



La Horde d'Orcs

Capacités des Cartes



Dévoré : Jouez cette carte durant une bataille au début d'un round. Retirez une unité ennemie de mêlée ou à distance de la bataille jusqu'à la fin de la bataille. Si vous gagnez la bataille, l'unité est tuée. Sinon elle reste où elle était.



Piéger : Jouez cette carte durant une bataille au début de la phase de mêlée. Votre adversaire peut choisir ses unités volantes comme pertes durant la phase mêlée pour le reste de la bataille.



Lance Empoisonnée : Jouez cette carte durant une bataille avant de lancer vos dés. Relancez les attaques ratées mais vous devez conserver le second résultat.



Pillage : Jouez cette carte durant une bataille après qu'un adversaire retire une unité comme perte. Prenez la valeur en or et en bois de cette unité à votre adversaire. S'il n'a pas assez d'or ou de bois pour vous payer, prenez toutes les ressources de ce type au joueur.



Vitesse : Jouez cette carte au début de votre phase de mouvement et choisissez une case sur le plateau. vos unités et travailleurs de cette case peuvent bouger de deux cases en plus jusqu'à un maximum de 3 cases. Une unité doit s'arrêter de bouger si elle entre dans une case avec une unité, un travailleur ou un avant-poste ennemi.



Portail vers la ville : Jouez cette carte à la fin de la phase de mouvement d'un joueur, juste avant les batailles. déplacez immédiatement toutes vos unités d'une case vers votre ville ou avant-poste. Les unités qui dépassent les limites d'empilement dans cette case doivent être placées dans des cases adjacentes à la ville ou à l'avant-poste. Vous ne pouvez choisir de laisser des unités dans la case de départ.



Ressources : Jouez cette carte au début de votre phase d'achats pour prendre soit 2 or ou soit 2 bois comme si vous veniez de les récolter.



Point de Victoire : Cette carte peut être gardée en main jusqu'à ce que vous décidiez de la poser devant vous. Elle vaut alors 1 point de victoire.

Séquence d'un tour

Phase 1 : Déplacement

Bougez vos unités et travailleurs sur le plateau et résolvez les batailles.

Phase 2 : Récolte

Collectez les ressources en or et en bois des mines et des forêts sur lesquelles vous avez des travailleurs.

Phase 3 : Déploiement

Anenez en jeu les travailleurs et les unités en formation ainsi que les bâtiments et avant-postes actuellement en construction.

Phase 4 : Achats

Dépensez de l'or et du bois pour faire l'une des choses suivantes :

- Former des travailleurs et des unités (qui viendront en jeu durant la phase de déploiement de votre prochain tour).
- Construire de nouveaux bâtiments et avant-postes (qui viendront en jeu durant la phase de déploiement de votre prochain tour).
- Améliorer un ou plusieurs types d'unités d'un niveau.



www.cyberfab.fr



Capacités des Unités



Attaque de zone : Quand une unité avec cette capacité obtient un 1 pour son attaque, elle inflige 2 pertes au lieu d'1.



Soin : Si vous avez une ou plusieurs unités avec cette capacité participant à la bataille, lorsque votre adversaire lance les dés pour attaquer, chaque dé avec un 1 (sans compter les modificateurs) inflige une perte de moins qu'il le ferait normalement (cela fait 0 perte normalement ou 1 perte avec la capacité d'attaque de zone). Chaque 1 obtenu compte toujours comme une réussite, et cette capacité n'annule pas les autres effets de 1 (ramener les morts, etc.).



Poison lent : Au début de chaque round de bataille, choisissez une phase pour chaque unité ayant cette capacité participant à la bataille. Vos unités attaquent et infligent des dégâts en premier lors des phases choisies au lieu d'attaquer en simultané. Si vous avez 3 unités ou plus ayant cette capacité participant à la bataille, vos unités attaquent et infligent des dégâts en premier à chaque phase.



Soif de Sang : Quand vous lancez les dés pour une attaque durant une phase, lancez un dé en plus si vous avez une ou plusieurs unités avec cette capacité participant à la bataille. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité durant une phase où vous ne lancez pas au moins un dé d'attaque.



Ramener les Morts : Si vous avez une ou plusieurs unités avec cette capacité participant à la bataille, chaque 1 au dé vous permet d'ajouter une unité de mêlée de votre réserve au champ de bataille en plus du dégat normal. Si le dégat est prévenu, cette capacité est quand même activée. Quand vous placez les unités de mêlée avec cette capacité, vous pouvez ignorer les limites d'empilement. Une fois la bataille terminée, vous devez remettre dans votre réserve les unités excédant les limites d'empilement.



