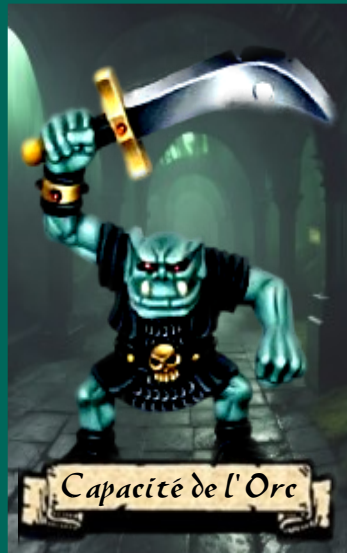


Attaque frénétique



Désignez un Orc sur le plateau de jeu, celui-ci devient frénétique. Il se déplace de 12 cases et attaque et défend avec une force de 6 dés de Combat.

Quand l'Orc est tué, vous pouvez, si vous êtes adjacent à lui, le fouiller pour trouver 2 cartes Potion, sur son corps. **Les effets de la carte durent jusqu'à la fin du tour.**



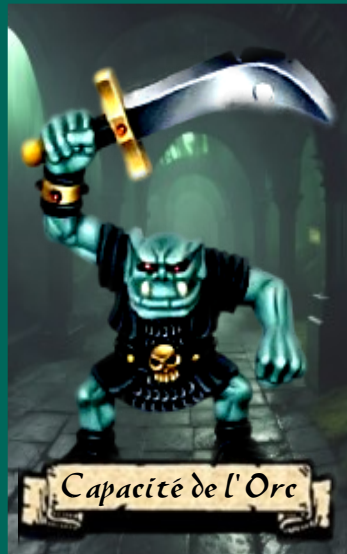
Défense imparable



Les yeux de tous les Orcs brillent d'une manière étrange.

Tous les Orcs sur le plateau de jeu, ont 2 dés de Combat, supplémentaires en défense, à ce tour et au prochain tour.

Les effets de la carte durent jusqu'à la fin du prochain tour.



Absorption de vitalité

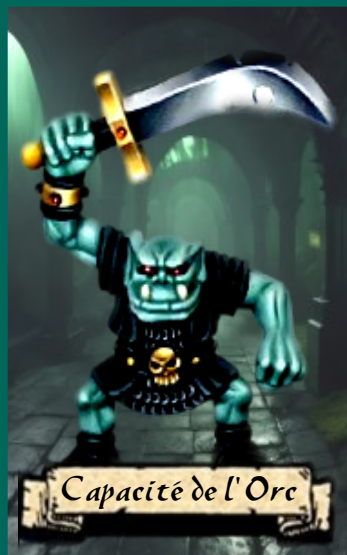


Lorsque vous attaquez un Orc, durant ce tour,

Il vous ôte un point de Corps par Crâne obtenu, sur son jet de défense et le transfère à sa vitalité.

Il peut dépasser son niveau initial de vitalité par ce stratagème.

Les effets de la carte durent jusqu'à la fin du tour.



Résistance magique

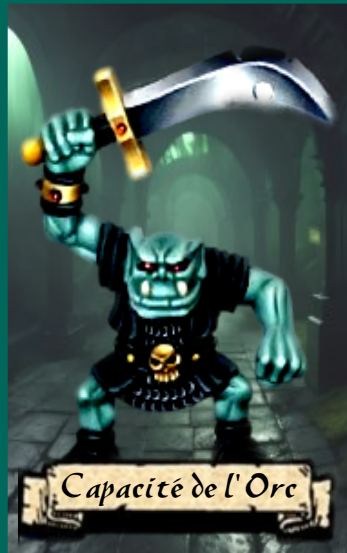


Désignez un Orc sur le plateau de jeu, celui-ci devient une force de la nature.

S'il est tué, lors d'un combat, lancez un dé rouge.

Cet Orc se relève, encore une fois, avec autant de point de Corps que le résultat du dé.

Les effets de la carte durent jusqu'à la fin du tour.



