Chasse-Pluie Auroch avec Cor (1) 29pt

Coriace/1

Une figurine Coriace possède une constitution particulière ou une protection qui lui permet de supporter les coups les plus puissants. Dès qu'elle subit des DOM lors d'un jet de combat ou de tir, elle réduit de 1 la valeur des DOM infligés jusqu'à un minimum de 1. Cette compétence est sans effet sur les DOM infligés directement sans jet de dés.

Cor de Guerre

L'effet dure tant que l'Aurlok porteur du cor est en état Indemne (blanc) ou Grave (jaune). Tous les figurines ennemies en combat et à une portée de 6 pouces ou moins appliquent les effets suivants : en Etat Indemne, elles jettent les dés jaunes durant le combat. En Etat Grave, elles jettent des dés rouges.

AM 01/14

Chasse-Pluie Auroch avec Tambour (1) 25pt

Coriace/1

Une figurine Coriace possède une constitution particulière ou une protection qui lui permet de supporter les coups les plus puissants. Dès qu'elle subit des DOM lors d'un jet de combat ou de tir, elle réduit de 1 la valeur des DOM infligés jusqu'à un minimum de 1. Cette compétence est sans effet sur les DOM infligés directement sans jet de dés.

Tambour de Guerre

L'effet dure tant que l'Aurlok porteur du tambour est en état Indemne (blanc) ou Grave (jaune). Lui et tous les Aurloks amis au combat et à une portée de 6 pouces ou moins bénéficient d'un dé de bonus sur leur jet de combat lorsqu'ils jouent une CC d'attaque. Ce dé de bonus n'est pas cumulable avec le dé de bonus de charge. Par contre, ils ne peuvent pas jouer les CC «Parade» ou «Inactif» pendant leur activation.

AM 01/14

Garde-Esprit Loup (2) 31pt

Garde

Une figurine garde toute figurine qui se trouve à 2 pouces ou moins d'elle. Lorsqu'une figurine "gardée" est la cible d'un tir, d'une formule, d'une charge ou d'un engagement, le garde peut s'activer gratuitement et prendre sa place. L'emplacement de chaque figurine est échangé. Aucune réaction ne peut être jouée. Cette compétence est sans effet si le garde est lui-même ciblé par la même action que la figurine qu'il garde ou s'il est en combat. Son utilisation se déclare après que tous les effets d'une action ont été annoncés.

Feinte

Une figurine dotée de cette compétence peut, après que les deux adversaires ont révélé leur CC, échanger sa CC par "Inactif". Impossible d'utiliser cette compétence lors d'une charge.

AM 01/14

Garde-Esprit Loup (2)

31pt

Garde

Une figurine garde toute figurine qui se trouve à 2 pouces ou moins d'elle. Lorsqu'une figurine "gardée" est la cible d'un tir, d'une formule, d'une charge ou d'un engagement, le garde peut s'activer gratuitement et prendre sa place. L'emplacement de chaque figurine est échangé. Aucune réaction ne peut être jouée. Cette compétence est sans effet si le garde est lui-même ciblé par la même action que la figurine qu'il garde ou s'il est en combat. Son utilisation se déclare après que tous les effets d'une action ont été annoncés.

Feinte

Une figurine dotée de cette compétence peut, après que les deux adversaires ont révélé leur CC, échanger sa CC par "Inactif". Impossible d'utiliser cette compétence lors d'une charge.

AM 03/14

Lance-ruches Crapaud (2)

24pt

Lancer de ruches

Un lance-ruches possède 3 ruches pour toute la partie. Une fois par tour, le lance-ruches peut lancer une ruche gratuitement. Il peut lancer des ruches supplémentaires pour 1 PA par ruche. Il place alors un ou plusieurs marqueurs dans sa ligne de vue, jusqu'à 10 pouces de lui pour représenter chaque ruche lancée. Les marqueurs ruche font 1 pouce de diamètre et sont de taille 0.

