



STATUTS


<http://www.LEREPAIREdesJEUX.FR>

Les effets des statuts durent jusqu'à leur guérison par un coeur ou une capacité spéciale.

PA = point d'action


Assomer : moins de MAX VOL 


Attacher : pas d'action spéciales. 

Etouffer : ne peut pas utiliser ou recevoir d'effet potion. 

Faible : moins de MAX ATT 


Feu : subit une blessure début de chaque activation (n'avance pas la jauge de puissance).

Fragile : moins de MAX ARM 

Froid : moins de MAX DEX 

Immobilité : ne peut pas se déplacer.

Lent : réduit la vitesse de moitié (arrondi au supérieur).

Pacifier : pas d'attaques spéciales. 

Poison : perd un PA.


Renverser : doit dépenser un PA pour retirer le statut avant de pouvoir bouger ou faire une action.


STATUTS


<http://www.LEREPAIREdesJEUX.FR>

Les effets des statuts durent jusqu'à leur guérison par un coeur ou une capacité spéciale.

PA = point d'action


Assomer : moins de MAX VOL 


Attacher : pas d'action spéciales. 

Etouffer : ne peut pas utiliser ou recevoir d'effet potion. 

Faible : moins de MAX ATT 


Feu : subit une blessure début de chaque activation (n'avance pas la jauge de puissance).

Fragile : moins de MAX ARM 

Froid : moins de MAX DEX 

Immobilité : ne peut pas se déplacer.

Lent : réduit la vitesse de moitié (arrondi au supérieur).

Pacifier : pas d'attaques spéciales. 

Poison : perd un PA.


Renverser : doit dépenser un PA pour retirer le statut avant de pouvoir bouger ou faire une action.


STATUTS


<http://www.LEREPAIREdesJEUX.FR>

Les effets des statuts durent jusqu'à leur guérison par un coeur ou une capacité spéciale.

PA = point d'action


Assomer : moins de MAX VOL 


Attacher : pas d'action spéciales. 

Etouffer : ne peut pas utiliser ou recevoir d'effet potion. 

Faible : moins de MAX ATT 


Feu : subit une blessure début de chaque activation (n'avance pas la jauge de puissance).

Fragile : moins de MAX ARM 

Froid : moins de MAX DEX 

Immobilité : ne peut pas se déplacer.

Lent : réduit la vitesse de moitié (arrondi au supérieur).

Pacifier : pas d'attaques spéciales. 

Poison : perd un PA.


Renverser : doit dépenser un PA pour retirer le statut avant de pouvoir bouger ou faire une action.


STATUTS


<http://www.LEREPAIREdesJEUX.FR>

Les effets des statuts durent jusqu'à leur guérison par un coeur ou une capacité spéciale.

PA = point d'action


Assomer : moins de MAX VOL 


Attacher : pas d'action spéciales. 

Etouffer : ne peut pas utiliser ou recevoir d'effet potion. 

Faible : moins de MAX ATT 


Feu : subit une blessure début de chaque activation (n'avance pas la jauge de puissance).

Fragile : moins de MAX ARM 

Froid : moins de MAX DEX 

Immobilité : ne peut pas se déplacer.

Lent : réduit la vitesse de moitié (arrondi au supérieur).

Pacifier : pas d'attaques spéciales. 

Poison : perd un PA.


Renverser : doit dépenser un PA pour retirer le statut avant de pouvoir bouger ou faire une action.


STATUTS


<http://www.LEREPAIREdesJEUX.FR>

Les effets des statuts durent jusqu'à leur guérison par un coeur ou une capacité spéciale.

PA = point d'action


Assomer : moins de MAX VOL 


Attacher : pas d'action spéciales. 

Etouffer : ne peut pas utiliser ou recevoir d'effet potion. 

Faible : moins de MAX ATT 


Feu : subit une blessure début de chaque activation (n'avance pas la jauge de puissance).

Fragile : moins de MAX ARM 

Froid : moins de MAX DEX 

Immobilité : ne peut pas se déplacer.

Lent : réduit la vitesse de moitié (arrondi au supérieur).

Pacifier : pas d'attaques spéciales. 

Poison : perd un PA.


Renverser : doit dépenser un PA pour retirer le statut avant de pouvoir bouger ou faire une action.


STATUTS


<http://www.LEREPAIREdesJEUX.FR>

Les effets des statuts durent jusqu'à leur guérison par un coeur ou une capacité spéciale.

