

## FANTÔMES de BLEAKEWOODE



### Dévoreur d'Âme

Avant déplacement, chaque Fantôme de Blackewoode sous votre contrôle peut choisir un héros unique adjacent. Lancez le dé 20 pour chacun des fantômes. Sur un résultat de 19 ou 20, détruisez le fantôme de Bleakwoode, prenez le contrôle du héros unique ciblé et enlevez les marqueurs d'ordres placés sur sa carte d'armée. Vous contrôlez maintenant cette carte d'armée.

### Vol Furtif

Lors du décompte des hexagones de déplacement des fantômes de Bleakwoode, ignorez les différences de niveau. Les Fantômes peuvent voler au-dessus de l'eau sans s'arrêter, survoler des figurines ennemies sans être engagés et voler au-dessus des obstacles comme les ruines. Un Fantôme de Bleakwoode engagé dans un combat peut prendre son envol sans subir d'attaque.



## GUERRIERS ORCS LOURDS

### Etablissement de lien avec un Champion Orc

Avant de jouer le tour des Guerriers Orcs Lourds, vous pouvez d'abord jouer un tour avec n'importe quel Champion Orc que vous contrôlez.

### Dégagement

Les Guerriers Orcs Lourds ne peuvent jamais être attaqués lorsqu'ils quittent un engagement.



## IMPERIAUX D'EINAR

### Double Attaque

Quand Les Impériaux d'Einar attaquent, ils peuvent effectuer une attaque supplémentaire dans le même tour.

### Vol Furtif

Lors du décompte des hexagones de déplacement des Impériaux d'Einar, ignorez les différences de niveau. Les Impériaux peuvent voler au-dessus de l'eau sans s'arrêter, survoler des figurines ennemies sans être engagés et voler au-dessus des obstacles comme les ruines. Un Impérial d'Einar engagé dans un combat peut prendre son envol sans subir d'attaque.



## ARCHERS 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 imparables 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.



## ZOMBIES DE MORINDAN

### Mouvement de Horde

Vous pouvez déplacer jusqu'à 6 zombies de Morindan sous votre contrôle à chaque tour. Toutefois vous ne pouvez attaquer qu'avec 3 Zombies, y compris ceux qui n'auraient pas effectué de déplacement.

### Charge Zombie

**Attaque spéciale. Portée 1. Attaque 6.**

3 Zombies de Morindan situés au même niveau peuvent combiner leurs attaques sur une même cible et lancer tous leurs dés d'attaque en un seul jet. Chaque zombie impliqué dans l'attaque doit être engagé avec la figurine ciblée.

### Résurrection Zombie

Si un zombie de Morindan sous votre contrôle détruit une figurine de taille petite ou moyenne, remplacez immédiatement la figurine, lorsque c'est possible, avec l'un de vos zombies éliminé. Le zombie nouvellement placé ne peut pas attaquer dans le même tour. Les figurines de type "mort-vivant" ne sont pas affectées par ce pouvoir.



## ELDGRIM

### Attaque sans Relache

Après avoir effectué un tour avec Eldgrim, vous pouvez placer un marqueur de blessure sur sa carte d'armée et effectuer un autre tour avec lui.

### Esprit de Célérité du Guerrier

Lorsqu'Eldgrim est éliminé, vous pouvez placer sa figurine sur une carte d'armée unique. L'esprit d'Eldgrim ajoute 1 au déplacement de cette carte.



## IMPERATRICE KIOVA

### Aura Bénéfique de l'Impératrice

Lorsque vous effectuez un jet de défense pour une unité kyrie fidèle à Einar sous votre contrôle se trouvant sur une ligne de vue dégagée dans une zone de 5 hexagones de l'impératrice Kiova, vous pouvez relancer tous les dés qui n'affichent pas de bouclier. Ce pouvoir peut être utilisé qu'une seule fois par dé de défense. L'impératrice Kiova ne peut pas utiliser ce pouvoir sur elle-même.

### Vol Furtif

Lors du décompte des hexagones de déplacement de L'Impératrice Kiova, ignorez les différences de niveau. L'Impératrice peut voler au-dessus de l'eau sans s'arrêter, survoler des figurines ennemies sans être engagée et voler au-dessus des obstacles comme les ruines. Si l'Impératrice est engagée dans un combat, elle peut prendre son envol sans subir d'attaque.



## RUNA

### Aura du heaume de Mitonsoul

Après déplacement et avant d'attaquer, Runa peut utiliser l'aura du heaume de Mitonsoul. Lancez un dé 20 pour chaque figurine (un dé par figurine) se trouvant sur une ligne de vue dégagée dans une zone de 3 hexagones de Runa. Sur un résultat de 20, la figurine est éliminée. L'aura du Heaume de Mitonsoul ne peut pas affecter Runa.

### Vol

Quand vous comptez les espaces pour les déplacements de Runa, ignorez les reliefs. Runa peut voler au dessus de l'eau sans s'arrêter, survoler des figurines sans être engagée et voler au dessus des obstacles comme les ruines. Quand Runa commence à voler, si elle est engagée elle subit normalement les attaques de dégagement.



## KAEMON AWA

### Attaque Rapide

**Attaque spéciale. Portée 4. Attaque 4.** Lorsque Kaemon Awa attaque avec son attaque spéciale "Attaque Rapide", il peut attaquer à deux reprises.

### 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 imparables 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.



## KEE-MO-SHI

### Entrave Cérébrale 19

Après déplacement et avant d'attaquer, vous pouvez choisir une figurine unique adjacente à Kee-Mo-Shi. Lancez un dé 20. Sur un résultat de 19 ou 20, vous prenez le contrôle de la figurine ciblée et de sa carte d'armée. Vous contrôlez à présent cette carte d'armée et toutes les figurines qui y sont rattachées. Retirez les marqueurs d'ordre éventuels de cette carte. Si Kee-Mo-Shi est détruit, vous gardez le contrôle de l'armée victime de l'entrave cérébrale.

### Peau Toxique

Après l'attaque, lancez un dé 20 pour chaque figurine adjacente à Kee-Mo-Shi. Sur un résultat de 17 ou plus, la figurine concernée reçoit un point de blessure. Les Soulborgs ne sont pas affectés par ce pouvoir.

