

LANCIERS (YARI) ASHIGARU



Encerclement

Attaque spéciale. Portée 1. Attaque 6.

Si 3 Lanciers Ashigaru sous votre contrôle sont adjacents à la même figurine ennemie, ils peuvent porter une attaque combinée en effectuant un seul jet d'attaque. Le défenseur détermine l'avantage du terrain par rapport au lancier Ashigaru le plus bas. Si l'attaque spéciale Encerclement est utilisée, le quatrième lancier à avoir été déplacé ce tour ne peut pas attaquer.



ARQUEBUSIERS ASHIGARU



Préparation de Tir

Si aucun des Arquebusiers Ashigaru ne se déplace ce tour, ajoutez 1 dé à leur jet d'attaque.



CHEVALIERS TEMPLIERS



Galop de Charge

Un Chevalier Templier reçoit 2 dés d'attaque supplémentaires lorsqu'il attaque, au début de son tour, une figurine située dans son champ de vision et au minimum à 4 hexagones de distance.

Éconduire la populace

Lorsqu'il effectue un jet de défense contre l'attaque d'une figurine d'escouade adjacente de taille petite ou moyenne, le Chevalier Templier lance un dé de défense supplémentaire.

Le châtiment du juste

Lorsqu'il attaque une figurine qui suit Utgar, le Chevalier Templier reçoit un dé d'attaque supplémentaire.



KYNTELA GWYN



Aura "Force du Chêne" 1

Tous les elfes alliés adjacents à Kyntela Gwyn ajoutent 1 dé à leur défense.



REJETONS de BOGDAN

Invocation d'Iskra

Les Rejetons de Bogdan ne débutent pas la partie sur le champ de bataille. Ils doivent y être invoqués par Iskra Esenwein.



Morsure Fatale

Lorsqu'un Rejeton de Bogdan effectue un jet d'attaque contre une figurine de taille petite ou moyenne, s'il obtient un crâne sur chaque dé d'attaque, la figurine qui subit l'attaque ne peut pas lancer de jet de défense et est détruite immédiatement.

Vol

Quand vous comptez les espaces pour les déplacements d'un Rejeton de Bogdan, ignorez les reliefs. Un Rejeton de Bogdan peut voler au dessus de l'eau sans s'arrêter, survoler des figurines sans être engagé et voler au dessus des obstacles comme les ruines. Quand un Rejeton de Bogdan commence à voler, s'il est engagé il subit normalement les attaques de dégagement.



MARCU ESENWEIN

Drain de Vie

A chaque fois que Marcu Esenwein détruit une figurine, vous pouvez enlever un marqueur de blessure présent sur sa carte d'armée. Marcu Esenwein ne peut pas drainer de la vie d'un objet destructible.

Haine Éternelle

Après avoir révélé un marqueur d'ordre sur cette carte, vous devez lancer le dé 20. Sur un résultat de 17 ou plus, choisissez un joueur adverse. Ce dernier prendra le contrôle de Marcu Esenwein pour le reste de votre tour, mais sans pouvoir regarder les marqueurs d'ordres restants sur cette carte. A la fin du tour, vous reprenez le contrôle de Marcu. Tous les marqueurs d'ordres et figurines que se trouvaient sur la carte d'armée de Marcu restent en place.

Vol

Quand vous comptez les espaces pour les déplacements de Marcu Esenwein, ignorez les reliefs. Marcu Esenwein peut voler au dessus de l'eau sans s'arrêter, survoler des figurines sans être engagé et voler au dessus des obstacles comme les ruines. Quand Marcu Esenwein commence à voler, s'il est engagé il subit normalement les attaques de dégagement.



ISKRA ESENWEIN

Drain de Vie

A chaque fois que Iskra Esenwein détruit une figurine, vous pouvez enlever un marqueur de blessure présent sur sa carte d'armée. Iskra Esenwein ne peut pas drainer de la vie d'un objet destructible.

Invoquer les Rejets de Bogdan

Après avoir joué un tour avec Iskra Esenwein, vous pouvez essayer d'invoquer les Rejets de Bogdan s'ils font partie de votre armée et n'ont pas encore été invoqués avec succès. Lancez le dé 20. Sur un résultat de 14 ou plus, vous pouvez placer les 3 Rejets de Bogdan sur des hexagones libres situés à 6 hexagones maximum et dans un champ de vision dégagé d'Iskra Esenwein. Tous les Rejets de Bogdan que vous ne pouvez pas placer sur le champ de bataille sont immédiatement détruits et ne pourront plus être invoqués de nouveau. Quand les Rejets de Bogdan sont invoqués, vous pouvez jouer un tour avec eux immédiatement.

