

# Les Cartes d'Armée de l'extension "L'alliance d'Aquila"

## ZELRIG

### Attaque spéciale Feux Majestueux

Portée 7. Attaque 3.

Choisissez une figurine à attaquer. Toutes les figurines adjacentes à la figurine ciblée sont affectées par l'attaque spéciale Feux Majestueux. Les figurines d'escouades communes lancent 2 dés de défense de moins contre l'attaque spéciale Feux Majestueux. Lancez un seul jet d'attaque pour l'ensemble des figurines affectées. Chaque figurine lance un jet de défense séparément. Zelrig ne peut pas être affecté par sa propre attaque spéciale Feux Majestueux.



### Vol

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

## GUREI-ONI

### La défense de l'œil Maléfique

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

### Attaque Spéciale Tetsubo

Portée 1. Attaque 3.

Choisissez une figurine à attaquer. Vous pouvez aussi choisir une figurine adjacente à la figurine ciblée qui sera également affectée par l'attaque spéciale Tetsubo. Lancez un seul jet d'attaque pour les 2 figurines. Chaque figurine lance un jet de défense séparément.



## ZETACRON

### Tir Mortel

Quand vous attaquez avec Zetacron, chaque crâne obtenu sur le jet d'attaque compte double.



## WO-SA-GA



### Enroulement Broyeur

Lorsque Wo-Sa-Ga attaque une figurine de petite, moyenne ou grande taille, S'il inflige au moins 2 blessures, lancez le dé 20. Sur un résultat de 15 ou plus, la figurine défendant est détruite.

### Onduler

Wo-Sa-Ga n'a pas à stopper son mouvement lorsqu'il entre sur un hexagone d'eau.



## SUJOAH

### Attaque spéciale Dard Empoisonné

Portée 1. Attaque 4.

Si Sujoah inflige au moins 1 blessure avec son attaque spéciale Dard Empoisonné, lancez le dé 20 pour les dégâts d'empoisonnement. Sur un résultat de 1-9 la figurine défendant ne subit aucune blessure supplémentaire d'empoisonnement. Sur un résultat de 10-19 ajoutez un marqueur de blessure supplémentaire sur la carte d'armée de la figurine défendant et relancez le dé 20 pour de nouveaux dégâts d'empoisonnement. Sur un résultat de 20, la figurine défendant est détruite.

### Vol

Quand vous comptez les espaces pour les déplacements de Sujoah, ignorez les reliefs. Sujoah 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 Sujoah commence à voler, si il est engagé il subit normalement les attaques de dégagement.

