◈ = Compétence d'unité de quête uniquement

COMPÉTENCES DES ENNEMIS

AFFAIBLISSEMENT #	Après l'attaque de cette unité, sa cible subit # fatigue légère.
AGRESSIF	Après avoir lancé ses dés de Combat ennemis, cette unité relance 1 fois tous ses échecs avant d'infliger les dégâts à sa cible.
ARCANES	Les dégâts infligés par cette unité sont des dégâts bruts.
AUTOCHTONE	Cette unité bénéficie de la compétence spécifique à la province actuelle.
◈ **AVEUGLEMENT**	Après l'attaque de cette unité, appliquez un dé d'état Aveuglement à sa cible.
◈ **BRÛLURE**	Une fois que cette unité a déterminé sa cible, cette dernière doit choisir entre perdre 1 ténacité, défausser 1 objet ou subir 1 dégât brut.
CALAMITÉ	Après l'attaque de cette unité, appliquez un dé d'état Calamité à sa cible.
CHARGE	Si cette unité ne peut pas cibler une unité adverse après son déplacement, elle se déplace une seconde fois à la place.
◈ **CHÂTIMENT**	Si cette unité ne cible pas tous les membres du groupe lors de ce tour, sa statistique Combat est doublée.
COLOSSAL	Cette unité est déployée avec autant de PV supplémentaires que le nombre total de dés de Combat appris par les aventuriers.
◈ **CONTRAINTE**	Après le déplacement de cette unité, toutes les unités adverses à moins de 3 cases d'elle sont avancées de 1 case dans sa direction, si possible.
◈ **DÉCHAÎNÉ**	Avant que cette unité inflige des dégâts, lancez 1 D6. Sur 3-6, les dégâts deviennent bruts et 1 dégât brut supplémentaire est infligé à chaque aventurier. Sur ce même résultat, si la bataille se déroule à Hauteroche, augmentez également l'agitation de 1.
DÉCOMPOSITION	À la fin de son tour, cette unité subit 1 dégât brut.
DÉTECTION	Cette unité ignore les dés d'état Furtivité lorsqu'elle cible ses ennemis.
DÉVIATION	Cette unité ne peut pas perdre son dernier PV, sauf si elle était déjà à 1 PV avant de subir les dégâts.
◈ **DOMINATION**	Cette unité est déployée avec 2 PV supplémentaires par aventurier non défait.
◈ **ÉCHANGE**	Cette unité traite les cases occupées comme si elles étaient libres. Lorsqu'elle achève son déplacement sur l'une d'elles, l'occupant précédent est placé sur la case qu'elle a quittée.
ÉCLATEMENT	À chaque tour, le premier aventurier qui attaque cette unité sans surutiliser une ⚚ doit en défausser une d'un emplacement accessible après son attaque.
◈ **ÉCORCE DE FER**	Lorsque des unités non adjacentes à celle-ci lui infligent des dégâts, sa Défense augmente de 1 contre cette attaque.
ENGELURE	Après que cette unité a été attaquée par un aventurier n'utilisant pas une ⚚, ce dernier subit ☊ fatigue(s) légère(s).
ESQUIVE	Lorsque cette unité est attaquée par une unité adverse, elle ignore autant de dégâts que le nombre de dés de compétence lancés qui n'ont pas infligé de dégâts.
ÉTHÉRÉ	Lorsque cette unité subit des dégâts de la part d'un aventurier qui n'est pas en ❂, elle évite ☊ dégâts.
◈ **FRAPPE BRUTE**	Si tous les dés de Combat ennemis lancés par cette unité obtiennent un résultat de 1, elle inflige des dégâts bruts.
HÉBÉTEMENT	Après l'attaque de cette unité, appliquez un dé d'état Hébétement à sa cible.
INSAISISSABLE	Cette unité évite tous les dégâts (y compris bruts) infligés par des unités qui n'étaient pas adjacentes à elle au début de ce tour.
◈ **INSTIGATION**	Une fois cette unité défaite, chaque aventurier pioche immédiatement et aléatoirement un ennemi niveau 1 et le déploie sur la case libre la plus proche de lui.
INTIMIDATION	Après l'attaque de cette unité, appliquez un dé d'état Peur à sa cible, ou retirez-le-lui si elle en a déjà un.
LAMES	Lorsque cette unité attaque une cible adjacente, elle lui inflige 2 dégâts supplémentaires.
LARCIN	Lorsque cette unité choisit une cible, lancez 1 D6. Si le résultat est supérieur ou égal au nombre actuel de PV de sa cible, cette dernière doit défausser un objet non ● d'un emplacement accessible.
◈ **MOTIVATION**	Au début du tour de cette unité, toutes les unités alliées adjacentes gagnent 1 ténacité et toutes les unités adverses adjacentes en perdent 1.
MUTILATION	Après l'attaque de cette unité, appliquez un dé d'état Mutilation à sa cible.
NÉCROMANCIE	À la fin du tour de cette unité, déployez l'unité au sommet de la pile d'ennemis défaits sur la case libre la plus proche en lui accordant ☊ PV. Ce nouvel ennemi ne joue pas de tour pendant ce round.
◈ **NÉCROTIQUE**	À la fin de son tour, cette unité inflige 1 dégât brut à toutes les unités adjacentes.
PATIENCE	Si cette unité ne se déplace pas pendant son tour, elle récupère 2 PV à la fin de celui-ci.