Les Morts-Vivants

Capacités des Cartes



Paralyse : Jouez cette carte au début de la phase de mouvement d'un adversaire et choisissez une case du plateau. Toutes les unités ennemies sur cette case bougent d'une case de moins pour ce tour (minimum 0).



Malédiction : Jouez cette carte après les dés d'attaque de votre adversaire pour cette phase. Pour chaque dégat qu'il vous inflige, lancez un dé. Vous prévenez une perte pour chaque 3 ou moins obtenu.



Invoyer un Bâtiment : Jouez cette carte lors de votre phase d'achat quand vous construisez un bâtiment dans cette ville (pas un avant-poste) pour commencer cette construction sans travailleur.



Toile : Jouez cette carte durant une bataille au début de la phase de mêlée. Votre adversaire peut choisir ses unités volantes comme pertes durant la phase de mêlée pour le reste de la bataille.



Vitesse : Jouez cette carte au début de votre phase de mouvement et choisissez une case sur le plateau. vos unités et travailleurs de cette case peuvent bouger de deux cases en plus jusqu'à un maximum de 3 cases. Une unité doit s'arrêter de bouger si elle entre dans une case avec une unité, un travailleur ou un avant-poste ennemi.



Portail vers la ville : Jouez cette carte à la fin de la phase de mouvement d'un joueur, juste avant les batailles. déplacez immédiatement toutes vos unités d'une case vers votre ville ou avant-poste. Les unités qui dépassent les limites d'empilement dans cette case doivent être placées dans des cases adjacentes à la ville ou à l'avant-poste. Vous ne pouvez choisir de laisser des unités dans la case de départ.



Ressources : Jouez cette carte au début de votre phase d'achats pour prendre soit 2 or ou soit 2 bois comme si vous veniez de les récolter.



Point de Victoire : Cette carte peut être gardée en main jusqu'à ce que vous décidiez de la poser devant vous. Elle vaut alors 1 point de victoire.

Séquence d'un tour

Phase 1 : Déplacement

Bougez vos unités et travailleurs sur le plateau et résolvez les batailles.

Phase 2 : Récolte

Collectez les ressources en or et en bois des mines et des forêts sur lesquelles vous avez des travailleurs.

Phase 3 : Déploiement

Anenez en jeu les travailleurs et les unités en formation ainsi que les bâtiments et avant-postes actuellement en construction.

Phase 4 : Achats

Dépensez de l'or et du bois pour faire l'une des choses suivantes :

- Former des travailleurs et des unités (qui viendront en jeu durant la phase de déploiement de votre prochain tour).
- Construire de nouveaux bâtiments et avant-postes (qui viendront en jeu durant la phase de déploiement de votre prochain tour).
- Améliorer un ou plusieurs types d'unités d'un niveau.



www.cyberfab.fr



Capacités des Unités



Attaque de zone : Quand une unité avec cette capacité obtient un 1 pour son attaque, elle inflige 2 pertes au lieu d'1.



Soin : Si vous avez une ou plusieurs unités avec cette capacité participant à la bataille, lorsque votre adversaire lance les dés pour attaquer, chaque dé avec un 1 (sans compter les modificateurs) inflige une perte de moins qu'il le ferait normalement (cela fait 0 perte normalement ou 1 perte avec la capacité d'attaque de zone). Chaque 1 obtenu compte toujours comme une réussite, et cette capacité n'annule pas les autres effets de 1 (ramener les morts, etc.).



Poison lent : Au début de chaque round de bataille, choisissez une phase pour chaque unité ayant cette capacité participant à la bataille. Vos unités attaquent et infligent des dégâts en premier lors des phases choisies au lieu d'attaquer en simultané. Si vous avez 3 unités ou plus ayant cette capacité participant à la bataille, vos unités attaquent et infligent des dégâts en premier à chaque phase.



Soif de Sang : Quand vous lancez les dés pour une attaque durant une phase, lancez un dé en plus si vous avez une ou plusieurs unités avec cette capacité participant à la bataille. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité durant une phase où vous ne lancez pas au moins un dé d'attaque.



Ramener les Morts : Si vous avez une ou plusieurs unités avec cette capacité participant à la bataille, chaque 1 au dé vous permet d'ajouter une unité de mêlée de votre réserve au champ de bataille en plus du dégat normal. Si le dégat est prévenu, cette capacité est quand même activée. Quand vous placez les unités de mêlée avec cette capacité, vous pouvez ignorer les limites d'empilement. Une fois la bataille terminée, vous devez remettre dans votre réserve les unités excédant les limites d'empilement.

