

wolffenstein

le jeu de plateau

TYPES D'OBJETS :

-  **Armure** - objets attachés à une carte héros. Ils protègent contre les dégâts.
-  **À attacher** - objets attachés à une carte arme. Ils augmentent les possibilités d'une arme.
-  **Boost** - objets attachés à une carte héros. Ils augmentent les PV de base ou l'armure du héros.
-  **Consommable** - objets divers. Ces cartes sont défaussées après une utilisation.
-  **Combinaison** - objets attachés à une carte héros. Elles permettent aux héros de se dissimuler aux yeux des nazis ou d'augmenter leurs capacités de défense.
-  **Autres** - objets aux effets différents attachés à une carte héros.

GESTION DU BRUIT

- Si un Héros et une autre figurine (Héros ou Nazi) se trouvent dans la même pièce ou le même couloir, placez immédiatement un marqueur de bruit dans cette pièce/couloir.

- **Exécution silencieuse:** si votre Héros est capable de tuer un ennemi dans la même pièce/couloir avec une arme de mêlée, ne placez pas de marqueur de bruit. Cependant, placez immédiatement un marqueur de bruit si un ennemi a survécu à une telle attaque.

ARMURIER

 1

 0



INFO

Ce héros peut défausser cette carte pour relancer un résultat de dé . Il ajoute à sa précision, 1 dé.



**CARTE
CAPACITE
TRANSITOIRE**

ARMURIER

 1

 0



INFO

Ce héros peut défausser cette carte pour relancer un résultat de dé . Il ajoute à sa précision, 1 dé.



**CARTE
CAPACITE
TRANSITOIRE**

ARMURIER

 1

 0



INFO

Ce héros peut défausser cette carte pour relancer un résultat de dé . Il ajoute à sa précision, 1 dé.



**CARTE
CAPACITE
TRANSITOIRE**

ARMURIER

 1

 0



INFO

Ce héros peut défausser cette carte pour relancer un résultat de dé . Il ajoute à sa précision, 1 dé.



**CARTE
CAPACITE
TRANSITOIRE**

ARMURIER

 1

 0



INFO

Ce héros peut défausser cette carte pour relancer un résultat de dé . Il ajoute à sa précision, 1 dé.



**CARTE
CAPACITE
TRANSITOIRE**

ARMURIER

 1

 0



INFO

Ce héros peut défausser cette carte pour relancer un résultat de dé . Il ajoute à sa précision, 1 dé.



**CARTE
CAPACITE
TRANSITOIRE**

ARMURIER

1
0



INFO

Ce héros peut défausser cette carte pour relancer un résultat de dé . Il ajoute à sa précision, 1 dé.



**CARTE
CAPACITE
TRANSITOIRE**

ARMURIER

1
0



INFO

Ce héros peut défausser cette carte pour relancer un résultat de dé . Il ajoute à sa précision, 1 dé.



**CARTE
CAPACITE
TRANSITOIRE**

CHANCEUX

2
1



INFO

Ce héros peut relancer une seule fois, lors d'une attaque, les dés de son choix. Tous les résultats  sur le jet de dés, sont transformés en  à la fin de l'attaque. Défaussez ensuite cette carte.



**CARTE
CAPACITE
TRANSITOIRE**

CHANCEUX

2
1



INFO

Ce héros peut relancer une seule fois, lors d'une attaque, les dés de son choix. Tous les résultats  sur le jet de dés, sont transformés en  à la fin de l'attaque. Défaussez ensuite cette carte.



**CARTE
CAPACITE
TRANSITOIRE**

CHANCEUX

2
1



INFO

Ce héros peut relancer une seule fois, lors d'une attaque, les dés de son choix. Tous les résultats  sur le jet de dés, sont transformés en  à la fin de l'attaque. Défaussez ensuite cette carte.



**CARTE
CAPACITE
TRANSITOIRE**

CHANCEUX

2
1



INFO

Ce héros peut relancer une seule fois, lors d'une attaque, les dés de son choix. Tous les résultats  sur le jet de dés, sont transformés en  à la fin de l'attaque. Défaussez ensuite cette carte.



**CARTE
CAPACITE
TRANSITOIRE**

RECUPERATION

0
0



INFO

Ce héros, lorsqu'il utilise cette carte, peut défausser un jeton Fatigue, immédiatement et récupérer 4 actions. S'il a déjà dépensé 2 actions pour attaquer, il peut attaquer à nouveau dans ce tour. Défaussez ensuite cette carte.