Vol

Quand vous comptez les espaces pour les déplacements de Iskra Esenwein, ignorez les reliefs. Iskra Esenwein peut voler au dessus de l'eau sans s'arrêter, survoler des figurines sans être engagée et voler au dessus des obstacles comme les ruines. Quand Iskra Esenwein commence à voler, si elle est engagée elle subit normalement les attaques de dégagement.



CYPRIEN ESENWEIN

Drain de Vie

A chaque fois que Cyprien Esenwein détruit une figurine, vous pouvez enlever un marqueur de blessure présent sur sa carte d'armée. Cyprien Esenwein ne peut pas drainer de la vie d'un objet destructible.

Toucher Glaçant

Après son déplacement et avant d'attaquer Cyprien Esenwein peut tenter un Toucher Glaçant. Pour ce faire, choisissez une figurine adjacente à Cyprien Esenwein et lancez le dé 20.

- Sur un résultat de 1-12, il ne se passe rien.
- Sur un résultat de 13-15, la figurine choisie reçoit 1 point de blessure.
- Sur un résultat de 16-17, la figurine choisie reçoit 2 points de blessure.
- Sur un résultat de 18-19, la figurine choisie reçoit 3 points de blessure.
- Sur un résultat de 20, la figurine choisie reçoit 6 points de blessure.

Le toucher Glaçant de Cyprien Esenwein ne peut affecter ni les Souborgs ni les objets destructibles.

Vol Furtif

Lors du décompte des hexagones de déplacement de Cyprien Esenwein, ignorez les différences de niveau. Cyprien Esenwein peut voler au-dessus de l'eau sans s'arrêter, survoler des figurines ennemies sans être engagé et voler au-dessus des obstacles comme les ruines. Si Cyprien Esenwein est engagé dans un combat, il peut prendre son envol sans subir d'attaque.



SONYA ESENWEIN

Drain de Vie

A chaque fois que Sonya Esenwein détruit une figurine, vous pouvez enlever un marqueur de blessure présent sur sa carte d'armée. Sonya Esenwein ne peut pas drainer de la vie d'un objet destructible.

Force Éternelle

Chaque fois que vous lancez le dé 20 pour le Toucher Glaçant de Cyprien Esenwein, vous pouvez ajouter 2 au résultat.

Chagrin Éternel

Si vous contrôlez Cyprien Esenwein et qu'il est détruit, Sonya Esenwein reçoit immédiatement 2 points de blessure.

Vol

Quand vous comptez les espaces pour les déplacements de Sonya Esenwein, ignorez les reliefs. Sonya Esenwein peut voler au dessus de l'eau sans s'arrêter, survoler des figurines sans être engagée et voler au dessus des obstacles comme les ruines. Quand Sonya Esenwein commence à voler, si elle est engagée elle subit normalement les attaques de dégagement.



ISAMU

Disparition 9

Si Isamu est attaqué et qu'au moins un crâne est obtenu, lancez le dé 20 pour le faire disparaître. Sur un résultat de 1-8, effectuez un jet de défense normal. Sur un résultat de 9 ou plus, Isamu ne reçoit aucun dommage et peut se déplacer immédiatement de 4 hexagones. Isamu peut disparaître seulement s'il peut terminer son mouvement sur un hexagone non adjacent à une figurine ennemie.

Déplacement Fantomatique

Isamu peut se déplacer à travers les autres figurines et ne peut jamais être attaqué lorsqu'il quitte un engagement.

Attaque Avilissante

Lorsqu'il attaque une figurine qui suit Jandar, Isamu ajoute 2 dés à son jet d'attaque.



WARDEN 816

Hache Éviscérante

Attaque spéciale. Portée 1. Attaque 5.

L'attaque spéciale à la Hache Éviscérante ne peut pas être utilisée sur des figurines de petite taille.

Commandement de Gardes

Tous les Gardes sous votre contrôle se déplacent d'un hexagone supplémentaire.



