

DRAL

ÉPÉE ROUILLÉE TUILE DE DÉPART

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



2 CHARGE BRUTALE

Déclenchement : en dehors d'un combat

Déplacez-vous vers une case contenant un Monstre vaincu ou vers la tanière d'un Monstre Élite, à 3 cases maximum et en ligne droite. Les pouvoirs des Élémentaires s'appliquent normalement. Comme d'habitude, vous devez pouvoir effectuer une Action Combat afin d'affronter le Monstre immédiatement (après avoir pénétré sur cette case).



Vous ne pouvez pas traverser de cases où se trouve un Monstre.

Vous ne pouvez pas utiliser *Charge brutale* si vous trouvez au centre d'une tuile Spéciale.

Réduisez de 2 la Force de Combat du Monstre, lors de la **première Attaque du Monstre** au cours de ce Combat.

2 PROSPECTEUR UTILISÉ UNIQUEMENT EN MODE SOLO/COOP

Déclenchement : en dehors d'un Combat sur une case Mine

Action : Extraction

Piochez 2 Ressources Naturelles (au lieu de 1). Choisissez-en 1 et défaussez l'autre.



Remarque : l'effet du symbole Chariot Minier ne peut pas être appliqué lors de cette Action Extraction.

2 PROSPECTEUR UTILISÉ UNIQUEMENT DANS LES PARTIES DE 2 À 4 JOUEURS

Déclenchement : en dehors d'un Combat sur une case Mine

Action : Extraction

Ne payez pas d'Or aux joueurs qui ont placé un jeton Interaction sur la case où vous réalisez l'Action Extraction.



4 ESQUIVE

Déclenchement : après le lancer de dés d'Attaque du Monstre

Diminuez de 2 la Force de Combat du Monstre.



4 ÉCLAIREUR

Déclenchement : en dehors d'un Combat

Choisissez l'une des options suivantes :

- ◆ Recevez 1 point de Mouvement.
- ◆ Regardez secrètement les deux premières cartes de n'importe quelle pile Monstre, puis remettez-les toutes les deux (dans l'ordre de votre choix) au-dessus ou en dessous de cette pile, ou placez-en une au-dessus de cette pile et une en dessous.



6 MASSUE CLOUTÉE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



6 RAGE

Déclenchement : après le lancer de dés du Héros

Ajoutez 1 à la Force de Combat du Héros et infligez 1 Dégât au Monstre.



9 INTIMIDATION

Déclenchement : en dehors d'un Combat lors d'une Action Commerce

Réduisez de 2 (au maximum) le prix d'achat d'un Objet ou le coût d'Apprentissage d'une Capacité, avec un coût minimum d'achat ou d'Apprentissage de 1.



Remarque : vous ne pouvez pas combiner cet effet avec un quelconque autre effet qui vous permettrait de réduire le prix d'achat.

9 ENDURANCE

Effet permanent : une fois cette Capacité apprise, ajoutez 1 à vos modificateurs de Besaces (voir *Livret de règles*, page 27). Cet effet reste toujours actif, même si la tuile est engagée.



En dehors d'un Combat : engagez cette tuile pour gagner 1 point de Mouvement.

12 MULE

Condition : Set d'Armure de 3 pièces ou plus.

Effet permanent : une fois cette Capacité apprise, ajoutez 2 à vos modificateurs de Besaces (voir *Livret de règles*, page 27). Cet effet reste toujours actif, même si la tuile est engagée.



En dehors d'un Combat : engagez cette tuile pour gagner 1 point de Mouvement.

12 HALLEBARDE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



15 EXTORSION

Déclenchement : en dehors d'un Combat lors d'une Action Commerce

Réduisez de 5 (au maximum) le prix d'achat d'un Objet, avec un coût minimum d'achat de 2, et perdez 1 point de Réputation.



Remarque : vous ne pouvez pas combiner cet effet avec un quelconque autre effet qui vous permettrait de réduire le prix d'achat.

15 GLAIVE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



18 CONTRE-ATTAQUE

Condition : Set d'Armure de 3 pièces ou plus

Déclenchement : après le lancer de dés d'Attaque du Monstre



Diminuez de 4 la Force de Combat du Monstre. De plus, infligez 1 Dégât au Monstre au même moment où le Monstre inflige ses Blessures au Héros, à la fin de la Phase d'Attaque du Monstre. Cela peut entraîner la mort du Monstre et du Héros en même temps (suivez alors les règles normales relatives à la Mort du Monstre et à la Mort du Héros en Combat).

18 CHASSEUR

Déclenchement : en dehors d'un Combat

Choisissez l'une des options suivantes :

- Recevez 2 points de Mouvement.
- Regardez secrètement les trois premières cartes de n'importe quelle pile Monstre, puis remettez n'importe quel nombre de ces cartes au sommet de cette même pile (dans n'importe quel ordre), et le reste, au bas de cette même pile (dans n'importe quel ordre).



21 BAGARREUR

Déclenchement : avant le lancer de dés du Héros

Selon la Force de Combat Finale du Héros, infligez des Dégâts supplémentaires. De plus, diminuez de 2 la Force de Combat du Monstre lors de la **prochaine** Attaque du Monstre au cours de ce Combat.



21 HACHE DE JET

Déclenchement : Initiative



25 FRÉNÉSIE

Déclenchement : après le lancer de dés du Héros

Si la Force de Combat Finale du Héros est comprise en 0 et 8, infligez 3 Dégâts supplémentaires. De plus, diminuez de 3 la Force de Combat du Héros lors de la **prochaine** Attaque du Héros au cours de ce Combat.



30 HACHE DE GUERRE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



35 FUREUR

Déclenchement : après le lancer de dés du Héros

Si la Force de Combat Finale du Héros est supérieure ou égale à 9, infligez 4 Dégâts supplémentaires. De plus, après avoir infligé des Dégâts au Monstre, subissez 2 Blessures (que le Monstre ait été vaincu ou non).



Remarques :

Si vous éliminez le Monstre ou le Dragon, vous recevez la Récompense, même si vous mourez des suites des Blessures infligées par *Fureur*.

Si vous mourez des suites des Blessures infligées par *Fureur*, et que le Monstre n'a pas été vaincu, placez la carte Monstre face cachée au sommet de la pile Monstre appropriée, ensuite, suivez les règles relatives à la Mort en dehors d'un Combat, indiquées en **page 25** du **Livret de règles**.

40 MASSACREUSE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros

