

10^{ème} REGIMENT D'INFANTERIE



Préparation de Tir

Si aucun des soldats du régiment d'infanterie ne se déplace ce tour, ajoutez 1 dé à leur jet d'attaque.

Défense de Mêlée 1

Lorsqu'un soldat du 10^{ème} régiment d'infanterie 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.

Attaque à la Baïonnette 1

Lorsqu'un soldat du 10^{ème} régiment d'infanterie lance un jeu d'attaque contre une figurine adjacente, ajoutez 1 dé à son jet d'attaque. Le soldat du 10^{ème} régiment d'infanterie ne peut utiliser l'attaque à la baïonnette que s'il s'est déplacé d'au moins un hexagone ce tour.



LOUPS de BADRU

Etablissement de lien avec un Seigneur Noir

Avant de jouer le tour des Loups de Badru, vous pouvez d'abord jouer un tour avec n'importe quel Seigneur Noir que vous contrôlez.

Élévation x2

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

Attaque spéciale Bondissement

Attaque spéciale. Portée 3. Attaque 5. Un Loups de Badru qui s'est déplacé, mais n'a pas encore attaqué, peut utiliser l'attaque spéciale bondissement pour bondir, choisissez une figurine non adjacente de taille petite ou moyenne, dont la base n'est ni plus haute, ni plus basse, de 5 niveaux à celle du loup attaquant. Si la figurine est détruite, placez immédiatement le loup attaquant sur l'hexagone qu'occupait la figurine. Si la figurine n'est pas détruite, détruisez immédiatement le loup attaquant.



CAVALIERS GROK

Etablissement de lien avec un Seigneur de Guerre Marro

Avant de jouer le tour les cavaliers Grok, vous pouvez d'abord jouer un tour avec n'importe quel Seigneur de Guerre Marro que vous contrôlez.

La Marque du Seigneur de Guerre

Lorsqu'un cavalier Grok attaque une figurine adjacente à un Seigneur de Guerre sous votre contrôle, ajoutez 2 dés à son jet d'attaque.

Entraînement Grok

La ruche Marro ne peut ressusciter un cavalier Marro avec son pouvoir spécial résurrection Marro.



ULGINESH

Lien d'esprit

Au lieu de jouer un tour avec Ulginesh, vous pouvez jouer un tour avec 1 ou 2 magiciens elfes différents sous votre contrôle. Ulginesh ne peut pas être un des 2 magiciens elfes. Chacun des magiciens elfes qui jouent un tour à la place d'Ulginesh, doivent se trouver à moins de 6 hexagones d'Ulginesh, dans un champ de vision dégagé.

Vol

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



ARKMER

Soutien d'équipe de Lerkintin

Lorsque vous défendez avec Arkmer, ajoutez autant de dés de défense qu'il y a d'elfes, sous votre contrôle, adjacents à Arkmer.

Frappe d'engagement 13

Si une figurine ennemie de petite ou moyenne taille se déplace sur un hexagone adjacent à Arkmer, lancez le dé 20. Sur un résultat de 13 ou plus, la figurine ennemie reçoit une blessure. La figurine ne peut être ciblée que si elle se retrouve après son déplacement dans la zone d'engagement d'Arkmer.



EMIRROON

Sort d'invocation Elfique

Après déplacement et avant d'attaquer, vous pouvez lancer le dé 20. ajoutez au résultat le nombre d'elfes sous votre contrôle adjacents à Emirroon.

- Sur un résultat de 1-4, il ne se passe rien.
- Sur un résultat de 5-11, vous pouvez placer 1 elfe sous votre contrôle sur un hexagone adjacent à Emirroon.
- Sur un résultat de 12-17, vous pouvez placer 1 ou 2 elfes sous votre contrôle sur un hexagone adjacent à Emirroon.
- Sur un résultat de 18-20, vous pouvez placer 1, 2 ou 3 elfes sous votre contrôle sur un hexagone adjacent à Emirroon.

Si les elfes invoqués sont engagés, ils ne subissent pas les attaques de dégagement. Emirroon ne peut pas invoquer un elfe qui lui est déjà adjacent.



