

BATTLELORE

CARTES ARCANES

Version 2008.08

Introduction

Il s'agit ici de la version PDF de la „FAQ des cartes arcanes“ -online, que l'on trouve sur le site officiel de DOW sur internet (www.battlelore.com/lorecards). Ce document contient toutes les questions et réponses rélevantes qui contribuent à une meilleure compréhension des cartes arcanes. Il n'y est pas pris compte des règles maison et de commentaires sans informations additionnelles.

Ce document ci sera proposé environ une fois par mois en version actualisée. Le numéro de la version en format AAAA.MM (année.mois) - montre la date de parution de la version actuelle.

La structure de ce document est plus ou moins identique à la version online. Les cartes sont regroupées par classe de „Maître des Arcanes“ et rangées par rapport à leur numéro. Sous l'image de la carte et sa description on trouvera les textes de la FAQ en ordre chronologique de leur parution.

La table des matières tout au début du document reprend la même structure pour une meilleure vue d'ensemble. Entre parenthèse il y est indiqué le nombre de contributions pour chaque carte.

Idée et concept: DarkPadawan

Soutien graphique: Universal Head (www.battleloremaster.com)

Cette compilation de questions relatives aux cartes Arcane n'est pas un document BattleLore OFFICIEL Days of Wonder, Inc., bien que dérivé de la base de questions officielle.

Cette base reste sujet à modification sans avertissement préalable.

Les informations et graphiques inclus sont utilisés avec la permission express de Days of Wonder, Inc.

BattleLore et Days of Wonder sont des marques déposées de Days of Wonder, Inc. Tous droits réservés.



Clerc

1. Manne d'Arcane (0)	1.1
Pas de remarques	1.1
2. Dur comme la pierre (0)	2.1
Pas de remarques	2.1
3. Bénédiction (1)	3.1
1. Trois petites précisions à confirmer (C/Q)	3.1
4. Vif comme le vent (2)	4.1
1. Déplacement + combat d'une unité d'infanterie bleue? (FAQ)	4.1
2. Les restrictions de terrain s'appliquent-elles quand même? (C/Q)	4.1
5. Soins (0)	5.1
Pas de remarques	5.1
6. Lueur aveuglante (0)	6.1
Pas de remarques	6.1
7. Terreur divine (3)	7.1
1. Les unités naines, et unités soutenues sont-elles affectées? (FAQ)	7.1
2. La cible peut-elle perdre des troupes si on tire un casque de sa couleur? (C/Q)	7.1
3. Phase de jeu de la carte (C/Q)	7.1
8. Communion avec la Nature (1)	8.1
1. Pouvez-vous confirmer les points suivants? (C/Q)	8.1
9. Paralysie (0)	9.1
Pas de remarques	9.1
10. Colère des collines (0)	10.1
Pas de remarques	10.1
11. Rage des rivières (0)	11.1
Pas de remarques	11.1
12. Fureur des forêts (0)	12.1
Pas de remarques	12.1
13. Brume de terreur (4)	13.1
1. Utilisation de cette carte sur les Gobelinoïdes (FAQ)	13.1
2. Effet sur les Nains et unités ayant des soutiens (FAQ)	13.1
3. Toutes les unités ou seulement les unités attaquées? (C/Q)	13.1
4. Si aucun drapeau est tiré contre eux ont-ils droit à une Riposte (C/Q)	13.2
14. Éclairs en série (1)	14.1
1. Une même série d'éclairs peut-elle toucher plusieurs fois la même cible? (FAQ)	14.1
15. Brume miraculeuse (1)	15.1
1. Activation d'unités (C/Q)	15.1