Elfes de la Nuit



Séquence d'un tour

Phase 1 : Déplacement

Bougez vos unités et travailleurs sur le plateau et résolvez les batailles.

Phase 2 : Récolte

Collectez les ressources en or et en bois des mines et des forêts sur lesquelles vous avez des travailleurs.

Phase 3 : Déploiement

Anenez en jeu les travailleurs et les unités en formation ainsi que les bâtiments et avant-postes actuellement en construction.

Phase 4 : Achats

Dépensez de l'or et du bois pour faire l'une des choses suivantes :

- Former des travailleurs et des unités (qui viendront en jeu durant la phase de déploiement de votre prochain tour).
- Construire de nouveaux bâtiments et avant-postes (qui viendront en jeu durant la phase de déploiement de votre prochain tour).
- Améliorer un ou plusieurs types d'unités d'un niveau.

Capacités des Cartes



Feu Magique : Jouez cette carte lors d'une bataille avant de lancer vos dés d'attaque pour cette phase. Retirez 1 à tous vos dés pour cette phase.



Précision : Jouez cette carte durant une bataille immédiatement avant que votre adversaire ne retire une perte que vous venez de causer à cette phase. Vous choisissez cette perte pour votre adversaire en respectant les règles normales.



Glaive de la lune : Jouez cette carte durant une bataille, après vos lancers d'attaque pour la phase. Lancez un dé d'attaque en plus (à la force de l'unité) pour chaque dégât infligé.



Renouveau : Jouez cette carte au début de votre phase de récolte pour retirer un marqueur d'apparissement (total ou partiel) de la forêt de votre choix.



Vitesse : Jouez cette carte au début de votre phase de mouvement et choisissez une case sur le plateau. vos unités et travailleurs de cette case peuvent bouger de deux cases en plus jusqu'à un maximum de 3 cases. Une unité doit s'arrêter de bouger si elle entre dans une case avec une unité, un travailleur ou un avant-poste ennemi.



Portail vers la ville : Jouez cette carte à la fin de la phase de mouvement d'un joueur, juste avant les batailles. Déplacez immédiatement toutes vos unités d'une case vers votre ville ou avant-poste. Les unités qui dépassent les limites d'empilement dans cette case doivent être placées dans des cases adjacentes à la ville ou à l'avant-poste. Vous ne pouvez choisir de laisser des unités dans la case de départ.



Ressources : Jouez cette carte au début de votre phase d'achats pour prendre soit 2 or ou soit 2 bois comme si vous venez de les récolter.



Point de Victoire : Cette carte peut être gardée en main jusqu'à ce que vous décidiez de la poser devant vous. Elle vaut alors 1 point de victoire.



www.cyberfab.fr



Capacités des Unités



Attaque de zone : Quand une unité avec cette capacité obtient un 1 pour son attaque, elle inflige 2 pertes au lieu d'1.



Soin : Si vous avez une ou plusieurs unités avec cette capacité participant à la bataille, lorsque votre adversaire lance les dés pour attaquer, chaque dé avec un 1 (sans compter les modificateurs) inflige une perte de moins qu'il le ferait normalement (cela fait 0 perte normalement ou 1 perte avec la capacité d'attaque de zone). Chaque 1 obtenu compte toujours comme une réussite, et cette capacité n'annule pas les autres effets de 1 (ramener les morts, etc.).



Poison lent : Au début de chaque round de bataille, choisissez une phase pour chaque unité ayant cette capacité participant à la bataille. Vos unités attaquent et infligent des dégâts en premier lors des phases choisies au lieu d'attaquer en simultané. Si vous avez 3 unités ou plus ayant cette capacité participant à la bataille, vos unités attaquent et infligent des dégâts en premier à chaque phase.



Soif de Sang : Quand vous lancez les dés pour une attaque durant une phase, lancez un dé en plus si vous avez une ou plusieurs unités avec cette capacité participant à la bataille. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité durant une phase où vous ne lancez pas au moins un dé d'attaque.



Ramener les Morts : Si vous avez une ou plusieurs unités avec cette capacité participant à la bataille, chaque 1 au dé vous permet d'ajouter une unité de mêlée de votre réserve au champ de bataille en plus du dégât normal. Si le dégât est prévenu, cette capacité est quand même activée. Quand vous placez les unités de mêlée avec cette capacité, vous pouvez ignorer les limites d'empilement. Une fois la bataille terminée, vous devez remettre dans votre réserve les unités excédant les limites d'empilement.

