

# HOXIR



## BAGUETTE EN OS TUILE DE DÉPART

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



## BOUCLIER EN OS TUILE DE DÉPART

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



Réduisez les Blessures devant vous être infligées de 1. En outre, réduisez de 2 la Force de Combat Finale du Héros lors de la prochaine Attaque du Héros au cours de ce Combat.



## SCEAU CORROMPU TUILE DE DÉPART SUPPLÉMENTAIRE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



En outre, en fonction de la Force de Combat finale du Héros, réduisez de 3 la Force de Combat du Monstre lors de la prochaine Attaque du Monstre au cours de ce Combat.



## LIVRE DES MORTS TUILE DE DÉPART SUPPLÉMENTAIRE

Déclenchement : en dehors d'un Combat



Piocher 1 carte Argent.

En mode Solo/Coopératif : n'ajoutez pas de carte Argent à la réserve Argent.



## JAMBIÈRES NÉCROMANTIQUES ARMURE

Placez cette tuile sur l'emplacement correspondant de votre plateau Héros. Suivez les règles standards d'utilisation des effets sur les Équipements.



Remarque : les Jambières Nécromantiques font partie du set d'Armure Nécromantique.



## FRACTURE

Déclenchement : avant le lancer de dés d'Attaque du Héros



Si la Force de Combat Finale du Héros est comprise entre 3 et 10, réduisez de 3 la Force de Combat du Monstre lors de la prochaine Attaque du Monstre au cours de ce Combat.

Si la Force de Combat Finale du Héros est de 11 ou plus, infligez 1 Dégât supplémentaire.



## CASQUE NÉCROMANTIQUE ARMURE

Placez cette tuile sur l'emplacement correspondant de votre plateau Héros. Suivez les règles standards d'utilisation des effets sur les Équipements.



Vous pouvez placer n'importe quelle Gemme (à l'exception d'un Diamant ou d'une Démonite) sur l'emplacement indiqué.

Remarque : le Casque Nécromantique fait partie du set d'Armure Nécromantique.



## TÉNACITÉ CAPACITÉ DE CONTRÔLE

Déclenchement : effet permanent pour le Crâne Flottant actif



La Santé Maximale du Crâne Flottant est augmentée de 1.



## PRÉCISION CAPACITÉ DE CONTRÔLE

Déclenchement : effet permanent pour le Crâne Flottant actif

Ajoutez 2 au résultat de chaque lancer de dés du Crâne Flottant.



## ANNEAU NÉCROMANTIQUE ANNEAU

Placez cette tuile sur l'emplacement correspondant de votre plateau Héros. Suivez les règles standards d'utilisation des effets sur les Équipements.



## GANTELETS NÉCROMANTIQUES ARMURE

Placez cette tuile sur l'emplacement correspondant de votre plateau Héros. Suivez les règles standards d'utilisation des effets sur les Équipements.



Remarque : les Gantelets Nécromantiques font partie du set d'Armure Nécromantique.



## CHASSEUR D'ÂMES

Déclenchement : en dehors d'un Combat

Téléportez-vous sur une case contenant un Monstre vaincu, c'est-à-dire une case qui a été délivrée par un Héros au cours de la partie.



## BOTTES NÉCROMANTIQUES ARMURE

Placez cette tuile sur l'emplacement correspondant de votre plateau Héros. Suivez les règles standards d'utilisation des effets sur les Équipements.



Remarque : les Bottes Nécromantiques font partie du set d'Armure Nécromantique.



## BAGUETTE SPECTRALE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros

En outre, en fonction de la Force de Combat Finale du Héros, réduisez le nombre de Blessures devant être infligées à Hoxir de 1 lors de la prochaine Attaque du Monstre au cours de ce Combat.



## SOIF DE SANG

Déclenchement : avant le lancer de dés d'Attaque du Héros

En fonction de la Force de Combat Finale du Héros, Soignez-vous de la valeur indiquée et/ou infligez des Dégâts supplémentaires comme indiqué.



## PERFIDIE CAPACITÉ DE CONTRÔLE

Déclenchement : effet permanent pour le Boucher Putride actif.

Après chaque lancer de dés d'Attaque du Héros du Boucher Putride, infligez 1 Dégât supplémentaire.



## 9 CUIRASSE NÉCROMANTIQUE ARMURE

Placez cette tuile sur l'emplacement correspondant de votre plateau Héros. Suivez les règles standards d'utilisation des effets sur les Équipements.

Vous pouvez placer n'importe quelle Gemme (à l'exception d'un Diamant ou d'une Démonite) sur l'emplacement indiqué.

**Remarque :** la Cuirasse Nécromantique fait partie du set d'Armure Nécromantique.



## 9 GIGANTISME CAPACITÉ DE CONTRÔLE

**Déclenchement :** effet permanent pour le Boucher Putride actif.

La Santé Maximale du Boucher Putride est augmentée de 1.



