

Les Cartes d'Armée de l'extension "Le Siège de la Lune Noire"

TRIBU des MOHICANS de la RIVIÈRE

Fureur de bataille

Si un membre de la tribu des mohicans de la rivière est engagé, il gagne 1 dé d'attaque et 2 dés de défense.

Cri de guerre

Après avoir joué un tour avec les Mohicans de la tribu de la rivière, si au moins 2 des mohicans sous votre contrôle sont engagés, vous pouvez jouer immédiatement un tour avec un héros unique, membre de la tribu.

Dissimulation 19

Si un Mohican sous votre contrôle est pris pour cible et reçoit au moins une blessure d'une figurine qui ne lui est pas adjacente, vous devez lancer le dé 20. Comptez le nombre d'hexagones maximum séparant l'attaquant du mohican. Ajoutez ce nombre à votre jet de dé. Si un résultat de 19 ou plus, ignorez les blessures que le mohican vient de recevoir.



GLADIATEURS de CAPOUE

Établissement de lien avec un Héros Gladiateur Humain

Avant de jouer le tour des Gladiateurs de Capoue, vous pouvez d'abord jouer un tour avec n'importe quel Héros Gladiateur Humain que vous contrôlez.

Avantage de l'Initiative

Si vous avez placé tous vos marqueurs d'ordre sur des cartes d'armée de gladiateurs, vous pouvez ajouter 1 à votre jet d'initiative pour chaque marqueur d'ordre présent sur la carte d'armée des Gladiateurs de Capoue, avec un maximum de +3.



Les NAINS RECTIFIEURS de la FORGE BRÛLANTE

Établissement de lien stratégique des nains.

Avant de jouer le tour des Nains Rectifieurs, vous pouvez d'abord jouer un tour avec n'importe quel Héros Nain que vous contrôlez. Les Nains Rectifieurs gagnent 2 points de mouvement.

L'avantage du courage

Un Nain Rectifieur lance un dé supplémentaire lorsqu'il attaque ou défend contre une figurine grande ou énorme (huge).

Élévation x2

Lorsqu'ils montent ou descendent des élévations de terrain, les Nains Rectifieurs peuvent doubler leur taille.



RELPULSEURS OMNICRON

Surcharge des circuits

Après déplacement et avant d'attaquer, lancez un dé 20 pour chaque Soulborg adjacent à un des Répulseurs Omnicron sous votre contrôle. Si le Soulborg est une figurine d'escouade, sur un résultat de 13 ou plus, détruisez là. Si le Soulborg est un héros, sur un résultat de 16 ou plus, elle reçoit une blessure. Les Répulseurs Omnicron ne sont pas affectés par la Surcharge des circuits.

Balise de ciblage

Lorsque vous attaquez une figurine non adjacente avec une figurine de type Soulborg que vous contrôlez, ajoutez 1 dé d'attaque si la figurine ciblée se trouve adjacente à un Répulseur Omnicron sous votre contrôle.

Riposte EMP

Si un Répulseur Omnicron sous votre contrôle se défend avec succès contre l'attaque d'une figurine de type Soulborg, lancez le dé 20. Sur un résultat de 14 ou +, la figurine attaquante doit terminer immédiatement son tour et tous les marqueurs d'ordre sont retirés de sa carte d'armée (ou cartes si votre adversaire possède plusieurs exemplaire de cette cartes d'armée).



Les PROTECTEURS d'ULLAR

Arbalètes combinées

Lorsque vous attaquez avec un Protecteur d'Ullar, lancez un dé d'attaque supplémentaire pour chaque blessure infligée à la figurine ciblée, durant ce tour, par des Protecteurs d'Ullar sous votre contrôle.

Vol

Quand vous comptez les espaces pour les déplacements des Protecteurs d'Ullar, ignorez les reliefs. Les Protecteurs d'Ullar 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 Protecteurs d'Ullar commencent à voler, s'ils sont engagés ils subissent normalement les attaques de dégagement.



DIVISEURS MARRO



Division cellulaire

Lorsqu'un Diviseur Marro sous votre contrôle reçoit une ou plusieurs blessures dues à une attaque normale ou spéciale d'une figurine ennemie, lancez le dé 20 avant d'éliminer la figurine. Sur un résultat de 17 ou plus, ignorez les blessures que votre figurine devait subir et placez, si possible, un de vos Diviseurs Marro précédemment éliminé, sur un hexagone Adjacent et situé au même niveau de hauteur que le Diviseur Marro défendeur.

