



Domination



Domination



Domination



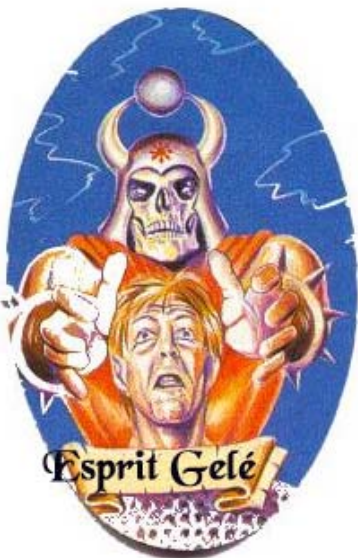
Esprit Frappé



Esprit Frappé



Esprit Frappé



Esprit Gelé



Esprit Gelé



Esprit Gelé

<p style="text-align: center;">DOMINATION (Sort "Psychique" du Chaos)</p> <p>Le Sorcier du Chaos & la cible lancent chacun 1 nombre de Dés de Combat égal à leurs Points d'Esprit respectifs. Si le Sorcier obtient 2 Crânes non défendus ou plus, il peut contrôler la cible durant son tour. Si l'Attaque Psi échoue, il ne se passe rien. <i>(cf. "Horde d'Ogres" p.8)</i></p>	<p style="text-align: center;">DOMINATION (Sort "Psychique" du Chaos)</p> <p>Le Sorcier du Chaos & la cible lancent chacun 1 nombre de Dés de Combat égal à leurs Points d'Esprit respectifs. Si le Sorcier obtient 2 Crânes non défendus ou plus, il peut contrôler la cible durant son tour. Si l'Attaque Psi échoue, il ne se passe rien. <i>(cf. "Horde d'Ogres" p.8)</i></p>	<p style="text-align: center;">DOMINATION (Sort "Psychique" du Chaos)</p> <p>Le Sorcier du Chaos & la cible lancent chacun 1 nombre de Dés de Combat égal à leurs Points d'Esprit respectifs. Si le Sorcier obtient 2 Crânes non défendus ou plus, il peut contrôler la cible durant son tour. Si l'Attaque Psi échoue, il ne se passe rien. <i>(cf. "Horde d'Ogres" p.8)</i></p>
<p style="text-align: center;">ESPRIT FRAPPE (Sort "Psychique" du Chaos)</p> <p>Le Sorcier du Chaos & la cible lancent chacun 1 nombre de Dés de Combat égal à leurs Points d'Esprit respectifs. Celui qui obtient le plus de Crânes inflige à l'autre la perte de la « différence » en Points d'Esprit. Si l'un d'eux perd tous ses Points d'Esprit dans ce Combat Psi, il reste inconscient pour le restant de cette Quête. <i>(cf. "Horde d'Ogres" p.8)</i></p>	<p style="text-align: center;">ESPRIT FRAPPE (Sort "Psychique" du Chaos)</p> <p>Le Sorcier du Chaos & la cible lancent chacun 1 nombre de Dés de Combat égal à leurs Points d'Esprit respectifs. Celui qui obtient le plus de Crânes inflige à l'autre la perte de la « différence » en Points d'Esprit. Si l'un d'eux perd tous ses Points d'Esprit dans ce Combat Psi, il reste inconscient pour le restant de cette Quête. <i>(cf. "Horde d'Ogres" p.8)</i></p>	<p style="text-align: center;">ESPRIT FRAPPE (Sort "Psychique" du Chaos)</p> <p>Le Sorcier du Chaos & la cible lancent chacun 1 nombre de Dés de Combat égal à leurs Points d'Esprit respectifs. Celui qui obtient le plus de Crânes inflige à l'autre la perte de la « différence » en Points d'Esprit. Si l'un d'eux perd tous ses Points d'Esprit dans ce Combat Psi, il reste inconscient pour le restant de cette Quête. <i>(cf. "Horde d'Ogres" p.8)</i></p>
<p style="text-align: center;">ESPRIT GELE (Sort "Psychique" du Chaos)</p> <p>Le Sorcier du Chaos & la cible lancent chacun 1 nombre de dés de combat égal à leurs Points d'Esprit respectifs. La cible sera paralysée pendant 1 tour par Crâne final obtenu (cad non défendu) par le Sorcier. 1 Héros "Gelé" peut seulement se Défendre & avec 1 seul Dé de Combat ! <i>(cf. "Horde d'Ogres" p.8)</i></p>	<p style="text-align: center;">ESPRIT GELE (Sort "Psychique" du Chaos)</p> <p>Le Sorcier du Chaos & la cible lancent chacun 1 nombre de dés de combat égal à leurs Points d'Esprit respectifs. La cible sera paralysée pendant 1 tour par Crâne final obtenu (cad non défendu) par le Sorcier. 1 Héros "Gelé" peut seulement se Défendre & avec 1 seul Dé de Combat ! <i>(cf. "Horde d'Ogres" p.8)</i></p>	<p style="text-align: center;">ESPRIT GELE (Sort "Psychique" du Chaos)</p> <p>Le Sorcier du Chaos & la cible lancent chacun 1 nombre de dés de combat égal à leurs Points d'Esprit respectifs. La cible sera paralysée pendant 1 tour par Crâne final obtenu (cad non défendu) par le Sorcier. 1 Héros "Gelé" peut seulement se Défendre & avec 1 seul Dé de Combat ! <i>(cf. "Horde d'Ogres" p.8)</i></p>