## 12 CASQUE NÉCROMANTIQUE ENSORCELÉ ARMURE

Placez cette tuile sur l'emplacement correspondant de votre plateau Héros. Suivez les règles standards d'utilisation des effets sur les Équipements.

Vous pouvez placer n'importe quelle Gemme (à l'exception d'un Diamant ou d'une Démonite) sur l'emplacement indiqué.

**Remarque :** le Casque Nécromantique Ensorcelé fait partie du set d'Armure Nécromantique.



## 12 RÉVEIL DES MORTS

**Déclenchement :** n'importe quand lors d'un Combat

Invoquez un (ou plusieurs) Shire(s) de Hoxir qui requiert (requièrent) un total de Nécromancie de 5 maximum. Vous devez payer le montant approprié en Or, comme d'habitude. Vous devez continuer à respecter le prérequis de Nécromancie du set d'Armure Nécromantique.



## 15 BOTTES NÉCROMANTQUES ENSORCELÉES ARMURE

Placez cette tuile sur l'emplacement correspondant de votre plateau Héros. Suivez les règles standards d'utilisation des effets sur les Équipements.

**Remarque :** les Bottes Nécromantiques Ensorcelées font partie d'un set d'Armure Nécromantiques.



## 15 BÂTON DU TRÉPAS

**Déclenchement :** lancer de dés d'Attaque du Héros

En outre, en fonction de la Force de Combat Finale du Héros, réduisez les Blessures devant être infligées à Hoxir de 1 lors de la prochaine Attaque du Monstre au cours de ce Combat.



## 18 JAMBIÈRES NÉCROMANTQUES ENSORCELÉES ARMURE

Placez cette tuile sur l'emplacement correspondant de votre plateau Héros. Suivez les règles standards d'utilisation des effets sur les Équipements.

**Remarque :** les Jambières Nécromantiques Ensorcelées font partie du set d'Armure Nécromantique.



## 18 MORSURE CAPACITÉ DE CONTRÔLE

**Déclenchement :** effet permanent pour le Crâne Flottant actif.



Après chaque Attaque d'Initiative, infligez 1 Dégât supplémentaire.

## 21 GANTELETS NÉCROMANTIQUES ENSORCELÉS ARMURE

Placez cette tuile sur l'emplacement correspondant de votre plateau Héros. Suivez les règles standards d'utilisation des effets sur les Équipements.

Vous pouvez placer n'importe quelle Gemme (à l'exception d'un Diamant ou d'une Démonite) sur l'emplacement indiqué.

**Remarque :** les Gantelets Nécromantiques Ensorcelés font partie du set d'Armure Nécromantique.



## 25 SECRET INDICIBLE CAPACITÉ DE CONTRÔLE

**Déclenchement :** effet permanent pour le Seigneur Liche actif.

La Santé Maximale du Seigneur Liche est augmentée de 1.

En outre, après chaque lancer de dés d'Attaque du Héros du Seigneur Liche, infligez 1 Dégât supplémentaire.



## 25 ANNEAU NÉCROMANTIQUE ENSORCELÉ ANNEAU

Placez cette tuile sur l'emplacement correspondant de votre plateau Héros. Suivez les règles standards d'utilisation des effets sur les Équipements.

Vous pouvez placer n'importe quelle Gemme (à l'exception d'un Diamant ou d'une Démonite) sur l'emplacement indiqué.



## 25 POTION DE SAGESSE POTION

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat

Choisissez jusqu'à 2 tuiles Héros que vous avez défaussées durant l'action Dévoiler. Placez-la(les) à côté de votre plateau Héros, avec les autres tuiles Héros Dévoilées. Désormais, la Capacité/l'Arme/le Bouclier/l'Armure/l'Orfèvrerie peut être Appris(e)/Acheté(e) selon les règles habituelles.



## 30 CUIRASSE NÉCROMANTIQUE ENSORCELÉE ARMURE

Placez cette tuile sur l'emplacement correspondant de votre plateau Héros. Suivez les règles standards d'utilisation des effets sur les Équipements.

Vous pouvez placer n'importe quelle Gemme (à l'exception d'un Diamant ou d'une Démonite) sur l'emplacement indiqué.

**Remarque :** la Cuirasse Nécromantique Ensorcelée fait partie du set d'Armure Nécromantique.



## 35 TRÉPAS CAPACITÉ DE CONTRÔLE

**Déclenchement :** effet permanent pour le Seigneur Liche actif.

Après chaque lancer de dés d'Attaque du Héros du Seigneur Liche, infligez 2 Dégâts supplémentaires.



## 40 DÉCHIREUR D'ÂMES

**Déclenchement :** lancer de dés d'Attaque du Héros