Transmutation



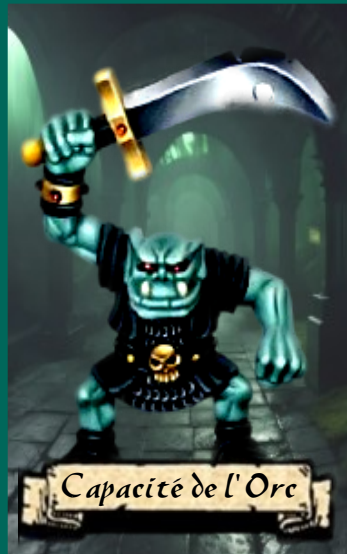
Lorsque vous attaquez un Orc, et que celui-ci se défend en obtenant au moins, un Bouclier noir, Il ne meurt pas et se transforme et devient un terrible combattant Berserk.

Orc Berserk

DEP ATT DEF PC PE

10 5 6 4 2

Les effets de la carte durent jusqu'à la fin du tour.



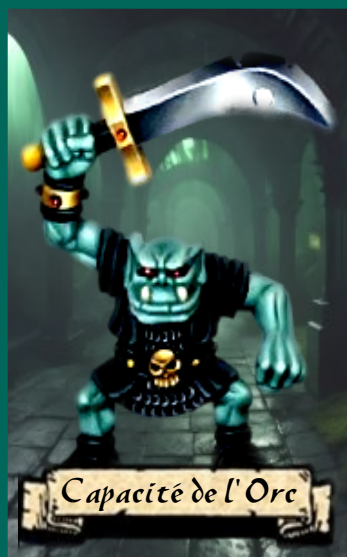
Mort fuyante



Lorsque vous attaquez un Orc, durant ce tour, toutes les blessures qui sont lui infligées, sont transférées à un ou des Héros de votre choix.

L'Orc ne subit aucune blessure par ce stratagème magique.

Cette carte est tirée pour le tour, en cours.

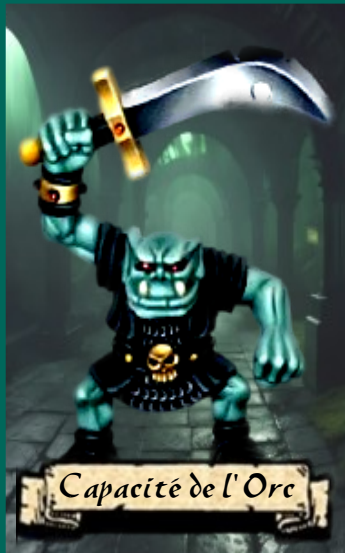


Agitation du sang



Désignez un Orc sur le plateau de jeu, celui-ci est un catalyseur d'énergie et donne aux autres Orcs qui sont dans sa ligne de vue, 2 dés de Combat, supplémentaire en attaque et en défense. S'il est tué, lancez un dé rouge. Cet Orc se relève, encore une fois, avec autant de point de Corps que le résultat du dé.

Les effets de la carte durent jusqu'à ce que l'Orc soit tué.

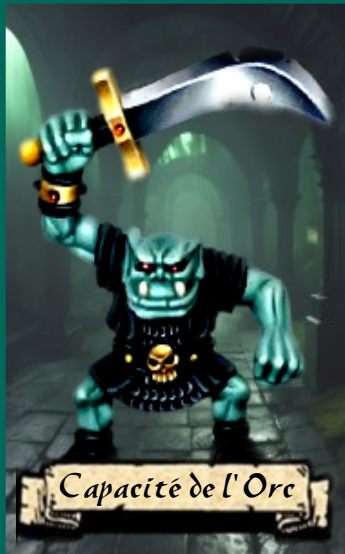


Bénédictio du Destructeur

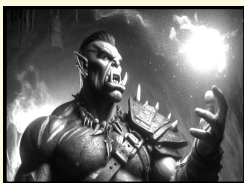


Quand vous tirez cette carte, l'Orc que vous avez ciblé, vous attaque immédiatement sans crier gare. S'il réussit à vous blesser, il vous attaque une deuxième fois. Après quoi, vous pouvez l'attaquer, l'Orc se défend avec 5 dés de Combat.

Les effets de la carte durent jusqu'à la fin du tour.

