

# Les Cartes d'ARMEE des Extensions "LA ROUTE VERS LA FORÊT OUBLIÉE" et "LE RETOUR D'ORM"

## GARDE DUMUTEF



### Puissance de la Route

Ajoutez 1 à l'attaque et à la défense du garde Dumutef lorsqu'il se trouve sur un hexagone de route

### Augmentation d'attaque des dévoreurs

Toutes les figurines alliées de type dévoreur situées sur un hexagone adjacent au garde Dumutef reçoivent un dé d'attaque supplémentaire.



## SU-BAK-NA

### Suprématie de la Ruche

Lorsque vous lancez le dé à 20 faces pour une carte d'Armée Marro ou Wulsinu, vous pouvez additionner 1 à votre lancer.

### Vol

Quand vous comptez les espaces pour les déplacements de Su-Bak-Na, ignorez les reliefs. Su-Bak-Na peut voler au dessus de l'eau mais sans s'arrêter, passer sur les figurines sans être engagé, et voler au dessus des obstacles comme les ruines. Quand Su-Bak-Na commence à voler, si il est engagé il subit normalement les attaques de dégagement.



## DEATHWALKER 8000

### Attaque Spéciale Tir Rapide

Portée 7. Attaque 3.

Si l'attaque spéciale Tir Rapide du Deathwalker 8000 inflige une blessure, il peut attaquer à nouveau avec son attaque spéciale. Le Deathwalker 8000 peut continuer d'attaquer avec son attaque spéciale Tir Rapide jusqu'à ce qu'il ne parvienne pas à infliger une blessure.



## BRUNAK

### Transporter

Avant de déplacer Brunak, choisissez une figurine amie non engagée de taille Petite ou moyenne qui est adjacente à Brunak. Après avoir déplacé Brunak, placez la figurine choisie sur un hexagone adjacent à Brunak.

### Attaque spéciale Soif de Sang

Portée 1. Attaque 4.

Si l'attaque spéciale Soif de Sang de Brunak détruit une figurine, Brunak peut attaquer de nouveau avec cette attaque spéciale. Brunak peut continuer d'attaquer avec cette attaque spéciale soif de sang jusqu'à ce qu'il ne parvienne pas à détruire la figurine attaquée.

### Résistance à la lave

Brunak ne subit pas les dommages dus aux hexagones de lave (champ de lave ou lave en fusion) et ne s'arrête pas, lors de ses déplacements, sur les espaces de lave en



## CHAROS

### Riposte

Lorsque vous lancez les dés de défense contre une attaque normale provenant d'une figurine située sur un hexagone adjacent, tous les boucliers obtenus en plus de ceux nécessaires pour bloquer l'attaque comptent en tant que points de blessure pour la figurine attaquante.

### Vol

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



## DÜND

### Regard Pétrifiant 15

Avant le déplacement, vous pouvez choisir une figurine située à moins de 5 hexagones dégagés de Dünd. Lancez le dé à 20 faces. Sur un résultat de 15 ou plus, enlevez tous les marqueurs d'ordre sur la carte d'Armée de la figurine adverse choisie (ou sur les cartes si votre adversaire a plus d'une carte commune pour cette figurine).

