

## NE-GOK-SA

### Entrave Cérébrale 20

Après un déplacement et avant d'attaquer, vous pouvez choisir n'importe quelle figurine adjacente à Ne-Gok-Sa. Lancer le dé 20, sur un 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 Ne-Gok-Sa est détruit, vous gardez le contrôle de l'armée victime de l'entrave cérébrale.



## GUERRIER MARRO

### Clone aquatique

Au lieu d'attaquer, pour chaque Guerrier Marro en jeu, vous pouvez lancer un dé 20. Si le résultat est 15 ou plus, un guerrier Marro mort est ressuscité sur un espace adjacent et de même niveau que le Guerrier Marro en question. Si le Guerrier Marro est sur un Hex d'eau, il a seulement besoin de 10 ou plus pour ressusciter un Guerrier Marro mort. Vous ne pouvez ressusciter un Guerrier Marro mort qu'après la phase de déplacement. Le choix de ressusciter se fait pour tous les Guerriers Marro en jeu.



## DEATHWALKER 9000

### Attaque Spéciale Explosion

Portée 7. Attaque 3.

Choisissez une figurine à attaquer. Toutes les figurines adjacentes à la figurine choisie sont aussi touchées par l'attaque explosive spéciale. Le Deathwalker a seulement besoin d'une ligne de visée claire en direction de la figurine attaquée. Lancez une seule attaque avec 3 dés pour toutes les figurines. Les figurines visées se défendent individuellement avec leurs dés de défense.

Le Deathwalker peut être touché par sa propre attaque explosive spéciale. (précision de règle, il lance aussi dans ce cas ses dés de défense).

### Augmentation de la portée

Tous les Gardes Soulborgs adjacents au Deathwalker ajoutent 2 hex. à leur portée.



## GARDES ZETTIENS

### Tir Groupé Zettien

Quand il attaque, si votre second Garde Zettien attaque la même figurine que le premier Garde Zettien, ajoutez un dé à l'attaque du second Garde Zettien.



## MIMRING

### Attaque spéciale – Champ de Feu

**Portée spéciale. Attaque 4.**  
Choisir 8 espaces en ligne directe en partant de Mimring. Toutes les figurines situées sur ces espaces dans la ligne de mire de Mimring sont visées par l'attaque spéciale ligne de feu. Lancez 4 dés d'attaque une seule fois, pour toutes les figurines visées. Les figurines visées lancent chacune à leur tour leurs dés de défense.

### Vol

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



## GRIMNAK

### Croque

Avant d'attaquer, choisissez une petite ou moyenne figurine adjacente à Grimnak. Si la figurine fait partie d'une équipe détruisez la. Si la figurine choisie est un héros, lancez un dé 20. Si vous faites 16 ou plus, détruisez le Héros choisi.

### Augmentation guerrière Orque

Tout guerrier orque ami adjacent à Grimnak jette un dé d'attaque et de défense de plus. (règle bizarre puisqu'il n'y a pas de guerriers orques dans la boîte de base, cette règle est donc inapplicable sans extension).



## SYVARRIS

### Double Attaque

Quand Syvarris attaque, il peut attaquer une deuxième fois dans le même tour.



## IZUMI SAMURAI

### Retour de Bâton

Lors du jet de dés de défense contre une attaque normale d'une figurine adjacente, tous les boucliers en plus comptent comme des blessures imparables contre la figurine de l'attaquant. (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.



## FINN



### Aura d'attaque 1

Toute figurine amie adjacente à Finn ayant une portée de 1 (range 1) ajoute un dé à son attaque normale.

### Esprit d'attaque du Guerrier 1

Quand Finn meurt, placez sa figurine sur une carte d'armée unique. L'esprit de Finn ajoute 1 à l'attaque normale de cette carte.



## THORGRIM



### Aura défensive 1

Toute figurine amie adjacente à Thorgrim ajoute 1 dé à sa défense.

### Esprit d'armure du guerrier 1

Quand Thorgrim meurt, placez sa figurine sur une carte d'armée unique. L'esprit de Thorgrim ajoute 1 à la défense de la carte.



## RAELIN



### Aura de Défense

Toutes les figurines dans une zone de 4 espaces libres autour de Raelin ajoutent 2 dés de défense. Raelin ne bénéficie pas de cette Aura Défensive.

### Vol

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



## TARN VIKINGS



### Charge Berserker (Enragée)

Après déplacement et avant d'attaquer, lancez un dé 20. Si vous obtenez 15 ou plus, vous pouvez à nouveau déplacer tous les Guerriers Viking de Tarn.



## AGENT CARR



### Marche Fantôme

L'agent Carr peut franchir un hex occupé par n'importe quelle figurine, amie ou ennemie (dans ce cas sans être engagé).

### Epée du Jugement 4

Si l' Agent Carr attaque une figurine adjacente, ajoutez 4 dés d'attaque à l' Agent Carr.

### Dégagement

L'Agent Carr ne peut jamais être attaqué lorsqu'il quitte un engagement.



## AGENTS KRAV MAGA



### Esquive Furtive

Quand un Agent Krav Maga lance les dés de défense pour parer une attaque d'une figurine qui n'est pas adjacente, un seul bouclier suffit à bloquer tous les dommages.



## Sgt DRAKE ALEXANDER



### Vitesse Thorienne

Les figurines ennemies doivent être adjacentes au Sgt. Drake Alexander pour l'attaquer avec une attaque normale.

### Fusil Lance Grappin 25

Au lieu de se déplacer normalement le Sgt. Drake Alexander peut choisir de se déplacer d'un seul espace, mais jusqu'à 25 niveaux en hauteur.

Quand on utilise le fusil lance grappin, toutes les règles d'engagement s'appliquent.



## ELITE AEROPORTEE



### Attaque spéciale à la Grenade

Portée 5. Lob 12. Attaque 2.

Pouvoir utilisable une seule fois par partie et pour tout le groupe dans la même phase de jeu.

Démarrez le jeu avec le marqueur grenade (blanc) sur la carte d'armée, il disparaît une fois les grenades lancées. Pour chaque soldat, un par un, faites la chose suivante : Choisissez une figurine à attaquer. La ligne de visée n'a pas besoin d'être dégagée. N'importe quelle figurine adjacente à la figurine choisie est aussi visée par l'attaque spéciale. Lancez 2 dés d'attaque une seule fois pour toutes les figurines visées. Chaque figurine visée lance les dés de défense individuellement.

### Le Parachutage

L'Airborne Elite ne démarre pas la partie sur le champ de bataille. Au début de chaque tour, avant de placer les marqueurs d'ordre, lancez un dé 20. Si vous faites 13 ou plus vous pouvez placer les 4 figurines Airborne Elite sur n'importe quel espace vide. Vous ne pouvez pas les placer les uns à côté des autres, adjacents à une autre figurine ou sur un glyph.

