

ARCHER



JOUEUR : L'ARCHER MARQUE 4 POINTS POUR
CHAQUE ARCHER ADJACENT
ORTHOGONALEMENT QUI L'ENTOURE

IA : L'ARCHER MARQUE 4 POINTS POUR
CHAQUE ARCHER SUR LE CHAMP DE
BATAILLE DE L'IA

ASSASSIN



JOUEUR : L'ASSASSIN MARQUE 5 POINTS S'IL EST ADJACENT À 2 UNITÉS AYANT UNE FORCE DE BASE DE VALEUR « IMPAIRE » OU 9 POINTS S'IL EST ADJACENT À 3 UNITÉS AYANT UNE FORCE DE BASE DE VALEUR « IMPAIRE »

IA : L'ASSASSIN MARQUE 5 POINTS S'IL EST ADJACENT À 1 UNITÉ AYANT UNE FORCE DE BASE DE VALEUR « IMPAIRE » OU 9 POINTS S'IL EST ADJACENT À 2 UNITÉS AYANT UNE FORCE DE BASE DE VALEUR « IMPAIRE ».

CARTOGRAPHE



JOUEUR : LE CARTOGRAPHE PERMET DE CHANGER LA VALEUR DE POSITION D'UNE UNITÉ ADJACENTE

IA : LE CARTOGRAPHE MARQUE UN BONUS DE 2 POINTS PAR VALEUR DE POSITION PRÉSENTE EN DOUBLE SUR LE CHAMP DE BATAILLE DE L'IA.

DRAAGON



JOUEUR : LE DRAGON PERD 5 POINTS S'IL EST
ADJACENT ORTHOGONALEMENT À UNE UNITÉ
DE BASE

IA : LE DRAGON PERD 5 POINTS S'IL EST
ADJACENT ORTHOGONALEMENT À UNE UNITÉ
DE BASE

ÉRUDIT



JOUEUR : L'ÉRUDIT MARQUE 2 POINTS POUR
CHAQUE MAGE, GUÉRISSEUR ET
NÉCROMANCIEN SUR LE TERRAIN DU JOUEUR

IA : L'ÉRUDIT MARQUE 3 POINTS POUR CHAQUE
MAGE, GUÉRISSEUR ET NÉCROMANCIEN SUR
LE TERRAIN DE L'IA

GARDE ROYALE



JOUEUR : LA GARDE ROYALE MARQUE 2 POINTS POUR CHAQUE SOLDAT OU PALADIN SUR LE TERRAIN DU JOUEUR

IA : LA GARDE ROYALE MARQUE 2 POINTS POUR CHAQUE SOLDAT ET PALADIN SUR LE TERRAIN DE L'IA

GOLEM



JOUEUR : LE GOLEM MARQUE 5 POINTS S'IL EST ADJACENT À DEUX UNITÉS DE BASE. IL PERD 3 POINTS S'IL EST ADJACENT À AUCUNE UNITÉ DE BASE.

IA : LE GOLEM MARQUE 5 POINTS S'IL EST ADJACENT À DEUX UNITÉS DE BASE

GUÉRISSEUR



JOUEUR : LE GUÉRISSEUR MARQUE 3 POINTS POUR CHAQUE UNITÉ ADJACENTE AYANT UNE FORCE DE BASE DE 3 OU MOINS.

IA : LE GUÉRISSEUR MARQUE 4 POINTS POUR CHAQUE UNITÉ ADJACENTE AYANT UNE FORCE DE BASE DE 3 OU MOINS.

MAGE



JOUEUR : LE MAGE MARQUE 2 POINTS POUR
CHAQUE MAGE ADJACENT
ORTHOGONALEMENT QUI L'ENTOURE

IA : LE MAGE MARQUE 2 POINTS PAR MAGE
SUR SON TERRAIN

MÉNESTREL



**JOUEUR : LE MÉNESTREL MARQUE 1 POINT PAR
UNITÉ DIFFÉRENTE SUR LE TERRAIN DU JOUEUR
(LUI INCLUS)**

**IA : LE MÉNESTREL MARQUE 2 POINTS PAR
UNITÉ DIFFÉRENTE DANS SA LIGNE ET SA
COLONNE SUR LE TERRAIN DE L'IA (LUI INCLUS)**

NÉCROMANCIEN



JOUEUR : LE NÉCROMANCIEN MARQUE 3
POINTS PAR SUITE RÉUSSIE

IA : LE NÉCROMANCIEN MARQUE 4 POINTS PAR
SUITE RÉUSSIE

PALADIN

4



JOUEUR : L'ARCHER MARQUE 3 POINTS POUR
CHAQUE PALADIN ADJACENT
ORTHOGONALEMENT QUI L'ENTOURE

IA : LE PALADIN MARQUE 3 POINTS PAR
PALADIN SUR SON TERRAIN

PORTE ÉTENDARD



JOUEUR : LE PORTE ÉTENDARD MARQUE 2
POINTS PAR UNITÉ IMPLIQUÉE DANS UNE SUITE

IA : LE PORTE ÉTENDARD MARQUE 3 POINTS
PAR UNITÉ IMPLIQUÉE DANS UNE SUITE

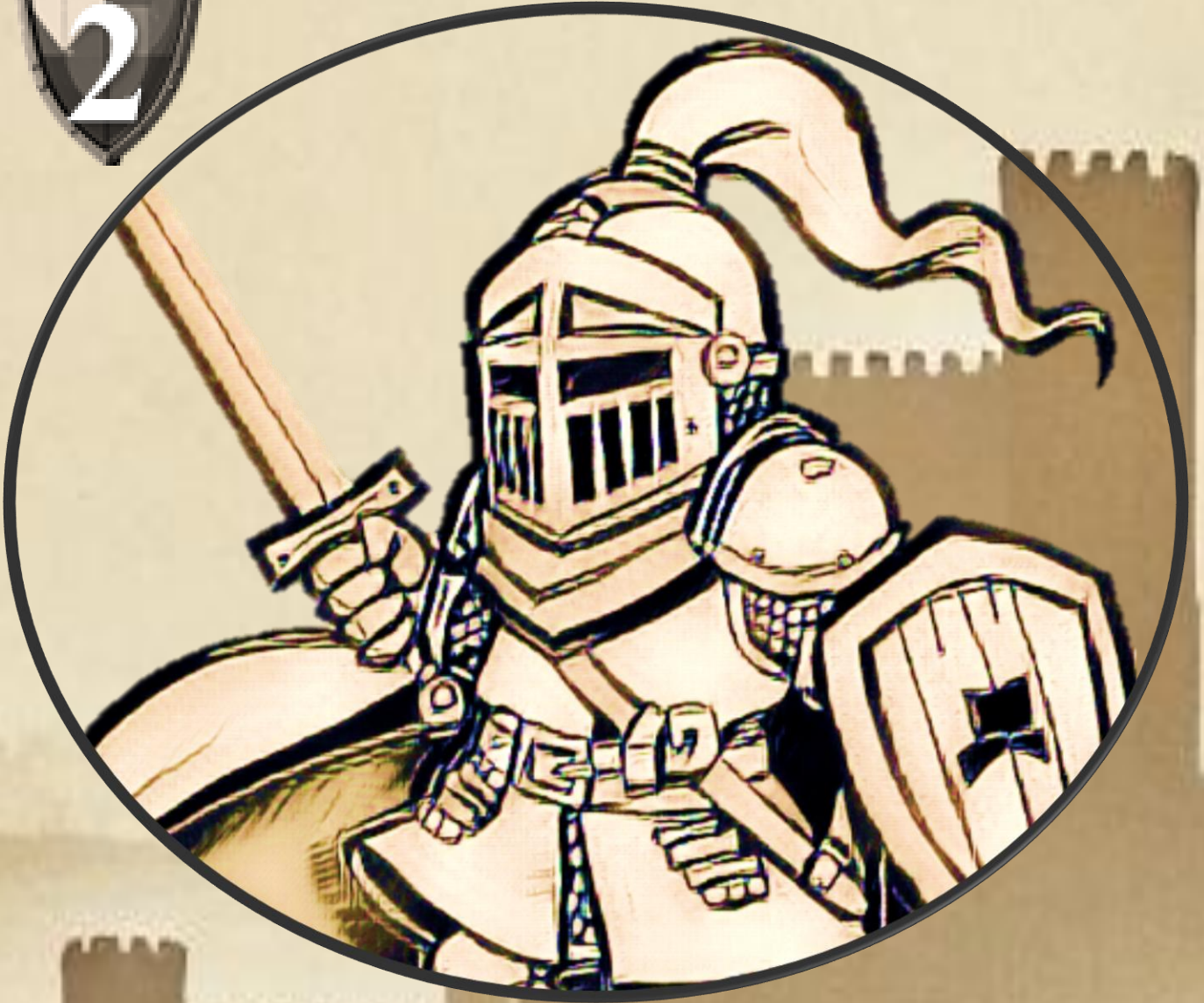
RANGER



JOUEUR : LE RANGER MARQUE 2 POINTS PAR
ARCHER ET MAGE SUR LE TERRAIN DU
JOUEUR.

IA : LE RANGER MARQUE 3 POINTS PAR
ARCHER ET MAGE SUR LE TERRAIN DE L'IA.

SOLDAT



JOUEUR : LE SOLDAT MARQUE 3 POINTS POUR
CHAQUE AUTRE SOLDAT SUR LE CHAMP DE
BATAILLE DU JOUEUR

IA : LE SOLDAT MARQUE 4 POINTS POUR
CHAQUE AUTRE SOLDAT SUR LE CHAMP DE
BATAILLE DE L'IA