SONYA ESENWEIN

UTGAR

DRAIN DE VIE
Chaque fois que Sonya détruit 1 figurine, vous pouvez enlever un marqueur de blessure de sa carte. Sonya ne peut pas drainer la vie des objets destructibles.

FORCE ETERNELLE
Chaque fois que vous lancez le dé 20 pour Cyprien et son Touché glacial, vous pouvez ajouter 2 au résultat obtenu.

CHAGRIN ÉTERNEL
Si vous contrôlez Cyprien et qu'il est détruit, Sonya reçoit immédiatement 2 marqueurs de blessure.

VOL
Quand vous comptez les espaces pour le déplacement de Sonya, ignorez les reliefs. Elle peut voler au dessus des obstacles et de l'eau sans s'arrêter, au dessus des figurines sans être engagée. Quand Sonya s'envole, elle subit normalement les attaques de dégagement.

MORT-VIVANT
HÉROS UNIQUE
DAME
TERRIFIANT
MOYEN 4

3 VIE

DÉPLACEMENT	6
PORTÉE	1
ATTAQUE	3
DÉFENSE	3

45 POINTS

ARQUEBUSIERS ASHIGARU

EINAR

ATTENDRE POUR TIRER
Si aucun arquebusier Ashigaru ne se déplace ce tour-ci, ajoutez un dé à leur attaque.

HUMAIN
ESCOUADE COMMUNE
ASHIGARU
DISCIPLINÉ
MOYEN 5

1 VIE

DÉPLACEMENT	5
PORTÉE	6
ATTAQUE	2
DÉFENSE	1

60 POINTS

YARI ASHIGARU

EINAR

ATTAQUE SPÉCIALE
ENCERCLEMENT

Portée 1 Attaque 6
3 Yari Ashigaru sous votre contrôle, adjacents à la même figurine adverse, peuvent lancer leurs dés d'attaque en un jet commun. L'avantage de terrain pour le défenseur est calculé par rapport à l'attaquant le plus bas. S'ils utilisent cette attaque spéciale, le 4ème Yari Ashigaru ne peut pas attaquer durant ce tour.

HUMAIN
ESCOUADE COMMUNE
ASHIGARU
DISCIPLINÉ
MOYEN 5

1 VIE

DÉPLACEMENT	5
PORTÉE	1
ATTAQUE	2
DÉFENSE	1

40 POINTS

CAVALIERS TEMPLIERS

JANDAR

CHARGE DE CAVALERIE

Un Cavalier templier reçoit deux dés additionnels lorsqu'il attaque une figurine située dans son champ de vision et au minimum à 4 hexagones de lui au début de son tour.

DISPERSER LA FOULE

Lorsque vous lancez les dés de défense contre l'attaque d'une figurine d'escouade adjacente, de taille Petite ou Moyenne, lancez 1 dé supplémentaire.

ATTAQUE DU JUSTE

Lorsqu'un Cavalier templier attaque une figurine qui suit Utgar, lancez 1 dé d'attaque supplémentaire.

HUMAIN
ESCOUADE COMMUNE
CHEVALIER
VAILLANT
GRAND 6

1 VIE

DÉPLACEMENT	8
PORTÉE	1
ATTAQUE	3
DÉFENSE	3

120 POINTS

CYPRIEN ESENWEIN

UTGAR

DRAIN DE VIE
Chaque fois que Cyprien détruit 1 figurine, vous pouvez enlever un marqueur de blessure de sa carte. Cyprien ne peut pas drainer la vie des objets destructibles.

TOUCHÉ GLACIAL
Après son déplacement et avant d'attaquer, Cyprien peut tenter un touché glacial sur une figurine adjacente. Lancez le dé 20.
1-12 rien ne se passe, sinon la figurine adversaire est touchée :13-15=1 blessure, 16-17=2 blessures, 18-19=3 blessures, 20=6 blessures. Ce pouvoir n'affecte pas les Soulborgs et les objets destructibles.

VOL FURTIF
Quand vous comptez les espaces pour le déplacement de Cyprien, ignorez les reliefs. Il peut voler au dessus des obstacles et de l'eau sans s'arrêter, au dessus des figurines sans être engagé. Quand Cyprien s'envole, il ne subit pas de désengagement.

MORT-VIVANT
HÉROS UNIQUE
SEIGNEUR
TERRIFIANT
MOYEN 4

6 VIE

DÉPLACEMENT	8
PORTÉE	1
ATTAQUE	3
DÉFENSE	4

150 POINTS

GARDIEN 816

UTGAR

ÉVISCÈRHACHE
ATTAQUE SPECIALE
Portée 1. Attaque 5.
Cette attaque ne peut pas être utilisée contre les figurines de taille Petite.

COMMANDEMENT DE GARDES
Tous les Gardes que vous contrôlez ajoutent 1 à leur déplacement.

