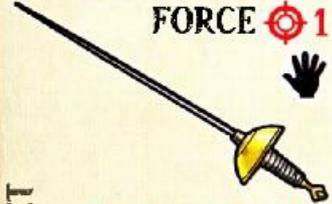
À CORPS PERDU

Vous pouvez activer cette capacité lors d'un combat au corps à corps: Après avoir effectué cette Attaque, vous pouvez immédiatement en faire une autre en utilisant 2 Dés bonus.



FORCE  1

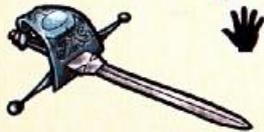
FLEURET



Si vous êtes dans une Zone de Blocage d'un seul Monstre: Force +1.

FORCE  1

MAIN GAUCHE



Si vous êtes dans une Zone de Blocage d'un seul Monstre: +1 jeton Bouclier.

TENUE DE CORSAIRE



FORCE: 4
HABILITÉ: 2
VISÉE: 1
MAGIE: 1
VITESSE: 3
DÉFENSE: 1





5

GUERRIER IOP



FORCE 1

HACHE

PETIT BOUCLIER

1

CUIRASSE DE BRONZE

1

FORCE: 3
HABILETÉ: 1
VISÉE: 1
MAGIE: 1
VITESSE: 2
DÉFENSE: 3



ASSAULT BRUTAL I

Déplacez-vous d'une Case en ignorant les Zones de Blocage puis effectuez une Attaque Corps à Corps avec Attaque +3.

CRI DE GUERRE I

Placez le Jeton Forteresse sur un Monstre ciblé. Pendant la prochaine Phase des Monstres, le Monstre ciblé doit vous Attaquer. Vous gagnez 1 XP pour chaque blessure subie de cette façon.

CATAPULTE I

Déplacez un Monstre adjacent en ligne droite jusqu'à 3 Cases. Si le Monstre ciblé traverse des Barils ou des Piliers, ils sont détruits et il subit une blessure par objet détruit.

MAITRE DES OMBRES



FORCE 1



DAGUE DE L'OMBRE

Si vous Attaquez par l'arrière: Force +1.

OUTILS



Pour chaque crochitage: Habileté +1.

CAPE SOMBRE



2★ ou plus lors d'un mouvement d'une Case: Reprenez 1 Dé déjà utilisé.

FORCE: 3
HABILETÉ: 3
VISÉE: 1
MAGIE: 1
VITESSE: 3
DÉFENSE: 2



ATTAQUE SURPRISE 1

Vous pouvez activer cette compétence lors d'une Attaque Corps à Corps effectuée depuis l'arrière de la cible: Attaque +5.



MARCHE DES OMBRES 1

Ce tour, vous pouvez vous déplacer en ignorant les Zones de Blocage.



DANSE DE LAMES 1

Tant que vous êtes adjacent à au moins 2 Monstres: Attaque +3 à chaque Attaque effectuée ce tour.



La suite
des

DoTus

