

Les Cartes d'Armée de l'extension "La Manœuvre de Valkrill"

VIPÈRES ONYX D'ÉLITE



Onduler

Les Vipères Onyx d'Élite n'ont pas a stopper leurs mouvements lorsqu'elles entrent sur un Hexagone d'eau.

Frénésie

A la fin du tour des Vipères Onyx d'Élite, lancez le dé à 20 faces. Si vous obtenez 16 ou plus vous pouvez jouer un tour supplémentaire avec les Vipères Onyx d'Élite.

Evasif 8

Quand une Vipère Onyx d'Élite lance un jet de défense contre une créature non adjacente, ajoutez 8 dés à la de défense de la Vipère Onyx d'Élite.



NERAK le CHEVAUCHEUR de SWOG des GLACES



Dégagement

Nerak ne peut jamais être attaqué lorsqu'il quitte un engagement.

Aura Défensive Orc 1

Toutes les figurines Orc sous votre contrôle sous trouvant à moins de 4 hexagones dégagés de Nerak ajoutent 1 dé à leur défense. Nerak ne bénéficie pas de cette Aura Défensive.

La Puissance de la Neige

Ajoutez 1 à l'attaque et la défense de Nerak lorsqu'il se trouve sur un hexagone de neige.



SIR HAWTHORNE



Attaque Spéciale Rage Aveugle

Attaque spéciale. Portée 1. Attaque 3.

Si Sir Hawthorne obtient au moins 2 crânes avec son attaque spéciale Rage Aveugle, il peut attaquer de nouveau avec son attaque spéciale Rage Aveugle. Tant qu'il obtient au moins 2 crânes, Sir Hawthorne peut continuer à attaquer avec son attaque spéciale Rage Aveugle.

Trahison

Après avoir joué un tour avec Sir Hawthorne, lancez le dé 20. Sur un résultat de 1, choisissez un adversaire, ce dernier prend le contrôle de Sir Hawthorne. Enlevez vos marqueurs d'ordres de cette carte d'armée et donnez la à cet adversaire.



GARDIENS de GRANITE



Jet de Rocher

Si un Gardien de Granite a l'avantage de la hauteur sur une figurine adverse, il peut ajouter 2 à sa portée lorsqu'il attaque cette figurine.

Eboulement

Un Gardien de Granite avec l'avantage de la hauteur sur une figurine adverse adjacente, lance un dé d'attaque supplémentaire lorsqu'il attaque cette figurine.

Atteindre les Hauteurs

Après avoir joué un tour avec les Gardiens de Granite, vous pouvez déplacer chaque Gardien de Granite sous votre contrôle d'un hexagone. Cet hexagone peut se trouver jusqu'à 4 niveaux plus haut.



CHASSEURS QUASATCH



Fureur Sauvage

Lorsqu'un Chasseur Quasatch attaque, il peut attaquer jusqu'à 2 fois de plus. Un Chasseur Quasatch ne peut pas attaquer la même figurine plus d'une fois par tour.

Haine de la Technologie

Lorsqu'il attaque une figurine Soulborg, un Chasseur Quasatch lance un dé d'attaque supplémentaire.

Traque dans la Jungle

Si un Chasseur Quasatch démarre son tour en étant adjacent à un hexagone d'Arbre à Feuilles Persistantes ou de Jungle, il peut se déplacer de 2 hexagones supplémentaires.



BLASTATRONS



Lien de mouvement Gladiatron

Avant de jouer un tour avec les Blastatrons, vous pouvez déplacer 4 Gladiatrons sous votre contrôle de 1 à 5 hexagones chacun.

Disposition Favorable

Lorsque vous attaquez une figurine non-adjacente, ajoutez 1 dé d'attaque pour chaque Soulborg qui suit Vydar (ami ou ennemi) se trouvant adjacent à la figurine cible.



DEATHSTALKERS



Maul

Lorsque vous attaquez une figurine de petite ou moyenne taille avec un Deathwalker et que vous obtenez un crâne sur chaque dé, la figurine cible reçoit une blessure pour chaque crâne et ne peut pas lancer de dé de défense.



GUERRIÈRES d'ASHRA



Agilité Défensive

Lorsque vous lancez un dé de défense pour une guerrière d'Ashra contre une attaque normale portée par une figurine adjacente, un seul bouclier suffit à bloquer tous les dommages.



DEATHREIVERS



Dispersion

Après avoir lancé un dé de défense contre une attaque normale, pour un de vos Deathreavers, vous pouvez déplacer 2 de vos Deathreavers de 1 à 4 hexagones chacun.

Dégagement

Les Deathreavers ne peuvent jamais être attaqués lorsqu'ils quittent un engagement.

Élévation x2

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