PÉNOMBRE	Après que cette unité a été défaite, elle prend la place de la plus faible unité alliée non liée à une quête et adopte ses PV ainsi que ses dés d'état. L'unité remplacée retourne dans son sac d'ennemis.
PERTURBATION	Lorsque cette unité choisit une cible, celle-ci doit épuiser 1 dé de ses emplacements actifs.
PIÈGE VÉGÉTAL	Après l'attaque de cette unité, sa cible doit drainer 1 dé de compétence Combat disponible.
PUTRÉFACTION	Après que cette unité a été défaite par un aventurier, celui-ci subit 1 fatigue extrême.
RALLIEMENT	Après que cette unité a été défaite, s'il ne s'agissait pas du dernier ennemi en jeu, déployez sur sa case un ennemi du niveau directement inférieur. L'unité défaite rejoint son sac.
RAPIDE	Le déplacement de cette unité est égal au numéro du round actuel (6 pour un round de fatigue).
RÉCOMPENSE	Après que cette unité a été défaite, chaque aventurier choisit et gagne l'un des bénéfices suivants : • 1  • 5 ténacités • 1 pion de stat Santé, si possible
REPLI	À la fin du tour de cette unité, si aucune unité n'a subi de dégâts pendant ce tour, elle gagne un dé d'état Furtivité et récupère 1 PV.
RÉCUPÉRATION	Au début de son tour, cette unité récupère PV.
RIPOSTE #	À chaque tour, cette unité inflige # dégâts à la première unité adjacente qui lui inflige des dégâts sans la défaire.
RITUEL #	À la fin du tour de cette unité, toutes les unités alliées en vue récupèrent # PV.
ROBUSTE	Cette unité ne peut pas perdre plus de 1 PV au cours d'un même tour.
SEIGNEUR	Au début du tour de cette unité, prenez dans le sac d'ennemis un de niveau 5 et mettez-le de côté : vous le déploierez à la fin du tour de cette unité, sur la case libre la plus proche. Si aucun de niveau 5 n'est disponible, cette unité augmente sa statistique Combat de 2 pour son attaque lors de ce tour.
SIPHON	À la fin du tour de cette unité, retirez 1 PV de chaque unité non liée à une quête à portée. Placez tous ces PV sous le jeton de cette unité (le total peut excéder sa statistique Santé).
SOUMISSION	Avant que cette unité n'inflige des dégâts, sa cible perd une quantité de ténacité égale au nombre de dégâts infligés.
VENGEANCE	Après que cette unité a été attaquée par un aventurier en ou par une unité , elle inflige dégât(s) brut(s) à son assaillant, même si elle a été défaite.
VINDICATIF	Cette unité augmente sa statistique Combat du nombre d'aventuriers opposés à elle.
VISIBILITÉ	Cette unité ignore les restrictions de visibilité.

COMPÉTENCES AUTOCHTONES

PROPHÈTE DES TEMPÊTES *Marais Noir*	Une fois que cette unité a déterminé une cible, cette dernière doit épuiser un certain nombre de dés de ses emplacements actifs en fonction de la météo actuelle. Soleil = 1 Pluie = 2 Inondations = 3
ÉMANATIONS *Morrowind*	Après que cette unité a été attaquée par une unité adverse, appliquez à cette dernière un dé d'état Aveuglement.
INCITATION *Hauteroche*	Après que cette unité a été défaite, toutes les unités alliées récupèrent autant de PV que la valeur d'agitation actuelle.
GEL *Bordeciel*	Lorsque cette unité détermine une cible, cette dernière doit déplacer 1 objet d'un emplacement accessible vers son sac. Si le groupe se trouve actuellement dans une ville assiégée, la cible doit déplacer tous ses objets dans son sac.
DÉTENTION *Cyrodiil*	Lorsque cette unité détermine une cible, celle-ci doit épuiser un dé de compétence disponible. Si la faction Vestiges de l'Empire est dominante, le dé de compétence est drainé à la place.
ÉCORCE DE FER *Val-Boisé (extension)*	Lorsque des unités non adjacentes infligent des dégâts à cette unité, sa Défense augmente de 1 contre cette attaque.

ÉTATS

AVEUGLEMENT : cette unité considère toutes les autres unités comme adverses. Si elle attaque, elle peut uniquement cibler l'unité adjacente la plus puissante.

CALAMITÉ : 1 dégât brut est infligé à cette unité au début de chacun de ses tours.

FURTIVITÉ : cette unité ne peut être ciblée que par des unités adverses qui étaient adjacentes à elle au début du tour actuel. Une fois que cette unité a infligé des dégâts, retirez ce dé.

HÉBÉTEMENT : cette unité ne peut ni lancer de dés lors d'un tour où elle se déplace, ni se déplacer lors d'un tour où elle lance des dés. À la fin de son tour, retirez ce dé d'état.

MUTILATION : lorsque cette unité lance des dés de Combat, le total des dégâts obtenus est divisé par deux et arrondi à l'entier inférieur. Cet effet ne s'applique pas aux dégâts bruts.

PEUR : les effets des dés de compétence de cette unité sont ignorés, à l'exception de ses dés de Combat. Cet effet ne s'applique pas aux dés de compétence se trouvant déjà dans des emplacements actifs ou dans sa piste de Repos.