SOULBORG
HÉROS UNIQUE
GARDIEN
RUSÉ
MOYEN 4

2 VIE

DÉPLACEMENT	5
PORTÉE	7
ATTAQUE	3
DÉFENSE	6

90 POINTS

ISAMU

UTGAR

VOLATILISATION 9

Si Isamu est attaqué et qu'au moins 1 crâne est obtenu, lancez le dé 20. Sur 1 à 8, lancez votre défense normalement. Sur 9 ou plus, Isamu ne subit aucune blessure et peut immédiatement se déplacer de 4. Isamu peut se volatiliser seulement s'il peut finir son mouvement sur un hexagone non adjacent à une figurine adverse.

MARCHE SPECTRALE

Isamu peut traverser toutes les figurines et n'est jamais attaqué quand il tente un dégagement.

ATTAQUE SOURNOISE

Ajoutez 2 dés d'attaque lorsque Isamu attaque une figurine qui suit Jandar.

HUMAIN
HÉROS UNIQUE
NINJA
DISCIPLINÉ
MOYEN 4

1 VIE

DÉPLACEMENT	6
PORTÉE	1
ATTAQUE	3
DÉFENSE	1

10 POINTS

ISKRA ESENWEIN

UTGAR

DRAIN DE VIE

Chaque fois que Iskra détruit 1 figurine,vous pouvez enlever un marqueur de blessure de sa carte. Iskra ne peut pas drainer la vie des objets destructibles.

INVOQUER LES RECHETS DE BOGDAN

Après son tour, Iskra peut tenter d'invoquer les Rechets de Bogdan s'ils sont dans votre armée et s'ils n'ont pas encore été invoqués avec succès. Lancez le dé 20. Sur 14 ou plus, vous devez les placer en vue et à un maximum de 6 cases d'Iskra. Vous pouvez immédiatement jouer un tour avec eux. Les Rechets qui ne peuvent être placés sur une case libre sont détruits.

VOL

Quand vous comptez les espaces pour le déplacement d'Iskra, ignorez les reliefs. Elle peut voler au dessus des obstacles et de l'eau sans s'arrêter, au dessus des figurines sans être engagée. Quand Iskra s'envole, elle subit normalement les attaques de dégagement.

MORT-VIVANT
HÉROS UNIQUE
DUCHESSE
TERRIFIANT
MOYEN 4

4 VIE

DÉPLACEMENT	6
PORTÉE	1
ATTAQUE	3
DÉFENSE	3

50 POINTS

KYNTELA GWYN

ULLAR

FORCE DE L'AURA DU CHÊNE 1

Tous les Elfes alliés, adjacents à Kyntela, ajoutent 1 dé à leur défense.

ELFE
HÉROS UNIQUE
MAGICIENNE
VAILLANT
MOYEN 4

2 VIE

DÉPLACEMENT	5
PORTÉE	1
ATTAQUE	2
DÉFENSE	2

20 POINTS

MARCU ESENWEIN

UTGAR

DRAIN DE VIE

Chaque fois que Marcu détruit 1 figurine,vous pouvez enlever un marqueur de blessure de sa carte. Marcu ne peut pas drainer la vie des objets destructibles.

HAINE ÉTERNELLE

Après avoir découvert un marqueur d'ordre de cette carte, vous devez lancer un dé 20. Sur 17 ou plus, choisissez un joueur adverse. Il contrôlera Marcu pour le reste de ce tour mais sans voir les marqueurs restants de cette carte. À la fin du tour, vous contrôlez à nouveau Marcu. Tout ce qui se trouvait sur la carte de Marcu y reste.

VOL

Quand vous comptez les espaces pour le déplacement de Marcu, ignorez les reliefs. Il peut voler au dessus des obstacles et de l'eau sans s'arrêter, au dessus des figurines sans être engagé. Quand Marcu s'envole, il subit normalement les attaques de dégagement.

MORT-VIVANT
HÉROS UNIQUE
DÉVOREUR
TERRIFIANT
MOYEN 4

6 VIE

DÉPLACEMENT	7
PORTÉE	1
ATTAQUE	4
DÉFENSE	1

20 POINTS

RECHETS DE BOGDAN

UTGAR

MORT-VIVANT

ESCOUADE UNIQUE

DÉVOREUR

TERRIFIANT

MOYEN 4

INVOCATION D'ISKRA

Les Rechets de Bogdan ne commencent pas le jeu sur le champ de bataille. Ils doivent être invoqués par Iskra Esenwein.

PIQÛRE MORTELLE

Lorsque vous lancez les dés d'attaque contre une figurine Petite ou Moyenne, si vous obtenez des crânes sur tous les dés, la figurine ne peut pas lancer de dés de défense et est immédiatement détruite.

VOL

Quand vous comptez les espaces pour le déplacement d'un Rechet, ignorez les reliefs. Il peut voler au dessus des obstacles et de l'eau sans s'arrêter, au dessus des figurines sans être engagé. Quand un Rechet s'envole, il subit normalement les attaques de dégagement.

1 VIE

DÉPLACEMENT	6
PORTÉE	1
ATTAQUE	3
DÉFENSE	3

50 POINTS