

Les Cartes d'ARMEE "HEROSCAPE MARVEL"

CAPTAIN AMERICA



Attaque Spéciale : lancer de bouclier

Portée 5. Attaque 4.

Quand Captain America attaque avec son attaque spéciale lancer de bouclier, il peut attaquer 2 fois de plus. Il ne peut pas attaquer la même figurine plus d'une fois.

Tacticien

Toutes les figurines alliées adjacentes à Captain America ajoutent 1 dé à leurs jets d'attaque et de défense.

Riposte

Lorsque vous lancez les dés de défense contre une attaque normale provenant d'une figurine située sur un hexagone adjacent, tous les boucliers obtenus en plus de ceux nécessaires pour bloquer l'attaque comptent en tant que points de blessure pour la figurine attaquante.



L'INCROYABLE HULK

Attaque Rageuse 5

Quand Hulk attaque en utilisant une attaque normale, il reçoit 1 dé d'attaque supplémentaire pour chaque marqueur de blessure présent sur sa carte d'armée, jusqu'à un maximum de 5 dés supplémentaires.

Super Saut

A la place de son déplacement normal, Hulk peut effectuer un Super Saut. Le Super Saut a une capacité de déplacement de 10 et permet d'ignorer les différences de niveau (avec une limite sur un seul saut de 50 niveaux vers le haut ou vers le bas). Hulk peut sauter au-dessus de l'eau sans s'arrêter, sauter au-dessus de figurines ennemies sans être engagé, et sauter par-dessus les obstacles comme les ruines. Si Hulk est engagé lorsqu'il débute un Super Saut, il subit les éventuelles attaques de dégagement. Hulk lance 3 dés d'attaque de moins à chaque tour où il décide d'utiliser le Super Saut.

Attaque Spéciale : Martèlement

Portée 1. Attaque 3.

Toutes les figurines adjacentes à Hulk sont affectées par l'attaque spéciale Martèlement. Un seul jet de 3 dés d'attaque est effectué pour l'ensemble des figurines affectées. Un jet de défense est lancé pour chaque figurine séparément. Hulk ne peut pas utiliser Martèlement dans un tour où il effectue le Super Saut.



IRON MAN

Double Attaque

Quand Iron Man attaque, il peut attaquer une deuxième fois dans le même tour.

Vol

Quand vous comptez les espaces pour les déplacements d'Iron Man, ignorez les reliefs. Iron Man peut voler au-dessus de l'eau sans s'arrêter, passer au-dessus des figurines sans être engagé, et voler au-dessus des obstacles comme les ruines. S'il est engagé Lorsqu'il prend son envol, Iron Man subit normalement les attaques de dégagement.



SPIDER-MAN

Sens d'Araignée 11

Si Spider-Man est attaqué par une figurine ennemie et qu'au moins 1 crâne est obtenu, lancez le dé 20. Sur un résultat de 1-10, effectuez un jet de défense normal. Sur un résultat de 11-20, Spider-Man ne subit aucun dommage et peut utiliser immédiatement sa capacité spéciale Balancier de Toile d'Araignée 4.

Balancier de Toile d'Araignée 4

A la place de son déplacement normal, Spider-Man peut utiliser son Balancier de Toile d'Araignée. Le Balancier de Toile a une capacité de déplacement de 4. Quand vous comptez les espaces lorsque Spider-Man utilise son balancier de toile d'araignée, ignorez les différences de niveau (avec une limite sur un seul balancier de Toile de 40 niveaux vers le haut ou vers le bas). Spider-Man peut se balancer au-dessus de l'eau sans s'arrêter, se balancer au-dessus des figurines ennemies sans être engagé, et voler au-dessus des obstacles comme les ruines. Si Spider-Man est engagé lorsqu'il débute un Balancier de Toile, il ne subit pas les éventuelles attaques de dégagement.

Attaque Spéciale : Toile d'Araignée

Portée 4. Attaque 3.

Une figurine qui se défend contre une attaque spéciale Toile d'Araignée, lance un dé de défense de moins.



LE SURFEUR D'ARGENT

Vol Furtif

Quand vous comptez les espaces pour les déplacements du Surfeur d'Argent, ignorez les différences de niveau. Le Surfeur d'Argent 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 le surfeur d'Argent est engagé dans un combat, il peut prendre son envol sans subir d'attaque de dégagement.

Attaque spéciale Rayon d'Énergie Cosmique

Portée 6. Attaque 6.

Si un héros unique ennemi subit au moins 1 point de blessure sur une attaque au Rayon d'Énergie Cosmique, lancez le dé 20. Sur un résultat de 16 ou plus, vous retirez, au hasard, un marqueur d'ordre non encore révélé sur la carte d'armée du héros unique.

Hyper Vitesse

Après avoir joué un tour avec le Surfeur d'Argent, ce dernier peut se déplacer de 1 à 5 hexagones supplémentaires. Le Surfeur d'Argent ne peut pas utiliser l'Hyper Vitesse s'il a utilisé l'Attaque spéciale Rayon d'Énergie Cosmique dans le même tour.



