

SKOLDUR



MARTEAU TUILE DE DÉPART

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros

Avant le lancer de dés : vous pouvez dépenser 1 jeton Dwurt pour infliger 1 Dégât supplémentaire durant l'Attaque du Héros.



BOUCLIER EN BOIS TUILE DE DÉPART

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

Diminuez de 3 la Force de Combat du Monstre. De plus, la Force de Combat du Héros est diminuée de 2 lors de la prochaine attaque du Héros au cours de ce Combat.



0 TUNNELS

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

Téléportez-vous vers une autre case Mine à 4 cases de distance au maximum.



0 CHASSEUR DE TRÉSOR

Déclenchement : en dehors d'un Combat sur une case Trésor qui ne contient pas déjà un de vos jetons Héros

Choisissez l'une des options suivantes :

- ◆ Si cette case contient le jeton Héros d'un autre joueur, vous pouvez découvrir 1 Trésor : piochez la première tuile Trésor de la pile Trésor appropriée. Placez un de vos jetons Héros sur cette case. Ce jeton Héros restera sur cette case.
- ◆ Si cette case ne contient pas de jetons Héros, vous pouvez découvrir 2 Trésors : piochez les 2 premières tuiles de la pile Trésor appropriée. Placez un de vos jetons Héros sur cette case.



Remarque concernant le scénario La Menace de Mirrezil : si un Héros invoque une Défense Magique sur une case qui contient 2 jetons Héros, seul le Héros qui réalise l'invocation peut garder son jeton Héros sur cette case. Retirez le jeton Héros qui appartient à un autre joueur et placez-le sur le plateau Scénario/Commerce, sous la piste de Manches. Il sera utilisé pour le Décompte final.

2 PÉRIPLÉ DE GUMRAN

Déclenchement : en dehors d'un Combat, dès que votre Action Combat ou Extraction prend fin. Recevez 1 jeton Dwurt.



2 MAÎTRE DES MINES

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

Action : Extraction

En plus de votre Action Extraction, vous pouvez dépenser 1 jeton Dwurt pour prendre immédiatement 1 jeton Gemme du type indiqué sur la tuile que vous venez d'extraire.

Par exemple : vous extrayez un Rubis brut, vous dépensez ensuite 1 jeton Dwurt pour gagner 1 Rubis.



Remarque sur l'Euthium brut : si vous extrayez de l'Euthium brut et que vous dépensez 1 jeton Dwurt, choisissez n'importe quelle Gemme, à l'exception du Diamant et de la Démonite.



4 DOUBLE HACHE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros

Avant le lancer de dés : vous pouvez dépenser 1 jeton Dwurt pour infliger 1 Dégât supplémentaire durant l'Attaque du Héros.



4 DESTIN DE MOORGOT

Déclenchement : en dehors d'un Combat

Choisissez l'une des options suivantes :

- ◆ Dépensez 2 jetons Dwurt pour recevoir 3 points de Mouvement.
- ◆ Lancez le Dé de Dwurt. Les règles normales relatives au Dé de Dwurt continuent de s'appliquer.



6 DILEMME DE MOORGOT

Choisissez l'une des options suivantes :

- ◆ **En dehors d'un Combat :** recevez un point de Mouvement et Soignez-vous de 1.
- ◆ **Avant le lancer de dés d'Attaque du Héros :** vous pouvez dépensez 1 jeton Dwurt pour ajouter 2 à la Force de Combat du Héros. De plus, après avoir déterminé la Force de Combat Finale du Héros, infligez 1 Dégât supplémentaire.



6 CRI DE GUERRE

Déclenchement : à n'importe quel moment

Choisissez n'importe quel dé, à l'exception du Dé de l'Espoir et du Dé de Dwurt, et retournez-le sur sa face opposée.

Par exemple : un dé d'une valeur de 2 est retourné pour afficher désormais une valeur de 5.



9 PASSAGES SECRETS

Déclenchement : en dehors d'un Combat dans un Comptoir Commercial ou sur une case Mine

Téléportez-vous vers un autre Comptoir Commercial ou une autre case Mine à au maximum 5 cases de distance.



