

Attaque suicide

À JOUER AU MOMENT OÙ UN TROGLODYTE ATTAQUE

CE TROGLODYTE GAGNE +2 

ET EST ENSUITE RETIRÉ DU JEU À L'ISSUE DU COMBAT

Coup critique

À JOUER AU MOMENT DE RÉPARTIR LES EFFETS D'UNE TOUCHE

C'EST VOUS QUI CHOISISSEZ SUR QUELLE LIGNE APPLIQUER LA BLESSURE

OU

À JOUER DURANT LA PHASE DE MENACE 
LES HUMAINS PERDENT LE TALENT GARDE DU CORPS CE TOUR CI

Maître du Destin

À JOUER JUSTE APRÈS AVOIR LANCÉ LES DÉS DE DESTIN

CHOISISSEZ UN DÉ DE DESTIN ET PLACEZ LE SUR LA FACE DE VOTRE CHOIX

Marionnette

À JOUER DURANT LA PHASE DE MENACE

CHOISISSEZ UN HUMAIN (SANS LE TALENT BÉNÉDICTION) 
CELUI CI EFFECTUE UNE ATTAQUE DE BASE SUR UN AUTRE HUMAIN PRÉSENT SUR LA MÊME TUILE QUE LUI IL NE PEUT BÉNÉFICIER DU TALENT GARDE DU CORPS 

Pris de panique

À JOUER JUSTE UNE FOIS QUE LE JOUEUR HUMAIN A ASSIGNÉ SES DÉS D'ACTIVATION

CHOISISSEZ LE DÉ D'ACTIVATION D'UN HUMAIN, ET CHANGEZ SA VALEUR POUR L'ASSIGNER À UNE AUTRE LIGNE (SANS BLESSURE)

Projection d'acide

À JOUER AU MOMENT DE L'ATTAQUE D'UN DÉMON OU D'UN MOLOSSE

UN DÉMON OU UN MOLOSSE DE VOTRE CHOIX GAGNE LE TALENT COMBAT À DISTANCE CE TOUR CI



Enragés

À JOUER DURANT LA PHASE DE MENACE

LES DÉMONS ET LES MOLOSSES GAGNENT LE TALENT FRÉNÉTIQUE CE TOUR CI



Soif de Bagarre

À JOUER DURANT LA PHASE DE MENACE

LE DÉMON OU LE MOLOSSE DE VOTRE CHOIX GAGNE

+1  +1  +1 

CE TOUR CI

Terreur

À JOUER DURANT LA PHASE DE MENACE

DÉPLACEZ UN HUMAIN SUR UNE TUILE ADJACENTE SANS TENIR COMPTE DE LA RESTRICTION DE BLOCAGE

Ils sont partout !

À JOUER DURANT LA PHASE DE MENACE

CE TOUR CI, LES HUMAINS PERDENT LE TALENT INSAISSABLE 
ET LES TROGLODYTES GAGNENT LE TALENT INSAISSABLE 

Troglodyte coriace

À JOUER DURANT LA PHASE DE MENACE

PLACEZ UN GÜNTHER (HORS JEU) SUR LA TUILE DE VOTRE CHOIX (EN PRENANT COMPTE LA RESTRICTION DE SATURATION)

Fumée toxique

À JOUER DURANT LA PHASE DE MENACE

CHOISISSEZ UNE TUILE, JETEZ UN DÉ POUR CHAQUE HUMAIN PRÉSENT SUR CETTE TUILE. SUR UN RÉSULTAT DE 3 OU PLUS L'HUMAIN REÇOIT UNE BLESSURE

