

GORILLINATORS



Dureté

Lorsqu'ils lancent un dé de défense contre une attaque normale, les Gorillinators ajoutent toujours automatiquement un bouclier au résultat.



CHIENS DE CHASSE MARRDEN



Mouvement sauvage de Groupe

Avant le déplacement, lancez un dé 20. Si vous obtenez 1-3, ajoutez 1 à la valeur de déplacement de la carte. Si vous obtenez 4-6, ajoutez 3 à la valeur de déplacement de la carte. Si vous obtenez 7-20, ajoutez 7 à la valeur de déplacement de la carte.

Peste Marro

Après déplacement et avant d'attaquer, vous devez lancer un dé 20 pour chaque figurine adjacente à chaque Chien de Chasse Marro que vous contrôlez. Si vous obtenez 16 ou plus, la figurine reçoit un point de blessure. Les Soulborgs et les Wulsinus ne sont pas affectés par la peste Marro.



COMBATTANTS MACDIRK



La Fureur des Highlands

Au début de la partie, choisissez un héros humain que vous contrôlez. tant que ce champion est en jeu, Les Combattants MacDirk lancent un dé d'attaque supplémentaire pour chaque marqueur de blessure présent sur le héros choisi. Il ne peut y avoir qu'un seul héros pour l'ensemble des combattants MacDirk sous votre contrôle. Les Combattants MacDirk ne peuvent pas attaquer le héros choisi.

Etablissement de Lien avec un Héros Humain

Avant de jouer le tour des Combattants MacDirk, vous pouvez d'abord jouer un tour avec n'importe quel champion humain que vous contrôlez.



AGENTS MICROCORP



Manœuvre d'esquive 15

Lorsqu'un Agent Microcorp reçoit 1 point de blessure ou plus, avant d'enlever l'agent du champ de bataille, lancez un dé 20. Si vous obtenez 15 ou plus, ignorez les blessures.

Combinaisons de Plongée

Les Agents Microcorp ne stoppent pas leurs déplacements lorsqu'ils arrivent sur un hexagone d'eau. Ajoutez 2 à la défense d'un Agent Microcorp quand il se trouve sur un hexagone d'eau.

Vision accrue

Lorsqu'un Agent Microcorp attaque avec l'avantage de la hauteur, lancez un dé d'attaque supplémentaire.



SENTINELLES DE JANDAR



Les Boucliers de Bravoure

Lorsque vous défendez avec les Sentinelles de Jandar, chaque bouclier obtenu sur le résultat du dé compte comme une parade supplémentaire.

Vol

Quand vous comptez les espaces pour les déplacements des Sentinelles de Jandar, ignorez les reliefs. Les Sentinelles de Jandar peuvent voler au dessus de l'eau sans s'arrêter, passer sur les figurines sans être engagées, et voler au dessus des obstacles comme les ruines. Quand une Sentinelle de Jandar commence à voler, si elle est engagée elle subit normalement les attaques de dégagement.



MOINES SHAOLIN



Assaut Shaolin

Un Moine Shaolin peut attaquer une figurine adjacente ou toutes les figurines adjacentes. Un lancer de dé est effectué séparément pour chaque attaque.

Saut Puissant

A la place de son déplacement normal, un Moine Shaolin peut faire un saut puissant. Le saut puissant permet un déplacement de 3 hexagones. Lorsque sont décomptés les hexagones d'un saut puissant, les hauteurs sont ignorées. Un Moine peut sauter au dessus de l'eau sans stopper son déplacement, passer au-dessus de figurines sans être engagé et sauter par dessus les obstacles comme les ruines. Le saut ne peut, toutefois, pas dépasser 12 niveaux vers le haut ou vers le bas. Si un Moine était engagé avant de commencer à sauter, il ne subit pas les attaques de dégagement.



Perfectionnement des Sentinelles et des Chevaliers

Chaque Sentinelle et chevalier que vous contrôlez, se trouvant adjacent à Concan, bénéficie d'un dé supplémentaire en attaque et d'un dé supplémentaire en défense.

Vol

Quand vous comptez les espaces pour les déplacements de Concan, ignorez les reliefs. Concan 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 Concan commence à voler, s'il est engagé il subit normalement les attaques de dégagement.



SAYLIND



Lance de Convocation

Après déplacement et avant d'attaquer, Choisissez une figurine que vous contrôlez sur le champ de bataille, et lancez un dé 20. Sur un résultat de 1-8, il ne se passe rien. Sur un résultat de 9-20, déplacez la figurine choisie sur un hexagone adjacent à Saylind. Si la figurine convoquée était engagée, elle ne subit pas les attaques de dégagement.

Vol

Quand vous comptez les espaces pour les déplacements de Saylind, ignorez les reliefs. Saylind 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 Saylind commence à voler, s'il est engagé il subit normalement les attaques de dégagement.





ALASTAIR MACDIRK

Extension d'Attaque

Après avoir joué un tour avec Alastair MacDirk, vous pouvez placer un marqueur de blessure sur sa carte d'armée et jouer un nouveau tour avec lui. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par tour.



JOHNNY "SHOTGUN" SULLIVAN

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". Johnny 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. Johnny ne peut être affecté par sa propre attaque spéciale.



DEATHWALKER 7000

Auto-Destruction

Après déplacement et à la place d'attaquer, Le DeathWalker peut choisir de s'auto-détruire. Lancez un dé 20 pour déterminer si d'autres figurines sont blessées. Sur un résultat de 1-3 toutes les figurines adjacentes sont sauvées. Sur un résultat de 4-15, chaque créature adjacente subit 2 points de blessure. Sur un résultat de 16-19, chaque créature adjacente subit 4 points de blessure. Sur un résultat de 20, chaque créature adjacente subit 8 points de blessure. Après l'utilisation de ce pouvoir, le DeathWalker est détruit.

Esquive Rapide

Lorsqu'un DeathWalker 7000 lance un dé de défense contre l'attaque d'une figurine qui ne lui est pas adjacente, un seul bouclier suffit à bloquer tous les dommages.