PA = point d'action


Assomer : moins de MAX VOL 


Attacher : pas d'action spéciales. 

Etouffer : ne peut pas utiliser ou recevoir d'effet potion. 

Faible : moins de MAX ATT 

Feu : subit une blessure début de chaque activation (n'avance pas la jauge de puissance).

Fragile : moins de MAX ARM 

Froid : moins de MAX DEX 

Immobilité : ne peut pas se déplacer.

Lent : réduit la vitesse de moitié (arrondi au supérieur).

Pacifier : pas d'attaques spéciales. 

Poison : perd un PA.

Renverser : doit dépenser un PA pour retirer le statut avant de pouvoir bouger ou faire une action.

EFFETS

<http://www.LEREPAIREdesJEUX.FR>

***Atteindre X** : permet une attaque de mêlée jusqu'à X cases.

Augmenter : touche les figurines amies (y compris le lanceur).

Dangereux : les amis et les ennemis touchés subissent la capacité.

Immunisé X : ignore et retire tous les pions ou effets de la capacité X.

Pied sûr : les cases de terrain difficile ne coûtent qu'un point de mouvement.

Ressuciter : choisissez une figurine détruite, lancez par cœur sur sa carte. Pour chaque étoile obtenue, retirez un pion blessure. Après le jet, si la figurine a plus de cœurs que de pions blessures, elle est placée en jeu à côté du marqueur départ. Elle garde toutes ses potions et son équipement.

Vol : déplacement sur des cases contenant des ennemis, ignore les effets de tuiles ou terrain difficile.

Vulnérable X : si la figurine est ciblée par la capacité X, elle prend immédiatement une blessure en plus des autres effets de la capacité X.

Tir courbé : permet de cibler sans ligne de vue.

***Magie X** : attaque à distance à X cases, utilise VOL.

***Portée** : permet d'attaquer jusqu'à X cases.

***Projectile X** : attaque à distance à X cases, utilise DEX (impossible au corps à corps).

**(peut s'utiliser avec une action spéciale ou une capacité)*

EFFETS

<http://www.LEREPAIREdesJEUX.FR>

***Atteindre X** : permet une attaque de mêlée jusqu'à X cases.

Augmenter : touche les figurines amies (y compris le lanceur).

Dangereux : les amis et les ennemis touchés subissent la capacité.

Immunisé X : ignore et retire tous les pions ou effets de la capacité X.

Pied sûr : les cases de terrain difficile ne coûtent qu'un point de mouvement.

Ressuciter : choisissez une figurine détruite, lancez par cœur sur sa carte. Pour chaque étoile obtenue, retirez un pion blessure. Après le jet, si la figurine a plus de cœurs que de pions blessures, elle est placée en jeu à côté du marqueur départ. Elle garde toutes ses potions et son équipement.

Vol : déplacement sur des cases contenant des ennemis, ignore les effets de tuiles ou terrain difficile.

Vulnérable X : si la figurine est ciblée par la capacité X, elle prend immédiatement une blessure en plus des autres effets de la capacité X.

Tir courbé : permet de cibler sans ligne de vue.

***Magie X** : attaque à distance à X cases, utilise VOL.

***Portée** : permet d'attaquer jusqu'à X cases.

***Projectile X** : attaque à distance à X cases, utilise DEX (impossible au corps à corps).

**(peut s'utiliser avec une action spéciale ou une capacité)*

EFFETS

<http://www.LEREPAIREdesJEUX.FR>

***Atteindre X** : permet une attaque de mêlée jusqu'à X cases.

Augmenter : touche les figurines amies (y compris le lanceur).

Dangereux : les amis et les ennemis touchés subissent la capacité.

Immunisé X : ignore et retire tous les pions ou effets de la capacité X.

Pied sûr : les cases de terrain difficile ne coûtent qu'un point de mouvement.

Ressuciter : choisissez une figurine détruite, lancez par cœur sur sa carte. Pour chaque étoile obtenue, retirez un pion blessure. Après le jet, si la figurine a plus de cœurs que de pions blessures, elle est placée en jeu à côté du marqueur départ. Elle garde toutes ses potions et son équipement.

Vol : déplacement sur des cases contenant des ennemis, ignore les effets de tuiles ou terrain difficile.

Vulnérable X : si la figurine est ciblée par la capacité X, elle prend immédiatement une blessure en plus des autres effets de la capacité X.

