

## GUERRIERS ORCS

### Etablissement de lien avec un champion

Avant de jouer le tour des Guerriers Orcs, vous pouvez d'abord jouer un tour avec n'importe quel champion Orc que vous contrôlez.

### Dégagement

Les Guerriers Orcs ne peuvent jamais être attaqués lorsqu'ils quittent un engagement.



## ARCHERS ORCS

### Etablissement de lien avec une créature bestiale

Avant de jouer le tour des Archers Orcs, vous pouvez d'abord jouer un tour avec n'importe quelle créature bestiale que vous contrôlez.

### Dégagement

Les Archers Orcs ne peuvent jamais être attaqués lorsqu'ils quittent un engagement.



## LEGIIONNAIRES ROMAINS

### Etablissement de lien avec un Seigneur de Guerre

Avant de jouer le tour des Légionnaires Romains, vous pouvez d'abord jouer un tour avec n'importe quel Seigneur de Guerre que vous contrôlez.

### Mur de Boucliers

Lorsque vous défendez avec un Légionnaire Romain, ajoutez 1 dé de défense pour chaque Légionnaire Romain adjacent jusqu'à un maximum de +2 dés, grâce à la puissance défensive du Mur de Boucliers.



## ARCHERS ROMAINS

### Vollée de Flèches

**Attaque spéciale. Portée 6. Attaque 4.**

Trois Archers Romains adjacents, qui ne sont pas déjà engagés et se trouvant au même niveau de hauteur, peuvent combiner leurs attaques, lancez alors les dés d'attaque des trois archers en une seule attaque.



## SNIPERS OMNICRON



### Projectile Mortel

Quand vous attaquez avec les Snipers Omnicron, chaque crâne obtenu sur le résultat du dé compte double.



## VIPERES VENOC



### Onduler

Les Vipères Venoc n'ont pas à stopper leurs mouvements lorsqu'elles entrent sur un espace d'eau.

### Frénésie

A la fin du tour des Vipères Venoc, lancez le dé à 20 faces. Si vous obtenez 16 ou plus vous pouvez jouer un tour supplémentaire avec les Vipères Venoc.



## SEIGNEUR DE GUERRE VENOC



### Commandement d'éclaireur

Chaque éclaireur que vous contrôlez peut se déplacer de 2 hex supplémentaires.

### Augmentation de Frénésie

Ajoutez 1 au résultat du dé 20, lorsque vous tentez la frénésie (valable pour n'importe quelle carte d'armée).

### Onduler

Le Seigneur de Guerre Venoc n'a pas à stopper son mouvement lorsqu'il entre sur un espace d'eau.



## TORNAK



### Dégagement

Tornak ne peut jamais être attaqué lorsqu'il quitte un engagement.

### Perfectionnement de Guerrier Orc

Chaque Guerrier Orc que vous contrôlez adjacent à Tornak, bénéficie d'un dé supplémentaire en attaque et un dé supplémentaire en défense.



## MARCUS DECIMUS GALLUS



### Commandement de Soldat

Chaque soldat que vous contrôlez peut se déplacer d'un hex de plus.

### Amélioration d'attaque du Soldat

Chaque soldat que vous contrôlez adjacent à Marcus Décimus Gallus bénéficie d'un dé supplémentaire en attaque.



## KELDA



### Toucher Régénérateur

Après déplacement et avant d'attaquer, choisissez un héros blessé adjacent à Kelda. Puis lancez un dé à 20 faces pour ajouter ou soustraire des marqueurs de blessures de la carte d'armée du héros choisi :

- Sur un résultat de 1 : Ajoutez 2 marqueurs
- Sur un résultat de 2-5 : Enlevez 1 marqueur
- Sur un résultat de 6-17 : Enlevez 2 marqueurs
- Sur un résultat de 18-20 : Enlevez tous les marqueurs

### Vol

Quand vous comptez les espaces pour les déplacements de Kelda, ignorez les reliefs. Kelda peut voler au dessus de l'eau sans s'arrêter, passer sur les figurines sans être engagée, et voler au dessus des obstacles comme les ruines. Quand Kelda commence à voler, si elle est engagée elle subit normalement les attaques de dégagement.



## TAELORED



### Aura d'Attaque

Toutes les figurines que vous contrôlez situés à moins de 4 hex autour de Taelord (champ de vision dégagé) ajoutent 1 dé d'Attaque. Taelord ne bénéficie pas de cette Aura offensive.

### Vol

Quand vous comptez les espaces pour les déplacements de Taelord, ignorez les reliefs. Taelord peut voler au dessus de l'eau sans s'arrêter, passer sur les figurines sans être engagé, et voler au dessus des obstacles comme les ruines.



## GARDES D'OBSIDIENNE



### Résistance à la Lave

les gardes d'obsidienne ne subissent pas les dommages dus aux hexagones de lave (champ de lave ou lave en fusion) et ne s'arrêtent pas, lors de leurs déplacements, sur les espaces de lave en fusion.

### Jet de Lave

Lorsqu'un garde d'Obsidienne se trouve sur un espace de lave, il ajoute 2 à sa portée.

### Faiblesse due à l'eau

Lorsqu'un garde d'Obsidienne se trouve sur un espace d'eau, il lance 2 dés de défense de moins.



# LES GLYPHES :

## GLYPHE DE JALGARD

### Glyphe Permanent

Chacune de vos unités à droit à 2 dé de défense supplémentaires.



## GLYPHE DE LODIN

### Glyphe Permanent

Temps que vous occupez le Glyphe de Lodin, vous pouvez ajouter 1 chaque fois que vous lancez un dé à 20 faces.



## GLYPHE DE RANNVEIG

### Glyphe Permanent

Toutes les unités possédant la capacité spéciale **Vol**, la perdent et ne peuvent l'utiliser tant que le Glyphe de Rannveig est occupé.



## GLYPHE DE STURLA

### Glyphe Temporaire

**Revive.**

Pouvoir utilisable une seule fois par partie. Lancez un dé à 20 faces pour chaque figurine qui a été détruite dans la bataille (les vôtres et celles de l'ennemi). Si le résultat est 19 ou 20 placez la figurine sur n'importe quelle zone de départ de votre choix. Si le résultat est de 18 ou moins, la figurine reste détruite.

