

Ambassadeur



Taille 2
 Sans Faille
 Passif
 Toujours Prêt
 Attitude Défensive



Ambassadeur Opt

Sans Faille
 Lorsqu'une figurine dotée de cette compétence choisit la CC « Parade » elle peut forcer son adversaire à relancer son jet de combat avant qu'elle-même n'effectue le sien. Le second jet doit être conservé et ne peut être relancé.

Passif
 L'Ambassadeur n'est pas considéré comme faisant partie de l'armée avec laquelle il est déployé (ainsi il ne peut être la cible de formules ou d'effets ciblant des figurines amies). L'Ambassadeur se déplace en même temps qu'une figurine amie qui se trouve au contact socle à socle avec elle. Il ne peut toutefois pas bouger de plus de 12 pouces en un tour et doit toujours rester en contact socle à socle avec une figurine amie, qui peut changer au cours du mouvement.

Toujours Prêt
 Si l'Ambassadeur doit dépenser 1 PA avant de bouger (bourrasque violente, enchevêtrement, etc.) on considère que cette dépense est automatique et gratuite.

Attitude Défensive
 L'Ambassadeur ne peut jouer que la carte Parade en combat. Il ne peut toutefois pas effectuer de riposte. Si l'Ambassadeur est en combat, on considère qu'il se désengage automatiquement lors de son déplacement (si la figurine avec laquelle il se déplace est aussi en combat, celle-ci doit faire un désengagement).