9 ARBALÈTE LÉGÈRE

Déclenchement : Initiative

Avant le lancer de dés : vous pouvez dépensez 1 jeton Dwurt pour ajouter 3 à votre Force de Combat. De plus, la Force de Combat du Monstre est diminuée de 2 lors de la prochaine attaque du Monstre au cours de ce Combat.



12 MASSUE DE GROMIR

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros

Avant le lancer de dés : vous pouvez dépenser 2 jetons Dwurt pour infliger 3 Dégâts supplémentaires durant l'Attaque du Héros.

De plus, en fonction de la Force de Combat Finale du Héros, réduisez la Force de Combat du Monstre de la valeur correspondante lors de la **prochaine** attaque du Monstre au cours de ce Combat.



12 BOUCLIER NAIN

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

Vous pouvez dépenser 1 jeton Dwurt pour réduire les Blessures que vous devriez subir de 1.

La Force de Combat du Monstre est diminuée de 4. De plus, la Force de Combat du Héros est diminuée de 2 lors de la prochaine Attaque du Héros au cours de ce Combat.



15 DOUBLE CONTENANCE

Déclenchement : effet permanent

Chacune de vos Besaces disponibles peut contenir jusqu'à 2 Objets (au lieu de 1).



15 RÉDEMPTION

Déclenchement : à n'importe quel moment

Choisissez l'une des options suivantes :

- Après avoir dépensé un jeton Dwurt pour un autre effet, Soignez-vous de 2.
Par exemple : vous dépensez un jeton Dwurt pour modifier le résultat d'un lancer de dés ou pour bénéficier des effets d'une autre tuile ; vous utilisez ensuite Rédemption pour vous Soigner de 2.
- Recevez un jeton Dwurt.



18 HACHE D'AZZATIR

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros

Avant le lancer de dés : vous pouvez dépenser 1 jeton Dwurt pour infliger 2 Dégâts supplémentaires durant l'Attaque du Héros.



18 FORGE DE POUVOIR

Déclenchement : effet permanent

Dépensez 1 jeton Dwurt pour utiliser l'un des effets suivants :

- Durant ou en dehors d'un Combat : ajoutez 4 à n'importe quel lancer de dés du Héros.
- Après le lancer de dés d'Attaque du Monstre : diminuez de 4 la Force de Combat du Monstre.
- En dehors d'un Combat : recevez 1 point de Mouvement.



21 LITANIES D'AZZATIR

Déclenchement : en dehors d'un Combat

Payez 2 Or pour gagner 1 point de Réputation.



21 ARBALÈTE LOURDE

Déclenchement : Initiative

Avant le lancer de dés : vous pouvez dépenser 1 jeton Dwurt pour ajouter 4 à votre Force de Combat. De plus, la Force de Combat du Monstre est diminuée de 3 lors de la **prochaine** Attaque du Monstre au cours de ce Combat.



25 POSTURE DE GUMRAN

Déclenchement : effet permanent

Diminuez de 2 la Force de Combat de chaque Monstre lors de chaque Tour de Combat.



30 MARTEAU DE GUERRE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros

Avant le lancer de dés : vous pouvez dépenser 1 jeton Dwurt pour infliger 1 Dégât supplémentaire durant l'Attaque du Héros.



35 BOUCLIER DE GROMIR

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

Vous pouvez dépenser 2 jetons Dwurt pour réduire de 3 points supplémentaires les Blessures que vous devriez subir (pour une réduction totale de 4, voir ci-dessous).

Réduisez les Blessures qui devraient vous être infligées de 1. De plus, diminuez de 2 la Force de Combat du Héros lors de la prochaine Attaque du Héros au cours de ce Combat.



40 BRISE-CRÂNE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros

Avant le lancer de dés : vous pouvez dépenser 1 jeton Dwurt pour infliger 3 Dégâts supplémentaires durant l'Attaque du Héros.

De plus, selon la Force de Combat Finale du Héros, diminuez la Force de Combat du Monstre de la valeur indiquée lors de la prochaine Attaque du Monstre au cours de ce Combat.

