

BRAXAS

Souffle Acide Toxique

Au lieu d'attaquer, vous pouvez cibler 3 figurines de tailles petite ou moyenne situées dans une ligne de vue dégagée de Braxas à 4 hexagones ou moins. Lancez un dé à 20 faces pour chaque figurine ciblée. Si la figurine fait partie d'une escouade et que votre résultat est de 8 ou plus, elle est détruite. Si la figurine est un héros unique et que votre résultat est de 17 ou plus, elle est détruite.

Vol

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



MAJOR Q9

Attaque Spéciale au fusil Queglix

Portée 6. Attaque 1,2 ou 3.

Le major Q9 débute chaque tour avec 9 dés d'attaque. Choisissez une ou plusieurs figurines qui se trouvent à portée et attaquez les(la) avec 1,2 ou 3 dés d'attaque.

Le Major Q9 peut continuer de faire son attaque spéciale jusqu'à ce qu'il ait lancé ses 9 dés d'attaque.

Le Major Q9 peut cibler plusieurs fois la même figurine ou plusieurs figurines différentes.



THERACUS

Transporter

Avant de déplacer Theracus, choisissez une figurine amie non engagée de taille Petite ou moyenne qui est adjacente à Theracus. Après avoir déplacé Theracus, placez la figurine choisie sur un hexagone adjacente à Theracus.

Vol

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



JOTUN

Attaque Spéciale Oscillation sauvage

Portée 1. Attaque 4.

Choisissez une figurine à attaquer. Toutes les figurines adjacentes à celle ciblée sont aussi affectées par l'attaque spéciale oscillation sauvage. Lancez un dé d'attaque pour chaque figurine affectée. Chaque figurine lance un dé de défense séparément. Jotun ne peut pas être affecté par sa propre attaque spéciale oscillation sauvage.

Projection 14

Après le déplacement et avant d'attaquer, choisissez une figurine adjacente à Jotun de taille petite ou moyenne qui ne possède pas la capacité de voler et lancez un dé 20. Sur un résultat de 14 ou plus, vous pouvez projeter la figurine en la plaçant sur n'importe quel hexagone libre situé à 4 hexagones ou moins de Jotun. La figurine doit atterrir sur un hexagone situé dans la ligne de visée de Jotun. Après que la figurine ait été placée, lancez un dé 20 pour déterminer les dégâts dus à la projection. Sur un résultat de 11 ou plus, la figurine reçoit 2 points de blessure. Ne lancez pas de dé de dégât si la figurine est projetée sur un niveau plus élevé que la hauteur de Jotun ou dans l'eau. La figurine projetée ne prend pas les dégâts dus au désengagement.



NILFHEIM

Attaque spéciale Souffle de Flèches de Glace

Portée 5. Attaque 4.

Lorsque Nilfheim attaque avec son attaque spéciale souffle de flèches de glace, il peut attaquer de nouveau à 2 reprises. Il ne peut pas attaquer la même figurine plus d'une fois.

Vol

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



DZU-TEH

Traversée de Glacier

Lorsqu'un Dzu-Teh est adjacent à une montagne de glace, il peut la traverser à la place de son déplacement normal. Vous pouvez le faire avec un seul ou tous les Dzu-Teh que vous contrôlez, à chaque tour. Pour Traverser le glacier, déplacez la figurine sur n'importe quel hexagone inoccupé adjacent à la montagne de glace.

Camouflage de Glacier

Si un Dzu-Teh est adjacent à une montagne de glace, les figurines adverses doivent être adjacentes au Dzu-Teh pour lui porter une attaque normale.

Augmentation de mouvement dans la neige et la glace

Les hexagones de glace glissante et de neige lourde coûtent 1 point de déplacement (et non 2).