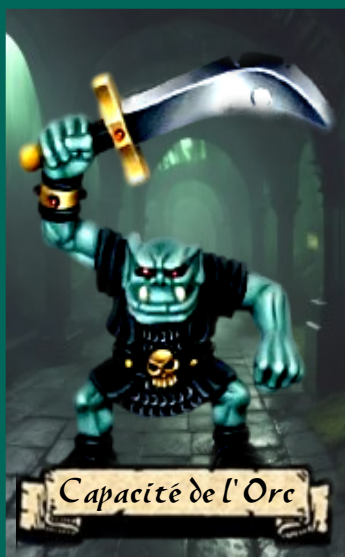


Bénédictio du Feu



Désignez un Orc sur le plateau de jeu, qui a une ligne de vue sur les Héros. Ce dernier, avant que vous ne l'attaquiez, lance une boule de feu vers le Héros, le plus proche de lui, avec une force d'attaque de 4 dés de Combat. Le Héros ciblé peut se défendre normalement.

Les effets de la carte durent jusqu'à la fin du tour.

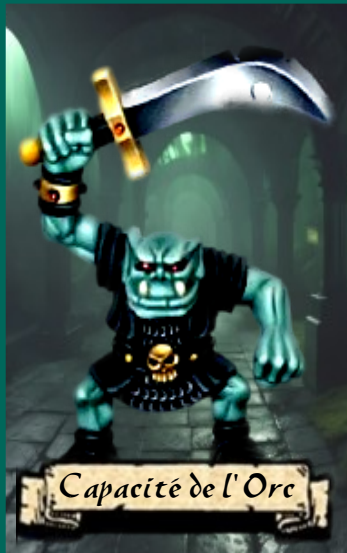


Enragé inflexible



Lorsque vous attaquez un Orc, durant ce tour, celui-ci se défend avec un dé supplémentaire de Combat et il relance tous les résultats sans succès, deux fois.

Les effets de la carte durent jusqu'à la fin du tour.

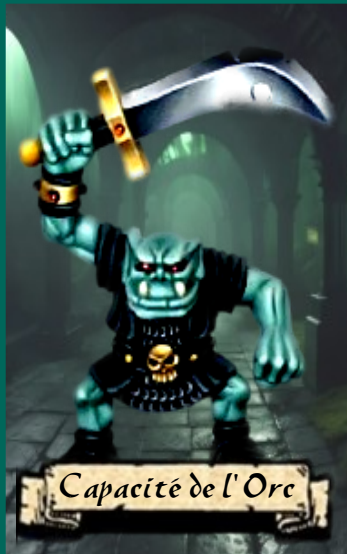


Haine réciproque



Avant que vous n'attaquiez un Orc, celui-ci s'agite frénétiquement et vous assène, avec son arme, un coup d'une force de 5 dés de Combat.

Les effets de la carte durent jusqu'à la fin du tour.

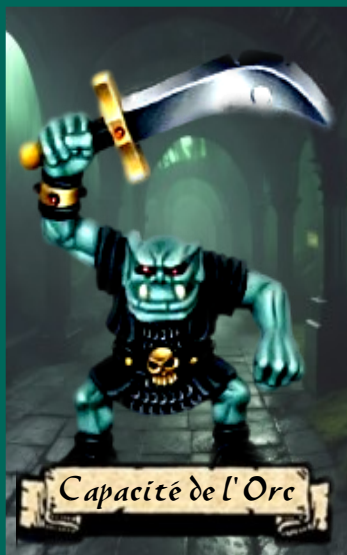


Lutteur brutal



Avant que vous n'attaquiez un Orc, celui-ci vous saisit soudainement au cou, avec une force herculéenne, et vous repousse de 5 cases. Si vous êtes projeté contre un mur, un mobilier, ou au autre Héros, vous perdez, sous l'impact, un point de Corps.

Les effets de la carte durent jusqu'à la fin du tour.



Règles de la Capacité de l'Orc

La créature Orc, dans ce mode de jeu, possède 12 cartes de Capacité.

Lorsqu'un Orc est placé dans une salle à explorer ou dans un couloir et qu'un Héros lance une attaque contre ce monstre, lancez un dé rouge. Si le résultat du dé est 1, 2 ou 3, tirez une carte du deck Capacité de l'Orc, mélangé auparavant et appliquez ses directives. Lancez, ensuite, les dés de défense de l'Orc.

Lors de la phase des Monstres, les indications de la carte Capacité de l'Orc, s'appliquent pleinement.

