Rabatteurs Avaloniens (I)

10pt

- Vous comprenez ce qu'il dit monseigneur ?
- Je n'y entends rien.
- V'z' f'tes gaf'. J'vas l'cer l'pier'.
- Faites mon brave !
Que ces séances de recrutement et d'entraînement sont longues et monotones... Dire qu'il me faut maintenant assister aux démonstrations des chasseurs de lapins. Que va-t-on bien pouvoir faire de ça dans notre troupe ?
- Gaff' !
- Monseigneur... monseigneur ? Vous m'entendez ? Souhaitez-vous que je retire la pierre de votre front ?

AM 01/14

Rétiaire Avalonien (2)

25pt

Effrayant (14) :
Une figurine chargée ou engagée par, ou qui tente de charger ou d'engager, une figurine dotée de la compétence Effrayant doit effectuer un jet d'Esprit d'une difficulté de 14. Si c'est un échec, tant qu'elle sera en combat avec cette figurine, elle subira un dé de malus à tous ses jets. Le test est à effectuer chaque fois qu'une figurine se trouve dans le cas décrit précédemment. Les effets de cette compétence sont cumulatifs.

Enchevêtrement :
Dès qu'un combat est initié par ou contre une figurine dotée de cette compétence, celle-ci effectue au préalable un jet de combat gratuitement et sans réaction adverse. Si le jet de combat est réussi, les dommages ne sont pas infligés mais la figurine est considérée comme enchevêtrée. Tant qu'elle est en combat avec la figurine dotée d'Enchevêtrement, la figurine enchevêtrée a un dé de malus pour tous ses jets de COM ainsi que -2 à la DEF. Si elle veut se désengager du combat avec cette figurine, elle doit dépenser 1 PA avant d'effectuer son action de mouvement.

AM 01/14

Rétiaire Avalonien (2)

25pt

Effrayant (14) :
Une figurine chargée ou engagée par, ou qui tente de charger ou d'engager, une figurine dotée de la compétence Effrayant doit effectuer un jet d'Esprit d'une difficulté de 14. Si c'est un échec, tant qu'elle sera en combat avec cette figurine, elle subira un dé de malus à tous ses jets. Le test est à effectuer chaque fois qu'une figurine se trouve dans le cas décrit précédemment. Les effets de cette compétence sont cumulatifs.

Enchevêtrement :
Dès qu'un combat est initié par ou contre une figurine dotée de cette compétence, celle-ci effectue au préalable un jet de combat gratuitement et sans réaction adverse. Si le jet de combat est réussi, les dommages ne sont pas infligés mais la figurine est considérée comme enchevêtrée. Tant qu'elle est en combat avec la figurine dotée d'Enchevêtrement, la figurine enchevêtrée a un dé de malus pour tous ses jets de COM ainsi que -2 à la DEF. Si elle veut se désengager du combat avec cette figurine, elle doit dépenser 1 PA avant d'effectuer son action de mouvement.

AM 01/14

Chevalier Errant (1) 33pt

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.

Templier Avalonien (1) 33pt

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

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

Maître (Corps à corps)
Une fois par tour, au cours de son activation ou en réaction, la figurine dotée de cette compétence peut effectuer gratuitement une action de combat.

Colosse Avalonien (1) 55pt

Coriace/2
Le Colosse possède une constitution particulière qui lui permet de supporter les coups les plus puissants. Dès qu'il subit des DOM lors d'un jet de combat ou de tir, il réduit de 2 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.

Effrayant (15)
Une figurine chargée ou engagée par le Colosse, ou qui tente de charger ou d'engager le Colosse doit effectuer un jet d'Esprit d'une difficulté de 15. Si c'est un échec, tant qu'elle sera en combat avec le Colosse, elle subira un dé de malus à tous ses jets. Le test est à effectuer chaque fois qu'une figurine se trouve dans le cas décrit précédemment. Les effets de cette compétence sont cumulatifs.

Borné
Le Colosse Avalonien ne peut pas être la cible de capacités spéciales et de formules amies.