Sorcier

1. Appel d'Arcane (0)	1.1
Pas de remarques	1.1
2. Flou (0)	2.1
Pas de remarques	2.1
3. Reflux d'Arcane (2)	3.1
1. Ce sort entraine-t-il la perte de cartes ou de pions ? (C/Q)	3.1
2. niveau (C/Q)	3.1
4. Œil de faucon (0)	4.1
Pas de remarques	4.1
5. Ralentissement (0)	5.1
Pas de remarques	5.1
6. Projectiles magiques (3)	6.1
1. Mortel (C/Q)	6.1
2. Ambiguïté (C/Q)	6.1
3. Ambiguïté (C/Q)	6.2
7. Toile enchantée (4)	7.1
1. Case déjà occupée (C/Q)	7.1
2. Portail (C/Q)	7.1
3. Avec l'élémentaire de Terre (C/Q)	7.1
4. Sur une unité qui ne bouge pas mais va tirer a distance ? (C/Q)	7.2
8. Puissance collective (1)	8.1
1. Jouer Lueur aveuglante sur la Puissance collective (C/Q)	8.1
9. Vitesse collective (2)	9.1
1. Précision de l'effet de ce sort sur les unités d'infanterie Bleues (FAQ)	9.1
2. Pour les archers (C/Q)	9.1
10. Portail (4)	10.1
1. Question sur l'activation (FAQ)	10.1
2. Combat à distance (FAQ)	10.1
3. Immobilité ? (C/Q)	10.1
4. Portail vs Toile enchantée (C/Q)	10.1
11. Surpuissance collective (2)	11.1
1. Résultat arcane au dé ? (C/Q)	11.1
2. Résultat arcane =coup touché pour armess a distance ? (C/Q)	11.1
12. Portail supérieur (1)	12.1
1. Question sur l'activation (C/Q)	12.1
13. Pestilence rampante (2)	13.1
1. Que signifie cases voisines? (C/Q)	13.1
2. Interaction avec la carte commandement (C/Q)	13.1
14. Boule de feu (1)	14.1
1. Boule de feu et créature (FAQ)	14.1
15. Négation d'Arcane (2)	15.1
1. Question sur les dépenses impaires... (FAQ)	15.1
2. Effet précis de la carte Arcane (FAQ)	15.1

Brigand

1. Pick Pocket (1)	1.1
1. Défausser Arcanes en surnombre (C/Q)	1.1
2. Agilité (0)	2.1
Pas de remarques	2.1
3. Rebelote! (1)	3.1
1. Négation d'Arcane sur une carte jouée en combinaison avec Rebelote (FAQ)	3.1
4. Bravoure (2)	4.1
1. Timing (C/Q)	4.1
2. Toile d'araignée (C/Q)	4.1
5. Coup en traître (6)	5.1
1. Coup en traître et unités de combat à distance (C/Q)	5.1
2. Rage guerrière & Coup en traître (brigand) (C/Q)	5.1
3. Rage guerrière & Coup en traître (brigand), Part 2 (C/Q)	5.2
4. Rage guerrière & Coup en traître (brigand), Part 3 (C/Q)	5.2
5. On retire les Avantages offensifs (C/Q)	5.2
6. Coup en traître contre géant des collines (C/Q)	5.3
6. Espion (0)	6.1
Pas de remarques	6.1
7. Ordres factices (2)	7.1
1. Peut on jouer cette carte en réaction à une carte Lore jouée à la place d'une carte Commandement? (FAQ)	7.1
2. Quand l'adversaire joue une carte commandement + arcane (FAQ)	7.1
8. Terrifiant (0)	8.1
Pas de remarques	8.1
9. Discrétion (1)	9.1
1. Effet sur l'élémentaire de terre (C/Q)	9.1
10. Embuscade (0)	10.1
Pas de remarques	10.1
11. Dispersion (1)	11.1
1. Peut on se disperser en restant sur place? (C/Q)	11.1
12. Ordres dérobés (1)	12.1
1. "Ordres dérobé" contré par "Pas de ça avec moi !" (C/Q)	12.1
13. Voie des ombres (7)	13.1
1. Quel pion état utilisé (C/Q)	13.1
2. Carte commandement augmentant le nombre de dé face à une unité dans l'ombre (FAQ)	13.1
3. Ce pion ombre dure-t-il ? (C/Q)	13.1
4. Mouvement (C/Q)	13.1
5. Intrépide et riposte dans l'ombre (C/Q)	13.2
6. Ce pion ombre dure-t-il ? - complément (C/Q)	13.2
7. Précision sur le degré de protection des ombres (C/Q)	13.2
14. Attaque sournoise (1)	14.1
1. Contrer une attaque sournoise (C/Q)	14.1
15. Pas de ça avec moi! (0)	15.1
Pas de remarques	15.1