Tir courbé : permet de cibler sans ligne de vue.

***Magie X** : attaque à distance à X cases, utilise VOL.

***Portée** : permet d'attaquer jusqu'à X cases.

***Projectile X** : attaque à distance à X cases, utilise DEX (impossible au corps à corps).

**(peut s'utiliser avec une action spéciale ou une capacité)*

EFFETS

<http://www.LEREPAIREdesJEUX.FR>

***Atteindre X** : permet une attaque de mêlée jusqu'à X cases.

Augmenter : touche les figurines amies (y compris le lanceur).

Dangereux : les amis et les ennemis touchés subissent la capacité.

Immunisé X : ignore et retire tous les pions ou effets de la capacité X.

Pied sûr : les cases de terrain difficile ne coûtent qu'un point de mouvement.

Ressuciter : choisissez une figurine détruite, lancez par cœur sur sa carte. Pour chaque étoile obtenue, retirez un pion blessure. Après le jet, si la figurine a plus de cœurs que de pions blessures, elle est placée en jeu à côté du marqueur départ. Elle garde toutes ses potions et son équipement.

Vol : déplacement sur des cases contenant des ennemis, ignore les effets de tuiles ou terrain difficile.

Vulnérable X : si la figurine est ciblée par la capacité X, elle prend immédiatement une blessure en plus des autres effets de la capacité X.

Tir courbé : permet de cibler sans ligne de vue.

***Magie X** : attaque à distance à X cases, utilise VOL.

***Portée** : permet d'attaquer jusqu'à X cases.

***Projectile X** : attaque à distance à X cases, utilise DEX (impossible au corps à corps).

**(peut s'utiliser avec une action spéciale ou une capacité)*

EFFETS

<http://www.LEREPAIREdesJEUX.FR>

***Atteindre X** : permet une attaque de mêlée jusqu'à X cases.

Augmenter : touche les figurines amies (y compris le lanceur).

Dangereux : les amis et les ennemis touchés subissent la capacité.

Immunisé X : ignore et retire tous les pions ou effets de la capacité X.

Pied sûr : les cases de terrain difficile ne coûtent qu'un point de mouvement.

Ressuciter : choisissez une figurine détruite, lancez par cœur sur sa carte. Pour chaque étoile obtenue, retirez un pion blessure. Après le jet, si la figurine a plus de cœurs que de pions blessures, elle est placée en jeu à côté du marqueur départ. Elle garde toutes ses potions et son équipement.

Vol : déplacement sur des cases contenant des ennemis, ignore les effets de tuiles ou terrain difficile.

Vulnérable X : si la figurine est ciblée par la capacité X, elle prend immédiatement une blessure en plus des autres effets de la capacité X.

Tir courbé : permet de cibler sans ligne de vue.

***Magie X** : attaque à distance à X cases, utilise VOL.

***Portée** : permet d'attaquer jusqu'à X cases.

***Projectile X** : attaque à distance à X cases, utilise DEX (impossible au corps à corps).

**(peut s'utiliser avec une action spéciale ou une capacité)*

EFFETS

<http://www.LEREPAIREdesJEUX.FR>

***Atteindre X** : permet une attaque de mêlée jusqu'à X cases.

Augmenter : touche les figurines amies (y compris le lanceur).

Dangereux : les amis et les ennemis touchés subissent la capacité.

Immunisé X : ignore et retire tous les pions ou effets de la capacité X.

Pied sûr : les cases de terrain difficile ne coûtent qu'un point de mouvement.

Ressuciter : choisissez une figurine détruite, lancez par cœur sur sa carte. Pour chaque étoile obtenue, retirez un pion blessure. Après le jet, si la figurine a plus de cœurs que de pions blessures, elle est placée en jeu à côté du marqueur départ. Elle garde toutes ses potions et son équipement.

Vol : déplacement sur des cases contenant des ennemis, ignore les effets de tuiles ou terrain difficile.

Vulnérable X : si la figurine est ciblée par la capacité X, elle prend immédiatement une blessure en plus des autres effets de la capacité X.

Tir courbé : permet de cibler sans ligne de vue.

***Magie X** : attaque à distance à X cases, utilise VOL.

***Portée** : permet d'attaquer jusqu'à X cases.

***Projectile X** : attaque à distance à X cases, utilise DEX (impossible au corps à corps).

**(peut s'utiliser avec une action spéciale ou une capacité)*