Auto-réplication

La ruche Marro ne peut pas faire renaître les Diviseurs Marro à l'aide de sa capacité Spéciale Renaissance.



KUMIKO

Attaque spéciale Ninjutsu de Barrage

Portée 1 Attaque 3

A la place du déplacement et de l'attaque normale de Kumiko, vous pouvez déplacer Kumiko de 3 cases. Kumiko peut lancer jusqu'à 3 fois son attaque spéciale Ninjutsu de barrage, avant, pendant ou après son déplacement, tant qu'elle se trouve sur un hexagone où elle pourrait terminer son déplacement. Kumiko ne peut attaquer la même figurine plus d'une fois dans un même tour.

Déplacement de fantôme

Kumiko peut se déplacer à travers toutes les autres figurines et ne peut jamais être attaquée lorsqu'elle quitte un engagement.



BRAVE ARROW

Pistage

Lorsqu'il se déplace, Brave Arrow peut ajouter 2 à sa valeur de déplacement. S'il le fait, il ne peut pas attaquer pour ce tour.

Amélioration de l'attaque au corps à corps des éclaireurs (scouts)

Chaque scout ami adjacent à Brave Arrow, reçoit un dé d'attaque supplémentaire, lorsqu'il attaque une figurine qui lui est adjacente.

Dissimulation 10

Si Brave Arrow est pris pour cible et reçoit au moins une blessure d'une figurine qui ne lui est pas adjacente, vous devez lancer le dé 20. Comptez le nombre d'hexagones maximum séparant l'attaquant de Brave Arrow. Ajoutez ce nombre à votre jet de dé. Sur un résultat de 10 ou plus, ignorez les blessures que Brave Arrow vient de recevoir.



ATLAGA le GUERRIER KYRIE

Commandement Kyrie

Chaque Kyrie sous votre contrôle se déplace d'un hexagone supplémentaire.

Le Bolt d'altération d'Ullar

Après déplacement et avant d'attaquer avec Atlaga, vous pouvez choisir une figurine adverse située dans une zone de 5 hexagones dégagés autour d'Atlaga.

Lancez le dé 20. Sur un résultat de 1-15, il ne se passe rien. Sur un résultat de 16 ou plus, la figurine choisie est détruite. Atlaga ne peut utiliser ce pouvoir qu'une seule fois par partie.

Vol

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



MIGOL IRONWILL

Frappe mortelle

Quand vous attaquez avec Migol Ironwill, chaque crâne obtenu sur le résultat du dé compte double.

Parade au bouclier

Lorsque vous effectuez un jet de défense avec Migol Ironwill, si vous obtenez au moins un bouclier, le nombre de blessures maximum que pourra subir Migol Ironwill pour cette attaque sera de 1 (quel que soit le nombre de crânes obtenu par l'attaquant).

Élévation x2

Lorsqu'il monte ou descend des élévations de terrain, Migol Ironwill peut doubler sa taille.



TUL-BAK-RA

Attaque spéciale Attaque mentale

Portée 3 Attaque 3

Tul-Bak-Ra n'a pas besoin d'une ligne de vue dégagée sur la figurine ciblée pour attaquer avec son attaque spéciale Attaque mentale.

Teleportation

A la place du déplacement normal de Tul-Bak-Ra, vous pouvez choisir un hexagone libre situé au même niveau et dans une zone de 10 hexagones de Tul-Bak-Ra. Placez-y Tul-Bak-Ra. Quand Tul-Bak-Ra débute sa téléportation, s'il est engagé, il ne subit aucune attaque de dégagement.

Renforts téléportés

Lorsque Tul-Bak-Ra reçoit une ou plusieurs blessure dues à une attaque normale ou spéciale d'une figurine ennemie, mais n'est pas détruit, vous pouvez choisir une figurine d'escouade Marro sous votre contrôle, pour chaque blessure subie par Tul-Bak-Ra. Placez-la ou les créatures choisies sur un hexagone libre adjacent à Tul-Bak-Ra. Si les figurines téléportées sont engagées, elles ne subissent aucune attaque de dégagement.

