

ARCHERS AUBRIENS



Frénésie

À la fin du tour des Archers Aubriens, lancez le dé à 20 faces. Si vous obtenez 16 ou plus vous pouvez jouer un tour supplémentaire avec les Archers Aubriens.



GLADIATRONS



Pince Cybernétique

Toute figurine de taille Petite ou Moyenne qui entre ou occupe un hexagone adjacent à un Gladiatron est immobilisée. Les figurines affectées par la Pince Cybernétique ne peuvent plus être déplacées, même à l'aide d'un pouvoir spécial ou d'un Glyph.

Défense de Mêlée 1

Lorsqu'un Gladiatron lance un jet de défense pour contrer une attaque normale venant d'une créature située sur un hexagone adjacent, il ajoute un dé de défense.



DAN ŒIL MORTEL



Fusil Longue Portée d'Ullar

Attaque spéciale. Portée 10. Attaque 1.
 Prenez pour cible une figurine de taille Petite ou Moyenne. La figurine choisie subira l'attaque spéciale de Dan Œil Mortel sans pouvoir tenter de jet de défense.

Dan Œil Mortel ne peut pas utiliser cette attaque spéciale s'il s'est déplacé dans le même tour.

Tir Précis

À la place d'attaquer, vous pouvez choisir une figurine non adjacente se trouvant dans un rayon de 10 hexagones de Dan Œil Mortel et dont la ligne de mire est dégagée.

Lancez un Dé 20. Sur un résultat de 19 ou 20 la figurine est détruite. Sur un résultat de 1-18, Vous avez raté la cible.

Dan Œil Mortel ne peut pas utiliser cette attaque spéciale s'il s'est déplacé dans le même tour.



JAMES MURPHY



Tir au Shotgun

Attaque spéciale. Portée 5. Attaque 3.
 Choisissez la figurine à attaquer. Toutes les figurines adjacentes à celle ciblée sont affectées par l'attaque spéciale "tir au Shotgun". James a seulement besoin d'une ligne de vue dégagée sur la figurine ciblée. Un seul jet d'attaque est effectué pour l'ensemble des figurines affectées. Un jet de défense est lancé pour chaque figurine séparément. James ne peut être affecté par sa propre attaque spéciale.

Fouet 12

Après déplacement et avant d'attaquer, Choisissez une figurine de taille petite ou moyenne adjacente à James. Lancez un Dé 20. Sur un résultat de 12 ou plus la figurine choisie ne peut pas effectuer de jet de défense si elle est attaquée par James ce tour.





GUILTY Mc CREECH

Double Attaque

Quand Guilty Mc Creech attaque, il peut effectuer une attaque supplémentaire dans le même tour.



SAMURAI TAGAWA

Retour de Bâton

Lors du jet de défense contre l'attaque normale d'une figurine adjacente, tous les boucliers en excès comptent comme des blessures imposables subies par la figurine attaquante. (ex. : si l'attaque a 2 têtes de mort et la défense 3 bouclier, l'attaquant subit une blessure)

Ce pouvoir ne fonctionne pas contre d'autres samourais.

Soif de Sang

Pour chaque figurine ennemie détruite par un samurai Tagawa, placez un marqueur d'expérience violet sur cette carte d'armée. Lorsque vous attaquez avec un Samurai Tagawa, ajoutez un dé d'attaque pour chaque marqueur d'expérience présent sur la carte. 3 marqueurs d'expérience maximum peuvent être placés sur cette carte.



VIPERES ARMOC

Etablissement de lien avec un Seigneur de Guerre

Avant de jouer le tour des Vipères Armoc, vous pouvez d'abord jouer un tour avec n'importe quel Seigneur de Guerre fidèle à Ullar que vous contrôlez.

Onduler

Les Vipères Armoc n'ont pas à stopper leurs mouvements lorsqu'elles entrent sur un Hexagone d'eau.



GUERRIERS SACRES

Etablissement de lien avec un Seigneur de Guerre fidèle à Einar

Avant de jouer le tour des Guerriers sacrés, vous pouvez d'abord jouer un tour avec n'importe quel Seigneur de Guerre fidèle à Einar que vous contrôlez.

Bonus défensif de Discipline

Si chaque carte d'armée sous votre contrôle possède la personnalité "Disciplinée", chaque Guerrier Sacré reçoit 1 dé de défense additionnel.



MORSBANE



Bâton d'Annulation

Débutez la partie avec 3 marqueurs d'annulation marrons sur cette carte d'armée. A la fin du tour, si vous possédez toujours au moins un marqueur d'annulation sur la carte, vous pouvez choisir n'importe quelle figurine unique ennemie située à 6 hexagones maximum de Morsbane dans une ligne de vision dégagée. Lancez le dé 20. Sur un résultat de 1-15 il ne se passe rien. Sur un résultat de 16-19, placez un marqueur d'annulation sur la carte d'armée de la figurine choisie. Tous les pouvoirs spéciaux de cette figurine sont annulés pour la partie. Sur un résultat de 20 la figurine choisie est détruite.



PARMENIO



Influence de la Discipline

Au début de la partie vous pouvez choisir n'importe quelle carte d'armée unique que vous contrôlez. Pour la durée de la partie la personnalité de la carte d'armée choisie sera "Disciplinée". La personnalité d'origine de la carte est alors ignorée.

Défie la Mort - Guerrier Sacré 15

Si un Guerrier Sacré adjacent à Parmenio reçoit une ou plusieurs blessures, lancez le dé 20 avant d'éliminer la figurine. Sur un résultat de 15 ou plus, ignorez les blessures.



VALGUARD



Premier Assaut 3

Lorsque vous attaquez avec Valguard, si la créature ciblée ne lui est pas adjacente au début du tour, Valguard reçoit 3 dés d'attaque supplémentaires.

Augmentation de Charge Berserker (enragée)

Ajoutez un dé sur votre jet, lorsque vous utilisez la charge Berserker (enragée) avec une de vos cartes d'armée.



SUDEMA



Regard de la Méduse

A la Place d'attaquer, choisissez une figurine dans un rayon de 4 hexagones de sudema située sur une ligne de vision dégagée. Lancez le dé 20. Si la figurine choisie fait partie d'une escouade et que votre résultat est de 7 ou plus, elle est détruite. Si la figurine choisie est un héros unique et que votre résultat est de 17 ou plus, elle est détruite.



MAJOR X17



Pince Cybernétique Améliorée

Toute figurine de taille Petite, Moyenne ou Grande qui entre ou occupe un hexagone adjacent au Major X17 est immobilisée. Les figurines affectées par la Pince Cybernétique ne peuvent plus être déplacées, même à l'aide d'un pouvoir spécial ou d'un Glyph.

Défense de Mêlée 4

Lorsque le Major X17 lance un jet de défense pour contrer une attaque normale venant d'une créature située sur un hexagone adjacent, il ajoute 4 dés de défense.