Guerrier

1. Force (0)	1.1
Pas de remarques	1.1
2. Agilité (0)	2.1
Pas de remarques	2.1
3. Précision (0)	3.1
Pas de remarques	3.1
4. Bravoure (2)	4.1
1. Intrépidité ? (C/Q)	4.1
2. Conflit avec la Terreur divine (C/Q)	4.1
5. Mobilité (1)	5.1
1. Et sur les infanteries bleues ? (FAQ)	5.1
6. Parade (2)	6.1
1. Effet sur des bonus préalablement acquis (C/Q)	6.1
2. Parade trop puissante ? (C/Q)	6.1
7. Rage guerrière (2)	7.1
1. Les avantages offensifs s'appliquent ils aux unités qui en sont normalement dépourvus ? (C/Q)	7.1
2. L'infanterie contre la cavalerie (C/Q)	7.1
8. Mobilité collective (3)	8.1
1. Effet sur les unités bleues (FAQ)	8.1
2. Jouer Mobilité Collective avec un Assaut d'Infanterie (C/Q)	8.1
3. Effet en mode épique : sur une ou deux cartes zones ? (C/Q)	8.1
9. Esquive (0)	9.1
Pas de remarques	9.1
10. Attaque bonus (0)	10.1
Pas de remarques	10.1
11. Initiative (2)	11.1
1. Explication détaillée d'Initiative (FAQ)	11.1
2. Je ne suis pas d'accord - oui mais c'est les règles ! (C/Q)	11.1
12. Manœuvre (1)	12.1
1. plus de carte commandement ? (C/Q)	12.1
13. Bouclier collectif (3)	13.1
1. Même règle que bravoure ? (C/Q)	13.1
2. Est-ce que cela augmente la bravoure des nains ? (C/Q)	13.1
3. Les avantages offensifs sont-ils ignorés aussi ? (C/Q)	13.1
14. Cry Havoc! (2)	14.1
1. Gains d'arcanes (C/Q)	14.1
2. Effet pour un guerrier de niveau 1 ? (C/Q)	14.1
15. Assaut général (2)	15.1
1. Effet de la négation d'arcane sur un Assaut général (C/Q)	15.1
2. Effet de la contre-attaque sur Assaut général (C/Q)	15.1



Journal des Modifications

Version	Modifications
2007.04	première édition
2007.05	# d'entrées nouvelles: Cl: +4, So: +0, Br: +3, Gu: +3
2007.06	# d'entrées nouvelles: Cl: +0, So: +1, Br: +5, Gu: +0, les numéros des Cartes Arcanes était ajoutés en-tête
2007.07	Pas de modifications!
2007.08	# d'entrées nouvelles: Cl: +0, So: +1, Br: +0, Gu: +1
2007.09	Pas de modifications!
2007.10	Pas d'entrées nouvelles. Le système de numération des pages a été changé pour faciliter le remplacement des pages séparées entre des revisions.
2007.11	Entrées nouvelles aux pages: Cl: -; So: 11.1; Br: -; Gu: -
2007.12	Entrées nouvelles aux pages: Cl: -; So: 7.2; Br: 12.1; Gu: -
2008.01 - 03	Pas de modifications!
2008.04	Entrées nouvelles aux pages: Cl: 7.1; So: -; Br: 4.1, 5.3, 13.2; Gu: -
2008.05	Pas de modifications!
2008.06 - 07	Pas de modifications!
2008.08	Entrées nouvelles aux pages: Cl: -; So: -; Br: -; Gu: 15.1

CLERC





1. Manne d'Arcane (0)

Classe: Clerc

Coût: 1

Phase: Phase Commandement (A jouer avec votre carte Commandement)

Cible: Vous

Effet:

Gagnez 4 pions Arcane.

Pas de remarques



2. Dur comme la pierre (0)

Classe: Clerc

Coût: 1

Phase : Phase lancé de dés (A jouer avant le jet de dés de votre adversaire)

Cible: 1 unité défensive

Effet:

La cible peut ignorer un coup touché de la couleur de sa bannière.

Pas de remarques



3. Bénédiction (1)

Classe: Clerc

Coût: 2

Phase: Phase Combat (A jouer pendant le Combat)

Cible: 1 unité activée / niveau

Effet:

Les cibles combattent à +1d pour le reste du tour.

1. Trois petites précisions à confirmer (C/Q)

2006-12-08 20:14:16

La carte précise que la cible doit être "1 unité activée / niveau" !

J'ai l'impression que le mot « activée » n'est pas innocent.

A mon avis cette règle a 3 implications :

1. un joueur ne peut jouer cette carte que pendant SON propre tour, donc PAS pendant une riposte pendant le tour adverse ; c'est ça ?