Abeilles

Les abeilles sont liées à un marqueur ruche.
Au moment du placement d'une ruche, toutes les figurines à 2 pouces ou moins de la ruche subissent un jet de Combat de valeur 4. Cette attaque se joue sans CC et sans réaction possible.
Par la suite, toute figurine effectuant un mouvement, une action ou une réaction dans l'aire d'effet d'une ruche subit une attaque des abeilles, limité à un jet par ruche et par tour.
Une figurine dans la portée de plusieurs ruches subira autant d'attaques que de ruches.
Retirez immédiatement le marqueur ruche si les abeilles infligent 3 DOM lors d'une attaque.
Le lance-ruches est immunisé aux effets des abeilles.

AM 03/14

Lance-ruches Crapaud (2)

24pt

Lancer de ruches

Un lance-ruches possède 3 ruches pour toute la partie. Une fois par tour, le lance-ruches peut lancer une ruche gratuitement. Il peut lancer des ruches supplémentaires pour 1 PA par ruche. Il place alors un ou plusieurs marqueurs dans sa ligne de vue, jusqu'à 10 pouces de lui pour représenter chaque ruche lancée. Les marqueurs ruche font 1 pouce de diamètre et sont de taille 0.

Abeilles

Les abeilles sont liées à un marqueur ruche.
Au moment du placement d'une ruche, toutes les figurines à 2 pouces ou moins de la ruche subissent un jet de Combat de valeur 4. Cette attaque se joue sans CC et sans réaction possible.
Par la suite, toute figurine effectuant un mouvement, une action ou une réaction dans l'aire d'effet d'une ruche subit une attaque des abeilles, limité à un jet par ruche et par tour.
Une figurine dans la portée de plusieurs ruches subira autant d'attaques que de ruches.
Retirez immédiatement le marqueur ruche si les abeilles infligent 3 DOM lors d'une attaque.
Le lance-ruches est immunisé aux effets des abeilles.

AM 03/14

Guerrier-Manitou Auroch (1)

48pt

Coriace/1

Une figurine Coriace possède une constitution particulière ou une protection qui lui permet de supporter les coups les plus puissants. Dès qu'elle subit des DOM lors d'un jet de combat ou de tir, elle réduit de 1 la valeur des DOM infligés jusqu'à un minimum de 1. Cette compétence est sans effet sur les DOM infligés directement sans jet de dés.

Possession de Waga

Dès que le Guerrier Manitou ou une figurine aurlok amie à 6 pouces de lui subit 1 point de DOM infligé par une figurine ou un effet ennemi, cochez une case sur la ligne de possession de celui-ci (il en possède 10). Les DOM subis par la compétence Empathie n'ont pas d'effet. Lorsque toutes les cases sont cochées, remplacez la figurine du Guerrier-Manitou auroch par celle du Guerrier-Manitou Possédé. Celui-ci conserve les effets de jeu, le nombre de PA dépensé ainsi que les DOM subit par le Guerrier-Manitou précédent.

AM 07/14

Guerrier-Manitou Auroch Possédé

– pt

Coriace/1

Dès qu'ile subit des DOM lors d'un jet de combat ou de tir, il réduit de 1 la valeur des DOM infligés jusqu'à un minimum de 1. Cette compétence est sans effet sur les DOM infligés directement sans jet de dés.

Expert Brutale

Une figurine qui possède cette compétence gagne 1 dé de bonus à son jet de Combat lorsqu'elle choisit la CC Brutale.

Sans Peur

Une figurine Sans Peur n'a pas besoin d'effectuer de jet d'Esprit dans le cadre des effets de la compétence Effrayant. On considère qu'elle les réussit automatiquement.

Choc Tellurique

Une fois par tour, lors de son activation, le Guerrier-Manitou peut gratuitement activer Choc Tellurique. Toute autre figurine se trouvant à 4 pouces ou moins du Guerrier-Manitou Possédé perd immédiatement 1 PA.

AM 08/14