

Les Cartes d'ARMÉE de l'extension "La VENGEANCE de THORA"

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 Soulbourg 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.



RETIARIUS

Pris au Filet 14

Après déplacement et avant d'attaquer, lancez un dé 20. Sur un résultat de 14 ou plus, toute figurine de petite ou moyenne taille attaquée par Retiarius pour le tour ne peut pas lancer plus d'1 dé de défense.



CRIXUS

Parade au Bouclier

Lorsque vous effectuez un jet de défense avec Crixus, si vous obtenez au moins un bouclier, le nombre de blessures maximum que pourra subir Crixus pour cette attaque sera de 1 (quel que soit le nombre de crânes obtenu par l'attaquant).



SPARTACUS

Inspiration de Gladiateur

Si tous vos marqueurs d'ordres sont placés sur des cartes d'armée de Gladiateurs, et qu'au moins un se trouve sur la carte d'armée de Spartacus, alors tous les gladiateurs sous votre contrôle (à l'exception de Spartacus) deviennent inspirés. Ils ajoutent 1 à leur capacité de mouvement, ainsi qu'1 dé supplémentaire en attaque et en défense.



AGENTS NAKITA

Écran de Fumée 13

Lorsqu'un Agent Nakita sous votre contrôle ou une de vos figurines adjacente à un de vos agents Nakita est ciblé pour une attaque normale par une figurine ennemie non-adjacente, vous pouvez lancer un dé 20. Sur un résultat de 13 ou plus, tous vos Agents Nakita et toutes vos figurines qui leurs sont adjacentes ne présentent plus de lignes de visées visibles pour la durée du round de la figurine attaquante.

Frappe d'engagement 15

Si une figurine ennemie de petite ou moyenne taille termine son déplacement sur un hexagone adjacent à un Agent Nakita, lancez le dé 20. Sur un résultat de 15 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'un Agent Nakita.

Lien de mouvement Gorillinator

Avant de jouer un tour avec les Agents Nakita, vous pouvez déplacer 3 Gorillinators sous votre contrôle de 1 à 7 hexagones chacun.



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.



DEATHREEVERS



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.



SAMURAÏS KOSUKE



Assaut

Un Samuraï Kozuke peut ajouter 3 à son mouvement du moment qu'il n'est pas engagé avant d'effectuer son déplacement. Le Samuraï Kozuke doit avoir la possibilité de se déplacer sur un hexagone adjacent à un adversaire pour pouvoir utiliser l'assaut.

Riposte

Lorsque vous lancez les dés de défense contre une attaque normale provenant d'une figurine située sur un hexagone adjacent, tous les boucliers obtenus en plus de ceux nécessaires pour bloquer l'attaque comptent en tant que points de blessure pour la figurine attaquante. Cette capacité ne fonctionne pas contre d'autres Samuraïs.



NINJAS du VENT NORDIQUE



Disparition Ninja

Si un Ninja du Vent Nordique subit une attaque normale et qu'au moins un crâne est obtenu par l'attaquant, lancez le dé 20 pour disparaître. Sur un résultat de 1-11 effectuez un jet de défense normal. Sur un résultat de 12 ou plus, le Ninja ne subit aucune blessure et peut se déplacer de 1 à 4 hexagones. La disparition ne peut réussir que si le Ninja termine son déplacement de disparition sur un hexagone qui n'est pas adjacent à une figurine ennemie.

Déplacement de Fantôme

Les Ninjas du Vent Nordique peuvent se déplacer à travers toutes les autres figurines.

Dégagement

Les Ninjas du Vent Nordique ne peuvent jamais être attaqués lorsqu'ils quittent un engagement.