L'Alliance Humaine



Séquence d'un tour

Phase 1 : Déplacement

Bougez vos unités et travailleurs sur le plateau et résolvez les batailles.

Phase 2 : Récolte

Collectez les ressources en or et en bois des mines et des forêts sur lesquelles vous avez des travailleurs.

Phase 3 : Déploiement

Anenez en jeu les travailleurs et les unités en formation ainsi que les bâtiments et avant-postes actuellement en construction.

Phase 4 : Achats

Dépensez de l'or et du bois pour faire l'une des choses suivantes :

- Former des travailleurs et des unités (qui viendront en jeu durant la phase de déploiement de votre prochain tour).
- Construire de nouveaux bâtiments et avant-postes (qui viendront en jeu durant la phase de déploiement de votre prochain tour).
- Améliorer un ou plusieurs types d'unités d'un niveau.

Capacités des Cartes



Appel aux Armes : Jouez cette carte quand une unité ennemie bouge sur une case avec un ou plusieurs de vos travailleurs. Ces travailleurs sont traités comme des unités de mêlée jusqu'à la fin de la phase de mouvement.



Dissiper la Magie : Jouez cette carte durant une bataille pour annuler les effets d'une carte qui vient d'être jouée et dont les effets n'ont pas encore été résolus.



Invisibilité : Jouez cette carte durant une bataille avant de retirer les pertes pour réduire de 1 les pertes d'un joueur.



Polymorphe : Jouez cette carte durant une bataille au début d'un round. Choisissez une unité ennemie participant à la bataille. Elle ne peut pas attaquer à ce round. Elle peut être choisie comme perte.



Vitesse : Jouez cette carte au début de votre phase de mouvement et choisissez une case sur le plateau. vos unités et travailleurs de cette case peuvent bouger de deux cases en plus jusqu'à un maximum de 3 cases. Une unité doit s'arrêter de bouger si elle entre dans une case avec une unité, un travailleur ou un avant-poste ennemi.



Portail vers la ville : Jouez cette carte à la fin de la phase de mouvement d'un joueur, juste avant les batailles. Déplacez immédiatement toutes vos unités d'une case vers votre ville ou avant-poste. Les unités qui dépassent les limites d'empilement dans cette case doivent être placées dans des cases adjacentes à la ville ou à l'avant-poste. Vous ne pouvez choisir de laisser des unités dans la case de départ.



Ressources : Jouez cette carte au début de votre phase d'achats pour prendre soit 2 or ou soit 2 bois comme si vous venez de les récolter.



Point de Victoire : Cette carte peut être gardée en main jusqu'à ce que vous décidiez de la poser devant vous. Elle vaut alors 1 point de victoire.



www.cyberfab.fr



Capacités des Unités



Attaque de zone : Quand une unité avec cette capacité obtient un 1 pour son attaque, elle inflige 2 pertes au lieu d'1.



Soin : Si vous avez une ou plusieurs unités avec cette capacité participant à la bataille, lorsque votre adversaire lance les dés pour attaquer, chaque dé avec un 1 (sans compter les modificateurs) inflige une perte de moins qu'il le ferait normalement (cela fait 0 perte normalement ou 1 perte avec la capacité d'attaque de zone). Chaque 1 obtenu compte toujours comme une réussite, et cette capacité n'annule pas les autres effets de 1 (ramener les morts, etc.).



Poison lent : Au début de chaque round de bataille, choisissez une phase pour chaque unité ayant cette capacité participant à la bataille. Vos unités attaquent et infligent des dégâts en premier lors des phases choisies au lieu d'attaquer en simultané. Si vous avez 3 unités ou plus ayant cette capacité participant à la bataille, vos unités attaquent et infligent des dégâts en premier à chaque phase.



Soif de Sang : Quand vous lancez les dés pour une attaque durant une phase, lancez un dé en plus si vous avez une ou plusieurs unités avec cette capacité participant à la bataille. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité durant une phase où vous ne lancez pas au moins un dé d'attaque.



Ramener les Morts : Si vous avez une ou plusieurs unités avec cette capacité participant à la bataille, chaque 1 au dé vous permet d'ajouter une unité de mêlée de votre réserve au champ de bataille en plus du dégât normal. Si le dégât est prévenu, cette capacité est quand même activée. Quand vous placez les unités de mêlée avec cette capacité, vous pouvez ignorer les limites d'empilement. Une fois la bataille terminée, vous devez remettre dans votre réserve les unités excédant les limites d'empilement.