



H O P L O M A C H U S

Skill Unità



SKILL	Tipo	Regole
Absorb	Innata	Quando questa unità viene attaccata, ignora tutti i danni subiti, tranne 1.
Agile	Speciale	Questa unità lancia dadi pari al suo Attacco e infligge i danni ottenuti al suo bersaglio. <i>Questa unità usa sempre Agile invece di attaccare.</i>
Beastmaster	Innata	Le bestie alleate con questa unità ignorano la loro skill Roaming .
Blasphemous	Innata	Ogni volta che a questa unità viene inflitto un danno da parte di un avversario elite, questo danno viene incrementato di 1. <i>La priorità più alta di questa unità è il tuo eroe.</i>
Combat Lock	Innata	Gli avversari che sono adiacenti a questa unità all'inizio del loro turno non possono muovere durante il Passo Movimento di quel turno.
Confidence	Innata	Questa unità aggiunge  al suo Attacco quando è in inferiorità numerica.
Deflect	Innata	Questa unità non può essere bersagliata da attacchi se le è già stato inflitto un danno da un attacco in questo turno.
Dig In	Innata	Se questa unità non si muove durante il Passo Movimento del proprio turno, aggiunge  al suo Attacco in quel turno.
Dodge	Innata	Quando questa unità viene attaccata da un'unità non-elite, l'attaccante lancia  al posto di qualsiasi dado attacco  ,  , e  che avrebbe lanciato.
First Strike	Innata	Questa unità può attaccare o usare una Speciale nel turno in cui viene schierata.
Flight	Innata	Questa unità può muovere attraverso esagoni bloccati (ma non può terminare il suo movimento su tali esagoni).
Fury Aura (#)	Abilita'	Questa unità infligge 1 danno a un avversario entro # esagoni. <i>Si attiva se infligge danni a un avversario. Questa unità usa Fury Aura sull'avversario più debole possibile.</i>
Heave	Speciale	Questa unità lancia il suo dado attacco più forte contro un avversario entro tre esagoni e gli infligge i danni ottenuti. <i>Si attiva se un avversario più debole può essere danneggiato con Heave piuttosto che con l'attacco di questa unità.</i>
Hook	Abilita'	Questa unità sceglie un'unità distante esattamente due esagoni e la sposta di un esagono in modo che arrivi adiacente ad essa. <i>Si attiva se questo movimento permette a un'unità avversaria di subire un attacco o l'effetto di una Speciale quando non ne subirebbe nessuno dei due.</i>
Hurl (#)	Abilita'	Questa unità sceglie un'unità adiacente e la sposta in qualsiasi esagono disponibile che non sia più lontano di # esagoni da questa unità. <i>Si attiva se questo movimento permette a un'unità avversaria di subire un attacco o l'effetto di una Speciale quando non ne subirebbe nessuno dei due.</i>
Inspire	Innata	Gli alleati adiacenti a questa unità aggiungono  ai loro Attacchi.

SKILL	Tipo	Regole
Intercept Blow	Innata	Quando un alleato adiacente a questa unità viene attaccato, il danno inflitto può essere assegnato a questa unità invece che a quella bersaglio. <i>Si attiva se impedisce che un alleato venga sconfitto.</i>
Long Shot (#)	Speciale	Questa unità lancia il suo dado attacco più debole contro un avversario entro # esagoni e gli infligge i danni ottenuti. <i>Si attiva se questa unità non può effettuare un attacco.</i>
Nimble	Innata	Se questa unità ha HP pari o superiori alla sua Salute, ignora tutti i danni da attacco che le vengono inflitti se l'attaccante lancia un mancato dai suoi dadi attacco.
Perfect Strike	Innata	Quando attacca, se questa unità ottiene colpito su tutti i suoi dadi attacco, raddoppia il danno totale inflitto.
Quickstrike	Innata	Quando questa unità è bersaglio di un attacco e l'attaccante si trova entro il suo Range, questa unità infligge 1 danno all'attaccante prima che l'attacco si risolva.
Regen (#)	Abilita'	Questa unità guarisce di # HP.
Reposition	Speciale	Questa unità può muoversi immediatamente di un numero di esagoni pari al suo Movimento. <i>Si attiva se questa unità non può effettuare un attacco. Questa unità viene contrassegnata con un segnalino per questo movimento.</i>
Retaliate	Innata	Dopo che a questa unità è stato inflitto un danno da un attacco, se non è sconfitta e se l'attaccante si trova entro il suo Range, questa infligge 1 danno all'attaccante.
Roaming	Innata	Per il movimento di questa unità, lanciare un dado arena un numero di volte pari al suo Movimento. Per ogni lancio, questa unità si muove nella direzione corrispondente secondo la bussola. Questa unità, se è adiacente a un avversario, non si muove durante la Fase Movimento della truppa e interrompe il movimento se arriva adiacente ad un avversario.
Shove	Abilita'	Questa unità sposta un'unità adiacente a un esagono di distanza da essa e contemporaneamente si sposta sull'esagono lasciato libero da quell'unità. <i>Si attiva se questo movimento permette a un'unità avversaria di subire un attacco o l'effetto di una Speciale quando non ne subirebbe nessuno dei due.</i>
Swap	Abilita'	Questa unità può scambiarsi di esagono con un'unità adiacente. <i>Si attiva se questo movimento permette a un'unità avversaria di subire un attacco o l'effetto di una Speciale quando non ne subirebbe nessuno dei due.</i>
Tactical	Innata	Questa unità può muoversi durante il turno in cui è stata schierata. La truppa di questa unità può giocare tattiche su avversari non adiacenti (escluse le unità elite).
Taunt	Innata	Quando un avversario adiacente a questa unità attacca, deve attaccare un'unità che possiede Taunt. <i>Se un'unità rivale è adiacente a più avversari con Taunt, attacca il più forte di quegli avversari.</i>
Undying	Innata	Questa unità non può essere sacrificata e ritorna al campo durante la Fase Pulizia.
Whirlwind	Speciale	Questa unità conta il numero di avversari a cui è adiacente e lancia il suo dado attacco più debole tante volte quanto il numero di questi. Questa unità infligge danni ad ogni avversario adiacente pari al numero di colpito lanciati. <i>Si attiva se questa unità è adiacente a due o più avversari.</i>