



## GLYPHE DE WANNOK

*(Blessure)*

### **Glyphe permanent**

A la fin de chaque Round, lancez le dé 20 : Sur 1 la figurine sur le glyphe reçoit un marqueur de blessure. Sur 2 ou plus, vous pouvez choisir un adversaire.

Cet adversaire doit placer un marqueur de blessure à une des figurines qu'il contrôle sur le terrain.



## GLYPHE DE THORIAN

*(Protection)*

### **Glyphe permanent**

Les figurines ennemies doivent être adjacentes à vos figurines pour pouvoir les attaquer avec une attaque normale.







### **GLYPHE DE PROFTAKA**

*(Piège)*

#### **Glyphe permanent**

Votre figurine est prise au piège. La figurine piégée ne peut pas se déplacer de cette case. La figurine piégée peut quitter le glyphe que s'il y a une figurine alliée sur une case adjacente.



### **GLYPHE DE NILREND**

*(Négation)*

#### **Glyphe temporaire**

Quand une de vos figurines s'arrête sur le glyphe, vous pouvez choisir une figurine unique de l'adversaire. Lancez le dé 20. Sur 1 à 4, il ne se passe rien. Sur 5 à 20, placez le marqueur de Négation sur la carte armée de la figurine choisie. Tous les pouvoirs de cette carte sont annulés pour le reste de la partie.

**GLYPHE DE  
ORELD**

*(Ordre intercepté)*

**Glyphe temporaire**

Quand une de vos figurines s'arrête sur le glyphe, lancez le dé 20. Sur 1 à 9, il ne se passe rien. Sur 10 à 20, vous pouvez retirer un marqueur d'ordre au hasard d'une carte d'armée de votre adversaire.