ABOMINATION

Super Saut

A la place de son déplacement normal, Abomination peut effectuer un Super Saut. Le Super Saut a une capacité de déplacement de 10 et permet d'ignorer les différences de niveau (avec une limite sur un seul saut de 50 niveaux vers le haut ou vers le bas). Abomination peut sauter au-dessus de l'eau sans s'arrêter, sauter au-dessus de figurines ennemies sans être engagé, et sauter par-dessus les obstacles comme les ruines. Si Abomination est engagé lorsqu'il débute un Super Saut, il subit les éventuelles attaques de dégagement. Abomination lance 3 dés d'attaque de moins à chaque tour où il décide d'utiliser le Super Saut.

Attaque Spéciale : Martèlement

Portée 1. Attaque 3.

Toutes les figurines adjacentes à Abomination sont affectées par l'attaque spéciale Martèlement. Un seul jet de 3 dés d'attaque est effectué pour l'ensemble des figurines affectées. Un jet de défense est lancé pour chaque figurine séparément. Abomination ne peut pas utiliser Martèlement dans un tour où il effectue le Super Saut.



THANOS

Rejeté par la Mort

Après que Thanos ait été détruit, lancez le dé 20 au début de chacun de vos tours. Sur un résultat de 19 ou plus, placez immédiatement Thanos sur un hexagone adjacent à n'importe quelle figurine sous votre contrôle et enlevez tous les marqueurs de blessure de la carte d'armée de Thanos.

Vol

Quand vous comptez les espaces pour les déplacements de Thanos, ignorez les reliefs. Thanos peut voler au-dessus de l'eau sans s'arrêter, passer au-dessus des figurines sans être engagé, et voler au-dessus des obstacles comme les ruines. S'il est engagé Lorsqu'il prend son envol, Thanos subit normalement les attaques de dégagement.



VENOM

Sens d'Araignée 14

Si Venom est attaqué par une figurine ennemie et qu'au moins 1 crâne est obtenu, lancez le dé 20. Sur un résultat de 1-13, effectuez un jet de défense normal. Sur un résultat de 14-20, Venom ne subit aucun dommage et peut utiliser immédiatement sa capacité spéciale Balance de Toile d'Araignée 4.

Balancier de Toile d'Araignée 4

A la place de son déplacement normal, Spider-Man peut utiliser son balancier toile d'araignée. Le Balancier de Toile a une capacité de déplacement de 4. Quand vous comptez les espaces lorsque Venom utilise son balancier de toile d'araignée, ignorez les différences de niveau (avec une limite sur un seul balancier de Toile de 40 niveaux vers le haut ou vers le bas). Venom peut se balancer au-dessus de l'eau sans s'arrêter, se balancer au-dessus des figurines ennemies sans être engagé, et voler au-dessus des obstacles comme les ruines. Si Venom est engagé lorsqu'il débute un Balancier de Toile, il ne subit pas les éventuelles attaques de dégagement.

Attaque Spéciale : Toile d'Araignée

Portée 4. Attaque 3.

Une figurine qui se défend contre une attaque spéciale Toile d'Araignée, lance un dé de défense de moins.



CRÂNE ROUGE



Maître Manipulateur

Après avoir révélé un marqueur d'ordre sur la carte d'armée de Crâne rouge, à la place de jouer un tour avec lui, vous pouvez jouer un tour avec n'importe quel héros sous votre contrôle se trouvant dans une ligne de vue dégagée de crâne Rouge.

Poussière de Mort

Après déplacement et avant d'attaquer, vous pouvez au choix :

- Lancer le dé 20 pour chaque figurine adjacente à Crâne Rouge.
- Lancer le dé 20 pour une figurine située sur une ligne de vue dégagée et à une distance de 3 hexagones maximum de Crâne Rouge.

Sur un résultat de 19 ou plus, la figurine est détruite.



Dr FATALIS

Echange d'Esprit 17

Après avoir joué un tour avec le Dr Fatalis, choisissez n'importe quel héros unique situé sur une ligne de vue dégagée et à une distance de 4 hexagones maximum du Dr Fatalis. Lancez le dé 20. Sur un résultat de 17 ou plus, prenez temporairement le contrôle du héros choisi et jouez immédiatement un tour complet avec lui. A la fin de ce tour, le contrôle du héros choisi revient au joueur qui le contrôlait avant l'Echange d'Esprit. Tout marqueur d'ordre qui était sur la carte d'armée du héros choisi reste en place.

Vol

Quand vous comptez les espaces pour les déplacements du Dr Fatalis, ignorez les reliefs. Le Dr Fatalis peut voler au-dessus de l'eau sans s'arrêter, passer au-dessus des figurines sans être engagé, et voler au-dessus des obstacles comme les ruines. S'il est engagé Lorsqu'il prend son envol, le Dr Fatalis subit normalement les attaques de dégagement.



SECTION DE MUR CASSABLE

Défense renforcée

Objet destructible

Lorsque vous effectuez un jet de dés de défense contre une attaque normale portée par une petite ou moyenne figurine, ajoutez automatiquement 1 bouclier au résultat.