R: Cette carte n'a pas de fond blanc, et n'est donc pas une carte de réaction. elle ne peut donc être jouée QUE pendant le tour du joueur.

2. même si le joueur dispose d'un clerc niveau trois, dans le cas où il vient de jouer une carte de commandement n'activant qu'UNE seule unité, l'effet de la carte ne portera que sur CETTE unité activée; autre façon de dire les choses, on peut booster au maximum 3 unités, mais seulement SI on a un clerc niveau 3 ET si on a activé au moins 3 unités pendant CE tour ; c'est correct ?

R: Oui.

3. on ne peut pas jouer cette carte hors personnage (car niveau 0 ça donne 0 unité cible) ! C'est bon ?

R: Non. Car une carte jouée hors niveau est toujours considérée comme si elle était jouée à un niveau 1. (Règles p 43)



4. Vif comme le vent (2)

Classe: Clerc

Coût: 2

Phase: Phase Déplacement (A jouer pendant le Déplacement)

Cible: 1 unité activée

Effet:

La cible peut se déplacer de 1 case supplémentaire et garde la possibilité de combattre.

1. Déplacement + combat d'une unité d'infanterie bleue? (FAQ)

2006-12-27 20:26:23

Q: Question toute bête, mais qui nous à bloquer au cours d'une partie:

Si je joue la carte Vif comme Vent sur une unité d'infanterie bleue, est-ce cette unité peut se déplacer de 3 cases ET combattre, OU se déplacer de deux cases et combattre, ou se déplacer de trois cases sans combattre?

R: Une infanterie bleue bénéficiant de cette carte peut désormais se déplacer de 2 cases et combattre OU se déplacer de 3 cases sans combattre. Elle ne peut par contre pas se déplacer de 3 cases et combattre.

2. Les restrictions de terrain s'appliquent elles quand même? (C/Q)

2007-01-20 10:51:51

R: La carte ne stipulant pas l'abandon des restrictions de terrain celles-ci continuent à s'appliquer et si l'unité entre dans un terrain "stopant" elle s'arrête, même si c'est sa première case de mouvement ! Aller loin demande des chemins dégagés !



5. Soins (0)

Classe: Clerc

Coût: 3

Phase: Phase Commandement (A jouer avec votre carte Commandement)

Cible: 1 unité affaiblie

Effet:

Lancez 1d / niveau.

La cible regagne 1 figurine, plus une supplémentaire pour chaque Arcane obtenu dans le jet.

La cible ne peut pas avoir plus de figurines que son nombre maximal d'origine.

Pas de remarques



6. Lueur aveuglante (0)

Classe: Clerc

Coût: 4

Phase: Phase Commandement (A jouer en réaction à la carte Commandement de votre adversaire)

Cible: Toutes les unités ennemies

Effet:

Les cibles combattent à -1d pour le reste du tour.

Pas de remarques



7. Terreur divine (3)

Classe: Clerc

Coût: 5

Phase: Phase Commandement (A jouer avec votre carte Commandement)

Cible: 1 unité

Effet:

Lancez 3d contre la cible.

Pour chaque drapeau ou Arcane obtenu dans le jeu, la cible doit battre en retraite.

La cible ne peut en aucun cas ignorer les drapeaux.

1. Les unités naines, et unités soutenues sont elles affectées ? (FAQ)

2007-01-20 10:59:47

R: Le texte des cartes est prioritaire. Les Nains ne peuvent pas ignorer de drapeaux quand ils sont le sujet d'une Terreur Divine. Les unités ayant un soutien ne peuvent ignorer de drapeaux non plus.

Par conséquent, ces unités ne peuvent pas riposter non plus, sous l'effet d'une terreur divine!

2. La cible peut elle perdre des Troupes si on tire un casque de sa couleur ? (C/O)

2007-04-03 21:32:51

Q: Je tire 3D sur une unité Naine de trois figurines de couleur Bleu dont les deux hexagones en arrière sont occupés par d'autres unités. Le résultat des 3D sont les suivants

- Un épée sur bouclier
- Un casque Bleu
- Une arcane

Combien de troupes pert-elle? 1, 2 ou 3 car sa retraite est coupée.

R: L'unité perd 1 seule figurine, due a l'arcane (qui ici force une retraite, qui étant bloquée cause la perte d'une figurine).

Comme certains l'ont fait remarqué, les couleurs de bannières ou épées sur bouclier sont sans effet et ignorés dans ce lancer de dés.