Attaque suicide

À JOUER AU MOMENT OÙ UN TROGLODYTE ATTAQUE

CE TROGLODYTE GAGNE +2 

ET EST ENSUITE RETIRÉ DU JEU À L'ISSUE DU COMBAT

Coup critique

À JOUER AU MOMENT DE RÉPARTIR LES EFFETS D'UNE TOUCHE

C'EST VOUS QUI CHOISISSEZ SUR QUELLE LIGNE APPLIQUER LA BLESSURE

OU

À JOUER DURANT LA PHASE DE MENACE 
LES HUMAINS PERDENT LE TALENT GARDE DU CORPS CE TOUR CI

Maître du Destin

À JOUER JUSTE APRÈS AVOIR LANCÉ LES DÉS DE DESTIN

CHOISISSEZ UN DÉ DE DESTIN ET PLACEZ LE SUR LA FACE DE VOTRE CHOIX

Marionnette

À JOUER DURANT LA PHASE DE MENACE

CHOISISSEZ UN HUMAIN (SANS LE TALENT BÉNÉDICTION) 
CELUI CI EFFECTUE UNE ATTAQUE DE BASE SUR UN AUTRE HUMAIN PRÉSENT SUR LA MÊME TUILE QUE LUI IL NE PEUT BÉNÉFICIER DU TALENT GARDE DU CORPS 

Pris de panique

À JOUER JUSTE UNE FOIS QUE LE JOUEUR HUMAIN A ASSIGNÉ SES DÉS D'ACTIVATION

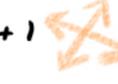
CHOISISSEZ LE DÉ D'ACTIVATION D'UN HUMAIN, ET CHANGEZ SA VALEUR POUR L'ASSIGNER À UNE AUTRE LIGNE (SANS BLESSURE)

Projection d'acide

À JOUER AU MOMENT DE L'ATTAQUE D'UN DÉMON OU D'UN MOLOSSE

UN DÉMON OU UN MOLOSSE DE VOTRE CHOIX GAGNE LE TALENT COMBAT À DISTANCE CE TOUR CI



<p>Enragés</p> <p>À JOUER DURANT LA PHASE DE MENACE</p> <p>LES DÉMONS ET LES MOLOSSES GAGNENT LE TALENT FRÉNÉTIQUE CE TOUR CI</p> 	<p>Soif de Bagarre</p> <p>À JOUER DURANT LA PHASE DE MENACE</p> <p>LE DÉMON OU LE MOLOSSE DE VOTRE CHOIX GAGNE</p> <p>+1  +1  +1 </p> <p>CE TOUR CI</p>	<p>Terreur</p> <p>À JOUER DURANT LA PHASE DE MENACE</p> <p>DÉPLACEZ UN HUMAIN SUR UNE TUILE ADJACENTE SANS TENIR COMPTE DE LA RESTRICTION DE BLOCAGE</p>	<p>Ils sont partout !</p> <p>À JOUER DURANT LA PHASE DE MENACE</p> <p>CE TOUR CI, LES HUMAINS PERDENT LE TALENT INSAISSISSABLE ET LES TROGLODYTES GAGNENT LE TALENT INSAISSISSABLE</p>  	<p>Troglodyte coriace</p> <p>À JOUER DURANT LA PHASE DE MENACE</p> <p>PLACEZ UN GÜNTHER (HORS JEU) SUR LA TUILE DE VOTRE CHOIX (EN PRENANT COMPTE LA RESTRICTION DE SATURATION)</p>	<p>Fumée toxique</p> <p>À JOUER DURANT LA PHASE DE MENACE</p> <p>CHOISISSEZ UNE TUILE, JETEZ UN DÉ POUR CHAQUE HUMAIN PRÉSENT SUR CETTE TUILE. SUR UN RÉSULTAT DE 3 OU PLUS L'HUMAIN REÇOIT UNE BLESSURE</p>
<p>Foncez !</p> <p>CE GUERRIER GAGNE LE TALENT INSAISSISSABLE</p>  <p>OU</p> 	<p>Seul</p> <p>S'IL EST LE SEUL HUMAIN SUR SA TUILE, CE GUERRIER GAGNE UNE DÉFENSE DE 6</p>  <p>OU</p> 	<p>Sur la défensive</p> <p>CE GUERRIER GAGNE LE TALENT IMPOSANT</p>  <p>OU</p> 	<p>Sens du sacrifice</p> <p>CE GUERRIER GAGNE LE TALENT GARDE DU CORPS</p>  <p>OU</p> 	<p>Attention !</p> <p>CE GUERRIER GAGNE</p> <p>+1 </p> <p>OU</p> 	<p>Correz !</p> <p>CE GUERRIER GAGNE</p> <p>+1 </p> <p>OU</p> 
<p>Maîtrise</p> <p>CE GUERRIER GAGNE</p> <p>+1 </p> <p>OU</p> 	<p>Accès de rage</p> <p>CE GUERRIER GAGNE LE TALENT FRÉNÉTIQUE</p>  <p>OU</p> 	<p>Énergie en réserve</p> <p>S'IL A AU MOINS 3 BLESSURES, CE GUERRIER GAGNE</p> <p>+1  +1  +1 </p> <p>OU</p> 	<p>Chargez !</p> <p>APRÈS S'ÊTRE DÉPLACÉ D'AU MOINS 1 TUILE, CE GUERRIER GAGNE</p> <p>+2 </p> <p>OU</p> 	<p>Intuition</p> <p>CE GUERRIER GAGNE LE TALENT PRESCIENCE</p>  <p>OU</p> 	<p>Résilience</p> <p>CE GUERRIER GAGNE LE TALENT RESISTANT</p>  <p>OU</p> 



