

LAGLOR
VYDAR

AURA D'ACCROISSEMENT DE PORTEE DE VYDAR
Toutes les figurines alliées affiliées à Vydar possédant une valeur de Portée supérieure ou égale à 4, et qui sont en vue de Laglor à 4 hexagones ou moins, ajoutent +2 à leur Portée. Cette capacité n'affecte pas Laglor.

ATTAQUE SPECIALE RECHARGE AUTOMATIQUE
Portée 7. Attaque 3.
Quand vous attaquez avec l'Attaque Spéciale Recharge Automatique, vous pouvez jeter les dés de Valkyrie de Vydar. Si vous obtenez au moins un symbole de Vydar, vous pouvez attaquer à nouveau avec l'Attaque Spéciale Recharge Automatique.



6
VIE

DEPLACEMENT 5

PORTEE 7

ATTAQUE 3

DEFENSE 3

110 POINTS

PRIMADON

HEROS UNIQUE

ALPHALLON

PRECIS

MOYEN 5

SIR GILBERT
JANDAR

AURA DE DEPLOIEMENT DE JANDAR
Après avoir joué un tour avec Sir Gilbert, vous pouvez jeter 12 dés de Valkyrie de Jandar. Déplacez jusqu'à 4 de vos figurines d'Escouade affiliées à Jandar de X hexagones maximum. X correspond au nombre de symboles de Jandar obtenus. Les figurines d'Escouade doivent se trouver en vue de Gilbert, à 8 hexagones maximum avant de faire ce déplacement.

AURA D'ATTAQUE 1
Les figurines alliées adjacentes à Sir Gilbert qui ont une Portée de 1 ajoutent 1 dé à leur attaque normale.



6
VIE

DEPLACEMENT 5

PORTEE 1

ATTAQUE 3

DEFENSE 4

105 POINTS

HUMAIN

HEROS UNIQUE

CHAMPION

VAILLANT

MOYEN 5

ACOLARH
ULLAR

AURA DE LA FEUILLE DE L'ARBRE-MAISON
Si un de vos Elfes situé en vue d'Acolarh à 8 hexagones ou moins reçoit assez de blessures pour être tué, vous pouvez jeter 10 dés de Valkyrie d'Ullar avant de retirer la figurine du jeu. Si vous obtenez au moins 3 symboles d'Ullar, ignorez toutes les blessures qu'elle vient de recevoir. Cette capacité n'affecte pas Acolarh lui-même.

AMULETTE D'ULLAR
Toutes les figurines alliées affiliées à Ullar qui débutent leur tour en étant adjacentes à Acolarh peuvent se déplacer de deux hexagones supplémentaires.



5 VIE
DEPLACEMENT 5
PORTEE 1
ATTAQUE 3
DEFENSE 2
110 POINTS

ELFE
HEROS UNIQUE
MAGICIEN
VAILLANT
MOYEN 5

HATAMOTO TARO
EINAR

AURA DE DEFENSE HEROIQUE
Quand vous vous défendez contre une attaque normale effectuée par une figurine adjacente avec un de vos Samourais ou Ashigaru situé en vue d'Hatamoto Taro et à 8 hexagones de lui au maximum, vous pouvez jeter les dés de Valkyrie d'Einar. Chaque symbole d'Einar obtenu est l'équivalent d'un bouclier. Cette capacité n'affecte pas Hatamoto Taro.

RESISTANCE ALLIEE
Quand vous jetez les dés de défense d'Hatamoto Taro, s'il est adjacent à au moins une de vos figurines suivant Einar, ajoutez automatiquement un bouclier au résultat de son jet de défense.



5 VIE
DEPLACEMENT 5
PORTEE 1
ATTAQUE 2
DEFENSE 2
130 POINTS

HUMAIN
HEROS UNIQUE
SAMOURAI
DISCIPLINE
MOYEN 5

ORNAK
UTGAR

AURA DE L'ETENDARD ROUGE DE LA FUREUR
Si le marqueur d'ordre 1 est placé sur Ornak, au lieu de faire jouer ce dernier, vous pouvez jouer un tour avec deux Héros Uniques sous votre contrôle affiliés à Utgar. Ornak ne peut pas en faire partie. Tout Héros Uniques jouant un tour à la place d'Ornak doit être en vue d'Ornak, dans un périmètre de 8 cases, avant son déplacement.

AURA DU CRI DE GUERRE ORQUE
Quand vous attaquez avec un de vos Guerriers Orques, en vue d'Ornak et dans un périmètre de 2 cases d'Ornak, vous pouvez jeter les dés de Valkyrie d'Utgar. Chaque symbole d'Utgar obtenu est l'équivalent d'un crâne.

ORQUE
HEROS UNIQUE
CHAMPION
SAUVAGE
MOYEN 5

4
VIE

DEPLACEMENT 6

PORTEE 1

ATTAQUE 3

DEFENSE 3

100
POINTS