3. Phase de jeu de la carte (C/O)

2008-03-30 19:14:31

Q: A quel moment se joue l'attaque de la carte? Après les déplacements des troupes, et ainsi je peux essayer de bloquer la retraite de l'unité ou avant tout déplacement?

R: Comme indiqué dans le livre de règle, la carte est jouée en début de tour, comme toutes les cartes jouée en conjonction avec une carte de Commandement. Son effet doit donc être appliqué avant tout déplacement d'une autre unité.



8. Communion avec la Nature (1)

Classe: Clerc

Coût: 5

Phase: Phase Commandement (A jouer avec votre carte Commandement)

Cible: Toutes les unités activées

Effet:

Les cibles peuvent ignorer toutes les restrictions de terrain pour le déplacement et le combat, pour le reste du tour.
Cependant les terrains infranchissables restent infranchissables.

1. Pouvez-vous confirmer les points suivants? (C/Q)

2007-02-26 04:28:15

- 1- Une unité rouge dans une forêt combat avec 4 dés.
- 2- Une unité peut traverser un rempart ou un lieu remarquable sans s'y arrêter.
- 3- Une unité rouge peut attaquer une unité sur un rempart ou dans un autre lieu remarquable avec 4 dés.

R: Correct.



9. Paralyse (0)

Classe: Clerc

Coût: 5

Phase: Phase Déplacement (A jouer en réaction au Déplacement de votre adversaire)

Cible: 1 unité ennemie

Effet:

La cible est renvoyée à la case où elle a commencé son déplacement.

Bien qu'elle ait été activée, elle ne peut ni se déplacer, ni combattre à ce tour.

Pas de remarques



10. Colère des collines (0)

Classe: Clerc

Coût: 7

Phase: Phase Commandement (A jouer avec votre carte Commandement)

Cible: Toutes les unités ennemies sur des terrains surélevés, ou cases voisines.

Effet:

Lancez 1d / niveau + 1d, contre chaque cible.

Chaque Arcane et chaque couleur de bannière de la cible comptent pour un coup touché. Les drapeaux, les avantages offensifs et les autres couleurs de bannière n'ont aucun effet.

Pas de remarques



11. Rage des rivières (0)

Classe: Clerc

Coût: 7

Phase: Phase Commandement (A jouer avec votre carte Commandement)

Cible: Toutes les unités ennemies sur des cours d'eau, ou cases voisines.

Effet:

Lancez 1d / niveau + 1d, contre chaque cible.

Chaque Arcane et chaque couleur de bannière de la cible comptent pour un coup touché. Les drapeaux, les avantages offensifs et les autres couleurs de bannière n'ont aucun effet.

Pas de remarques



12. Fureur des forêts (0)

Classe: Clerc

Coût: 7

Phase: Phase Commandement (A jouer avec votre carte Commandement)

Cible: Toutes les unités ennemies sur des terrains boisés, ou cases voisines.

Effet:

Lancez 1d / niveau + 1d, contre chaque cible.

Chaque Arcane et chaque couleur de bannière de la cible comptent pour un coup touché. Les drapeaux, les avantages offensifs et les autres couleurs de bannière n'ont aucun effet.

Pas de remarques



13. Brume de terreur (4)

Classe: Clerc

Coût: 6

Phase: Phase Commandement (A jouer avec votre carte Commandement)

Cible: Toutes les unités ennemies

Effet:

Les cibles sont En déroute, pour le reste du tour.

Elles doivent battre en retraite et faire des tests de panique pour chaque drapeau tiré contre elles.

Elles ne peuvent en aucun cas ignorer les drapeaux.

1. Utilisation de cette carte sur les Gobelinoïdes (FAQ)

2006-12-05 18:02:52

Q: Si on cible une unité gobelinoïde avec cette carte, sachant qu'elle est déjà en déroute, est-ce que les deux effets s'ajoutent ?

Si oui, de combien de cases doit reculer une unité gobelinoïde par retraite a effectuer ?

R: Non, les effets ne sont alors pas cumulatifs, les gobelins victimes de cette carte continueront donc de fuir de 2 cases pour chaque drapeau. Par contre, une unité gobelinoïde bénéficiant d'un soutien perd ce bénéfice sous l'effet de ce sort, et ne pourra pas ignorer de drapeau malgré son soutien.