JORHDAWN



Attaque Spéciale Pluie de Feu

Attaque spéciale. Portée 7. Attaque 1.

Choisissez une figurine cible. Chaque figurine adjacente à la figurine ciblée et aussi affectée par l'attaque spéciale pluie de feu. Ajoutez 1 dé supplémentaire au jet d'attaque de Jorhdawn pour chaque magicien elfe, sous votre contrôle, se trouvant à moins de 3 hexagones de Jorhdawn, dans un champ de vision dégagé, jusqu'à un maximum de 3 dés supplémentaires. Lancez un seul jet d'attaque pour toutes les figurines affectées. Chaque figurine affectée lance son jet de défense séparément. Jorhdawn ne peut pas être affecté par sa propre attaque spéciale pluie de feu.



MORIKO



Déplacement Fantomatique

Moriko peut se déplacer à travers les autres figurines et ne peut jamais être attaqué lorsqu'il quitte un engagement.

Attaque Spéciale Tempête de Sabre

Attaque spéciale. Portée 1. Attaque 1, 2 ou 3.

Moriko commence chaque tour avec 6 dés d'attaque. Choisissez n'importe quelle figurine adjacente et attaquez là avec 1, 2 ou 3 dés d'attaque. Moriko peut continuer d'effectuer des attaques spéciales avec 1, 2 ou 3 dés d'attaque jusqu'à ce qu'il ait utilisé ses 6 dés d'attaque. Moriko peut cibler, à chaque attaque, la même figurine ou une figurine différente.



SIR DUPUIS



Le Courage du Chevalier

Ajoutez 1 dé supplémentaire au jet d'attaque de Sir Dupuis pour chaque chevalier sous votre contrôle, se trouvant à moins de 4 hexagones de Sir Dupuis, dans un champ de vision dégagé, jusqu'à un maximum de 3 dés supplémentaires.

Dégagement Tactique 7

Quand Sir Dupuis reçoit une ou plusieurs blessures lorsqu'il subit une attaque de dégagement, lancez immédiatement le dé 20. Sur un résultat de 7 ou plus, ignorez les blessures subies lors du dégagement.

Calice de Fermeté

Si Sir Dupuis possède 4 marqueurs de blessure ou plus sur sa carte d'armée, ajoutez 1 dé à ses jets de défense.



OTONASHI



Vitesse du Rusé 4

Si Otonashi débute son tour adjacente à une figurine, sous votre contrôle, qui possède une personnalité rusée, elle peut se déplacer de 4 hexagones supplémentaires.

Déplacement Fantomatique

Otonashi peut se déplacer à travers les autres figurines et ne peut jamais être attaqué lorsqu'elle quitte un engagement.

Attaque le Sauvage 2

Lorsqu'elle attaque une figurine qui possède une personnalité sauvage, Otonashi ajoute 2 dés à son jet d'attaque.



CHARDRIS



Attaque spéciale Frappe de Feu

Attaque spéciale. Portée 6. Attaque 2.

Quand Chardris attaque avec l'attaque spéciale Frappe de Feu, ajoutez 1 dé supplémentaire au jet d'attaque de Chardris pour chaque magicien elfe, sous votre contrôle, se trouvant à moins de 3 hexagones de Chardris, dans un champ de vision dégagé, jusqu'à un maximum de 3 dés supplémentaires.



KATO KATSURO



Ordres de Kato Katsuro

A la place de jouer un tour avec Kato Katsuro, vous pouvez jouer un tour avec une des figurines suivantes sous votre contrôle :

- 1 Héros Samourai
- ou
- 1 Escouade de Samourais
- ou
- 1 Escouade d'Arquebusiers Ashigaru et/ou une escouade de lanciers Ashigaru. Vous pouvez choisir l'escouade à activer en premier.

N'importe quelle figurine de la liste qui précède, qui joue un tour à la place de Kato Katsuro, doit se trouver, avant son déplacement, dans un champ de vision dégagé de Kato Katsuro.