Foncez !

CE GUERRIER GAGNE LE TALENT INSAISSISSABLE



OU



Seul

S'IL EST LE SEUL HUMAIN SUR SA TUILE, CE GUERRIER GAGNE UNE DÉFENSE DE 6



OU



Sur la défensive

CE GUERRIER GAGNE LE TALENT IMPOSANT



OU



Sens du sacrifice

CE GUERRIER GAGNE LE TALENT GARDE DU CORPS



OU



Attention !

CE GUERRIER GAGNE

+1



OU



Courrez !

CE GUERRIER GAGNE

+1



OU



Maîtrise

CE GUERRIER GAGNE

+1



OU



Accès de rage

CE GUERRIER GAGNE LE TALENT FRÉNÉTIQUE

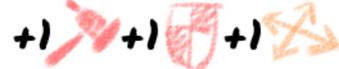


OU



Énergie en réserve

S'IL A AU MOINS 3 BLESSURES, CE GUERRIER GAGNE



OU



Chargez !

APRÈS S'ÊTRE DÉPLACÉ D'AU MOINS 1 TUILE, CE GUERRIER GAGNE

+2



OU



Intuition

CE GUERRIER GAGNE LE TALENT PRESCIENCE



OU



Résilience

CE GUERRIER GAGNE LE TALENT RESISTANT



OU



Bombe



PENDANT UN COMBAT, L'HUMAIN PEUT DÉFAUSSER CETTE CARTE, IL GAGNE ALORS L'ACTION : ATTAQUEZ CHAQUE COMBATTANT SUR UNE TUILE ADJACENTE AVEC 2 DÉs



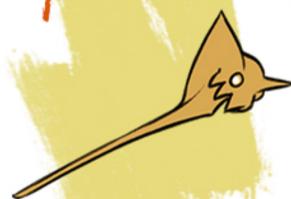
Bombe



PENDANT UN COMBAT, L'HUMAIN PEUT DÉFAUSSER CETTE CARTE, IL GAGNE ALORS L'ACTION : ATTAQUEZ CHAQUE COMBATTANT SUR UNE TUILE ADJACENTE AVEC 2 DÉs



Septre Ancien



PENDANT SA PHASE DE PRÉPARATION, TANT QUE L'HUMAIN EST EN JEU, LE JOUEUR HUMAIN PEUT LANCER UN DÉ SUPPLÉMENTAIRE

Savon de Marseille



QUOI QU'IL ARRIVE, LES TROGLODYTES NE PEUVENT ARRIVER EN JEU SUR LA TUILE DE L'HUMAIN

Savon de Marseille



QUOI QU'IL ARRIVE, LES TROGLODYTES NE PEUVENT ARRIVER EN JEU SUR LA TUILE DE L'HUMAIN

Explosifs



LORSQUE L'HUMAIN EST MIS KO, TOUS LES TROGLODYTES ET MOLOSSES SUR SA TUILE SONT MIS KO, LES AUTRES HUMAINS ET DÉMONS SUR SA TUILE SUBISSENT 3 BLESSURES