2. Effet sur les Nains et unités ayant des soutiens (FAQ)

2006-12-28 18:01:03

Q: Est-ce que ce sort affecte les Nains comme les autres unités ? Est-ce que l'on ignore les soutiens ?

R: Oui, toutes les unités y compris les Nains et les unités bénéficiant de soutiens ne peuvent pas ignorer de drapeaux lorsqu'elles sont victimes de ce sort. Elles ne peuvent dès lors par riposter, elles doivent également fuir de 2 cases pour chaque drapeau lancé contre elles, et faire un test de panique.

3. Toutes les unités ou seulement les unités attaquées? (C/Q)

2006-12-31 17:08:53

Q: "Cible : Toutes les unités ennemies" signifie-t-il absolument toute l'armée de l'adversaire ou juste les unités qui sont attaquées pour ce tour? le cout de la carte (6) ferait pencher vers la seconde solution...

R: Seules les qui sont attaquées subissent cet effet.

4. Si aucun drapeau est tiré contre eux ont-ils droit à une Riposte (C/Q)

2007-04-03 21:41:33

Q: Un unité Naine Bleu de 3 figurines est attaqué après avoir joué BRUME de TERREUR par une unité d'infanterie ROUGE. Voici les 4 Dés lancés:

Casque VERT, Casque BLEU, Épée sur bouclier, Casque VERT

L'unité d'infanterie Naine BLEU perd 2 troupes. Peut-elle maintenant faire une riposte car les unités naine sont intrépides?

R: Oui, c'est uniquement si un drapeau de retraite est lancé que la brume de terreur aura un effet (même sur les nains). Si aucun drapeau n'est obtenu, une unité naine, ou une unité soutenue, peut riposter comme normal.



14. Eclairs en série (1)

Classe: Clerc

Coût: 8

Phase: Phase Commandement (A jouer avec votre carte Commandement)

Cible: Spécial

Effet:

Choisissez 1 unité ennemie. Lancez 1d / niveau + 2d contre cette cible. Chaque Arcane et chaque couleur de bannière de la cible compte pour un coup touché. Les drapeaux, les avantages offensifs et les autres couleurs de bannière n'ont aucun effet. Si la cible a été touchée, on enchaîne sur un nouvel éclair. Lancez le même nombre de dés contre une nouvelle unité ennemie adjacente à la cible précédente. Les éclairs continuent à frapper en série jusqu'à ce que vous ratiez un jet ou qu'il n'y ait plus de cibles ennemies adjacentes.

1. Une même série d'éclairs peut-elle toucher plusieurs fois la même cible? (FAQ)

2006-12-11 23:20:02

Q: Pouvons nous revenir a une unite deja touchée par les éclairs? Admettons que nous avons les unités A, B et C alignées en ligne droite. Première touchée est A qui recoit une touche, donc passe a B qui recoit une touche donc passe a C. Si celle ci recoit une touche a son tour pouvons nous revenir a B et ainsi de suite jusqu'a ce qu'aucune touche ne soit faite?

R: Non, une même unité ne peut être électrocutée qu'une seule fois dans une série!
De surcroit, la charge électrique ne se propage que tant que vous réussissez à éliminer au moins une figure à chaque fois. Si un jet de dé est complètement raté, la propagation aux unités adjacentes s'arrête.



15. Brume miraculeuse (1)

Classe: Clerc

Coût: 10

Phase: Carte Arcane (A jouer à la place de votre carte Commandement)

Cible: Spécial

Effet:

Lancez 2d / niveau + 3d. Pour chaque Arcane obtenu dans le jet, reprenez 1 figurine d'une unité affaiblie de votre choix.

Pour chaque couleur de bannière obtenue, reprenez 1 figurine d'une unité affaiblie de la couleur correspondante. Les unités ne peuvent pas avoir plus de figurines que leur nombre maximal d'origine.

