

DRONES MARRO



L'Essaim

Avant de déplacer les Drones Marro, lancez un dé 20. Sur un résultat de 1-12, vous pouvez déplacer et attaquer avec jusqu'à 3 Drones sous votre contrôle. Sur un résultat de 13-16, vous pouvez déplacer et attaquer avec jusqu'à 6 Drones sous votre contrôle. Sur un résultat de 17-20, vous pouvez déplacer et attaquer avec jusqu'à 9 Drones sous votre contrôle.



DÉMONS MINEURS D'UTGAR



Les Ordres d'Utgar

A la place de jouer un tour avec les Démons Mineurs d'Utgar, vous pouvez jouer un tour avec n'importe quel guerrier Kyrie sous votre contrôle et qui suit Utgar.

Frappe Mortelle

Après déplacement et avant d'attaquer, vous. Quand vous attaquez avec les Démons Mineurs d'Utgar, chaque crâne obtenu sur le résultat du dé compte double.

Vol

Quand vous comptez les espaces pour les déplacements des Démons Mineurs, ignorez les reliefs. Les Démons Mineurs peuvent voler au dessus de l'eau sans s'arrêter, passer sur les figurines sans être engagés, et voler au dessus des obstacles comme les ruines. Quand les Démons Mineurs commencent à voler, s'ils sont engagés ils subissent normalement les attaques de dégagement.



CHEVAUCHEUR DE SWOG



Perfectionnement d'Archer Orc

Chaque Archer Orc que vous contrôlez adjacent au Chevaucheur de Swog, bénéficie d'un dé supplémentaire en attaque et un dé supplémentaire en défense.

Dégagement

Le Chevaucheur de Swog ne peut jamais être attaqué lorsqu'il quitte un engagement.



CHEVALIERS DE WESTON



Etablissement de lien avec un Champion Humain

Avant de jouer le tour des Chevaliers de Weston, vous pouvez d'abord jouer un tour avec n'importe quel champion Humain que vous contrôlez.

Le Récompense du Lâche

Les Chevaliers de Weston lancent un dé supplémentaire contre les figurines qui quittent un engagement avec eux.





MILICE ARMÉE

Attendre et faire feu

Si aucune figurine de la milice ne fait mouvement ce tour, ajoutez 1 dé à leur attaque.

Bonus défensif de Vaillance

Si chaque carte d'armée sous votre contrôle possède la personnalité "Vaillante", chaque soldat de la milice reçoit 1 dé de défense additionnel.



LOUPS-GAROUS ANUBIENS

Explosion de Fureur

Avant déplacement, lancez un dé 20. Sur un résultat de 1, choisissez un Loup-Garou Anubien sous votre contrôle et détruisez le. Sur un résultat de 2-6, ajoutez 1 à la valeur d'attaque de cette carte d'armée. Sur un résultat de 7-11, ajoutez 2 à la valeur d'attaque de cette carte d'armée. Sur un résultat de 12-15, ajoutez 3 à la valeur d'attaque de cette carte d'armée. Sur un résultat de 16-19, ajoutez 4 à la valeur d'attaque de cette carte d'armée. Sur un résultat de 20, ajoutez 8 à la valeur d'attaque de cette carte d'armée.



SIR DENRICK

La Récompense du Lâche

Sir Dendrick lance un dé supplémentaire contre les figurines qui quittent un engagement avec lui.

Tueur de Géant

Lorsque Sir Dendrick attaque des figurines énormes (type : Huge), ajoutez 2 dé d'attaque.



ME-BURQ-SA

Regard paralysant 16

Après déplacement et avant d'attaquer, Choisissez une figurine de taille petite ou moyenne située sur une ligne de vue dégagée de 6 hexagones maximum de Me-Burq-Sa. Lancez un dé 20. Sur un résultat de 16 ou plus, la figurine choisie ne peut pas se défendre (et ne lance aucun dé de défense) contre l'attaque de Me-Burq-Sa ce tour.





KHOSUMET LE SEIGNEUR NOIR

Assaut Implacable

Chaque figurine amie adjacente à Khosumet avec une personnalité "implacable" (relentless) reçoit un dé d'attaque supplémentaire.

Augmentation de l'Explosion de Fureur

Vous pouvez ajouter 1 au résultat du dé lorsque vous le lancez pour le pouvoir "Explosion de Fureur" sur n'importe quelle carte d'armée.



KRUG

Blessure Fracassante

Quand Krug attaque, il reçoit 1 dé d'attaque supplémentaire pour chaque marqueur de blessure présent sur sa carte d'armée.

Double Attaque

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

