Grisban l'Assoiffé

Capacité de Héros

Chaque fois que vous effectuez une action repos, vous pouvez immédiatement vous défausser d'une carte Condition.

Exploit Héroïque

À utiliser durant votre tour pour faire une action d'attaque supplémentaire. Ceci est en plus des 2 actions de votre tour.

Grisban l'Assoiffé

Capacité de Héros

Chaque fois que vous effectuez une action repos, vous pouvez immédiatement vous défausser d'une carte Condition.

« Toutes ces tueries me donnent soif. Trinquez avec moi ! »

Piège du Démon Uthuk

Piège

Jouez cette carte après qu'un héros a fait une fouille ou ouvert une porte. Il fait un test 👁 ou ✊ (le joueur héros choisit). En cas de réussite, il subit autant de ♥ que l'attribut testé. Sinon, il est vaincu.

Saboteur III

3

Rituel impie

Magie

Jouez cette carte au début de votre tour. Choisissez 1 de vos groupes de monstres et piochez autant de cartes Seigneur du Mal que le nombre de personnages de ce groupe sur le plateau. Choisissez et gardez 2 cartes, puis défaussez les autres. Chaque monstre de ce groupe accomplit 1 action de moins durant ce tour.

Mage I

1

Soif de Sang

Événement

Jouez cette carte quand un héros est vaincu. Piochez 2 cartes Seigneur du Mal, en supplément de la carte Seigneur du Mal normalement piochée pour avoir vaincu un héros.

Seigneur de guerre II

2

Renforcer

Événement

Jouez cette carte à la fin de votre tour et choisissez 1 monstre majeur sur le plateau.

Vous pouvez placer des monstres mineurs du groupe de ce monstre sur des cases vides qui lui sont adjacentes, jusqu'à la limite de groupe.

Ces monstres ne peuvent pas être placés à moins de 3 cases de n'importe quel héros, mais peuvent sinon être placés dans n'importe quelle case vide.

Seigneur de guerre III

3

I
Élémentaire
Feu : faites une attaque ciblant tous les personnages adjacents à ce monstre. Chaque personnage lance séparément ses dés de défense.
Terre : chaque héros adjacent à ce monstre doit faire un test . Chaque héros qui échoue est Immobilisé.
Eau : chaque héros adjacent à ce monstre doit faire un test . Chaque héros qui échoue subit 2 .
Air : jusqu'au début de votre prochain tour, ce monstre ne peut être affecté que par les attaques des personnages adjacents.
1 0
0 1
1 1

II
Élémentaire
Feu : faites une attaque ciblant tous les personnages adjacents à ce monstre. Chaque personnage lance séparément ses dés de défense.
Terre : chaque héros adjacent à ce monstre doit faire un test . Chaque héros qui échoue est Immobilisé.
Eau : chaque héros adjacent à ce monstre doit faire un test . Chaque héros qui échoue subit 2 .
Air : jusqu'au début de votre prochain tour, ce monstre ne peut être affecté que par les attaques des personnages adjacents.
1 0
0 1
1 1

Garder

Chevalier

2

Quand un monstre se déplace sur une case **vide** adjacente à vous, inclinez cette carte pour interrompre l'activation de ce monstre et effectuer une attaque avec une arme de *corps à corps*. Une fois cette attaque résolue, si le monstre n'est pas vaincu, il peut poursuivre son activation.

2

Réanimer Les Morts

Nécromancien

➦ : placez votre pion familier Réanimé dans une case **vide** adjacente à vous.

Vous ne pouvez contrôler qu'un Réanimé à la fois. Vous pouvez défausser votre pion Réanimé à tout moment durant votre tour.

1

Esprits Des Ancêtres

Shaman

3

Quand au moins 1 monstre subit des ♥ à cause d'une de vos compétences de classe, inclinez cette carte. Chacun de ces monstres est Empoisonné.

Quand au moins 1 héros récupère des ♥ ou des ◢ grâce à une de vos compétences de classe, inclinez cette carte pour permettre à chacun de ces héros de récupérer 1 ♥ et 1 ◢ supplémentaires.

1

Briser La Rune

Maître des runes

3

➦ : effectuez une attaque avec une arme *rune*. Cette attaque ignore la portée et cible chaque personnage à 3 cases ou moins de vous, dans votre ligne de vue. Chaque personnage lance ses dés de défense séparément.

Cette attaque ne peut pas être affectée par Explosion.

4

Tir En Mouvement

Pisteur

3

Chaque fois que vous effectuez une attaque avec un *arc*, vous pouvez vous déplacer jusqu'à 2 cases avant de déclarer une cible ou après la résolution de l'attaque.

Si vous êtes équipé d'une *armure lourde*, vous ne ne pouvez vous déplacer que de 1 case.

Résumé du Tour du Seigneur du Mal

1. Début du tour :
   I. Piocher 1 carte Seigneur du Mal, et capacités de début de tour
   II. Restaurer les cartes
2. Activer les monstres :
   I. Choisir un groupe de monstres
   II. Utiliser 2 actions avec chaque monstre du groupe
   III. Répéter les étapes pour chaque groupe de monstres restant
3. Fin du round :
   - Retourner cette carte