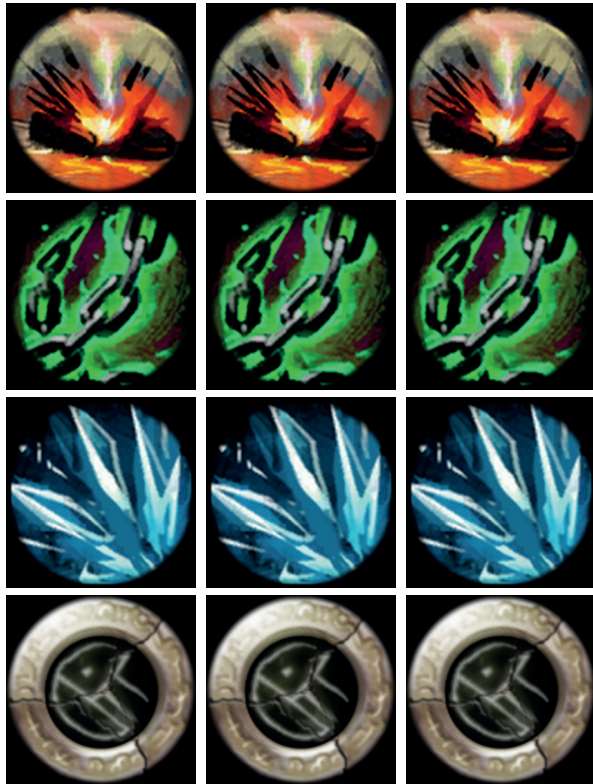


## Glyphes de garde de Shadespire

### Instructions :

- Imprimez ce fichier, sans ajuster la taille (taille réelle)
- Découpez les marqueurs glyphes (ou utilisez une perforatrice ronde 25mm), et collez-les sur des socles 25mm (socle rond en MDF).

### Recto des marqueurs




### Verso des marqueurs



### Carte de règle (63x88mm)

#### Recto

*Escarmouche : règle optionnelle*  
**GLYPHES DE GARDE**



Certains quartiers de Shadespire sont encore protégés par des glyphes de garde, des runes magiques qui veillent depuis des siècles sur des demeures désormais en ruine...

Lorsque vous décidez d'utiliser les glyphes de garde, mélangez les 12 marqueurs face caché (face glyphe active).  
Puis jetez un dé afin de déterminer le nombre de glyphes utilisés pour cette partie :

- Sur un résultat de 1 à 2 : 4 glyphes,
- Sur un résultat de 3 à 4 : 6 glyphes,
- Sur un résultat de 5 à 6 : 10 glyphes.

En commençant par le premier joueur, chaque joueur place face cachée, sans en prendre connaissance, un marqueur de glyphe sur le champ de bataille.

Les marqueurs ne peuvent pas être placés à moins de 6" d'une figurine ou d'un autre marqueur glyphe, mais peuvent être placés sur un objectif.

Lors de son déplacement, si une figurine passe à 2" d'un marqueur glyphe, il s'active : interrompez le déplacement de la figurine, retournez le marqueur pour voir le type de glyphe dont il s'agit et appliquez ses éventuels effets.  
Une fois qu'un glyphe a été activé, retirez le marqueur de la partie.

#### Verso



**Glyphe inactif**  
Le glyphe a perdu son énergie, et ne fonctionne plus.  
Ce glyphe n'a aucun effet, la figurine qui a déclenché le glyphe peut terminer son déplacement.



**Glyphe d'entrave**  
Dans un crépitement d'énergie l'air semble s'épaissir autour du glyphe, emprisonnant temporairement l'intrus.  
Le déplacement de la figurine est terminé, et elle ne pourra pas tirer ou déclarer de charge ce tour-ci.



**Glyphe explosif**  
Que ce soit son fonctionnement originel ou un dysfonctionnement dû au temps, le glyphe explose soudainement, projetant des éclats de pierre aux alentours.  
Jetez un dé pour chaque figurine située dans un rayon de 3" ou moins du marqueur. Sur un résultat de 4 ou plus elle subit une blessure.  
Si elle survit, la figurine qui a déclenché le glyphe peut alors terminer son déplacement.



**Glyphe de douleur**  
Dans un sifflement sinistre, le glyphe projette un rayon d'énergie pure sur l'intrus.  
Lancez trois dés. La figurine qui a déclenché le glyphe subit une blessure pour chaque résultat de 4 ou plus.  
Si elle survit, elle peut alors terminer son déplacement.