**CARTE
CAPACITE
TRANSITOIRE**

RECUPERATION

0
0



INFO

Ce héros, lorsqu'il utilise cette carte, peut défausser un jeton Fatigue, immédiatement et récupérer 4 actions. S'il a déjà dépensé 2 actions pour attaquer, il peut attaquer à nouveau dans ce tour. Défaussez ensuite cette carte.



**CARTE
CAPACITE
TRANSITOIRE**

MORTALITE

3

1



INFO

Ce héros en défaussant cette carte, attaque une deuxième fois dans son tour sans utiliser de jeton Fatigue et gagne 2 PG.

CARTE
CAPACITE
TRANSITOIRE

MORTALITE

3

1



INFO

Ce héros en défaussant cette carte, attaque une deuxième fois dans son tour sans utiliser de jeton Fatigue et gagne 2 PG.

CARTE
CAPACITE
TRANSITOIRE

ATTAQUE LETALE

3

1



INFO

Ce héros peut relancer une seule fois, lors d'une attaque, les dés de son choix. Les résultats  sont ignorés. Les résultats  et  comptent double. Défaussez ensuite cette carte.

CARTE
CAPACITE
TRANSITOIRE

ATTAQUE LETALE

3

1



INFO

Ce héros peut relancer une seule fois, lors d'une attaque, les dés de son choix. Les résultats  sont ignorés. Les résultats  et  comptent double. Défaussez ensuite cette carte.

CARTE
CAPACITE
TRANSITOIRE

SOINS D'URGENCE

0

0



INFO

Ce héros , en défaussant cette carte, peut retirer 2 dégâts de PV de son plateau et retirer 1 jeton de fatigue en récupérant toutes ses actions.

CARTE
CAPACITE
TRANSITOIRE

SOINS D'URGENCE

0

0



INFO

Ce héros , en défaussant cette carte, peut retirer 2 dégâts de PV de son plateau et retirer 1 jeton de fatigue en récupérant toutes ses actions.

CARTE
CAPACITE
TRANSITOIRE

DEFENSE ABSOLUE

0

1



INFO

Ce héros , en défaussant immédiatement cette carte, lors d'une attaque ennemie, ne subit aucun dommage.

CARTE
CAPACITE
TRANSITOIRE

DEFENSE ABSOLUE

0

1



INFO

Ce héros , en défaussant immédiatement cette carte, lors d'une attaque ennemie, ne subit aucun dommage.

CARTE
CAPACITE
TRANSITOIRE

BRAVOURE

2

1



INFO

Ce héros gagne 4 PG en défaussant cette carte. Il gagne 2 dés en précision lorsqu'il effectue une attaque.

CARTE
CAPACITE
TRANSITOIRE

BRAVOURE

2

1



INFO

Ce héros gagne 4 PG en défaussant cette carte. Il gagne 2 dés en précision lorsqu'il effectue une attaque.

CARTE
CAPACITE
TRANSITOIRE

ATTAQUE VICIEUSE

3

1



INFO

Ce héros, lorsqu'il est attaqué, par un ennemi, renvoie tous les dommages qu'il risque de subir, vers son ennemi. Les résultats  et vierges comptent comme des . Défaussez cette carte.

CARTE
CAPACITE
TRANSITOIRE

ATTAQUE VICIEUSE

3

1



INFO

Ce héros, lorsqu'il est attaqué, par un ennemi, renvoie tous les dommages qu'il risque de subir, vers son ennemi. Les résultats  et vierges comptent comme des . Défaussez cette carte.

CARTE
CAPACITE
TRANSITOIRE

ATTAQUE VICIEUSE

3

1



INFO

Ce héros, lorsqu'il est attaqué, par un ennemi, renvoie tous les dommages qu'il risque de subir, vers son ennemi. Les résultats  et vierges comptent comme des . Défaussez cette carte.

CARTE
CAPACITE
TRANSITOIRE

SOINS D'URGENCE

0

0



INFO

Ce héros, en défaussant cette carte, peut retirer 2 dégâts de PV de son plateau et retirer 1 jeton de fatigue en récupérant toutes ses actions.

CARTE
CAPACITE
TRANSITOIRE

MORTALITE

3

1



INFO

Ce héros en défaussant cette carte, attaque une deuxième fois dans son tour sans utiliser de jeton Fatigue et gagne 2 PG.

CARTE
CAPACITE
TRANSITOIRE

DEFENSE ABSOLUE

0

1



INFO

Ce héros, en défaussant immédiatement cette carte, lors d'une attaque ennemie, ne subit aucun dommage.

CARTE
CAPACITE
TRANSITOIRE