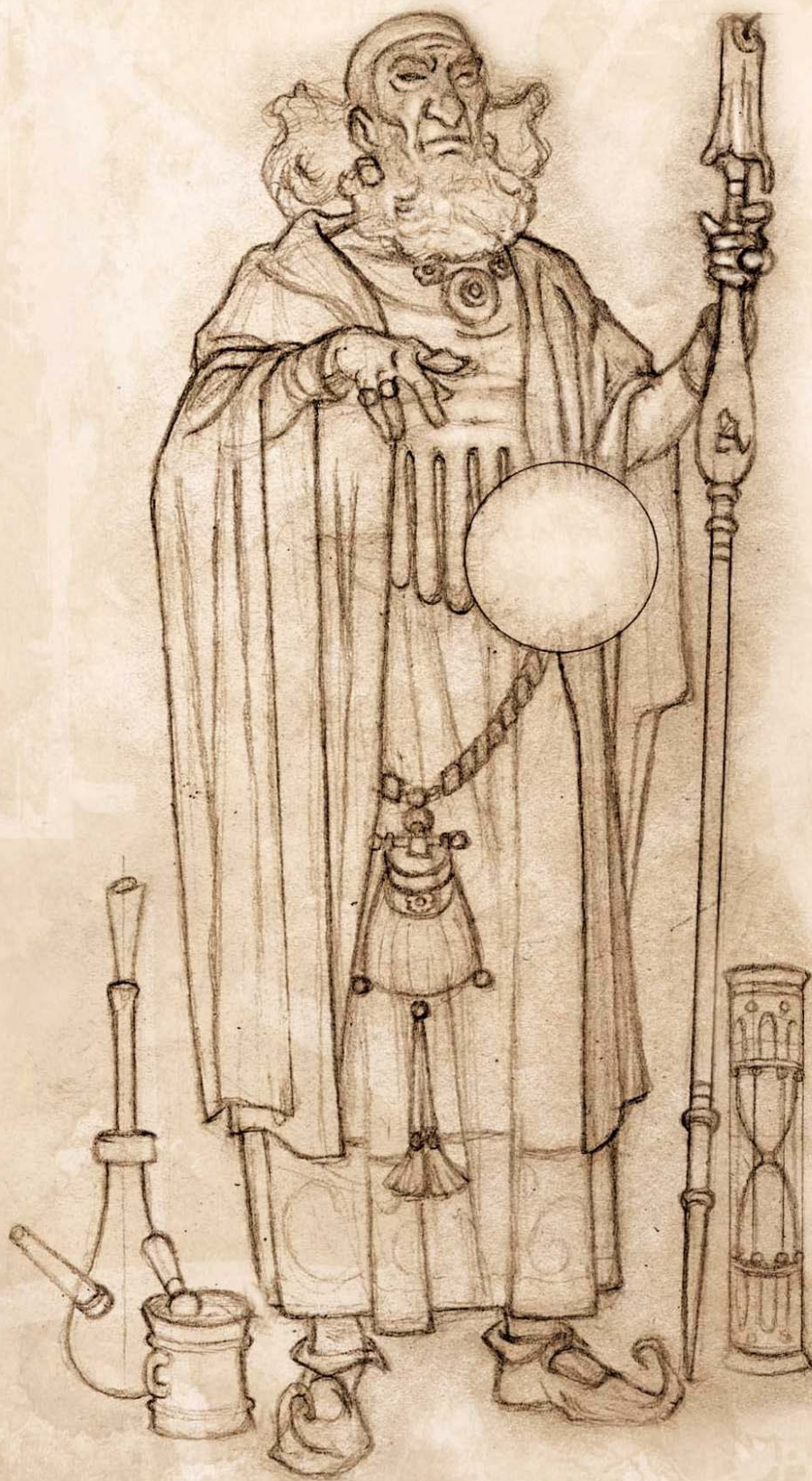
Les unités soignées sont activées et combattent à +1d pour le reste du tour.

1. Activation d'unités (C/Q)

2007-03-28 22:46:30

Q: peut-on activer des unités "non affaiblies" désignés par les dés ou doit-on activer que des unités "affaiblies" ?

R: Non, une unité non affaiblie ne peut être soignée, et ne peut donc pas être activée. Seules les unités affaiblies peuvent être activées, une fois soignées.



SORCIER



1. Appel d'Arcane (0)

Classe: Sorcier

Coût: 1

Phase: Phase Commandement (A jouer avec votre carte Commandement)

Cible: Vous

Effet:

Gagnez 4 pions Arcane.

Pas de remarques



2. Flou (0)

Classe: Sorcier

Coût: 1

Phase: Phase Combat (A jouer avant le jet de dés de votre adversaire)

Cible: 1 unité défensive

Effet:

La cible peut ignorer un coup touché de la couleur de sa bannière.

Pas de remarques



3. Reflux d'Arcane (2)

Classe: Sorcier

Coût: 2

Phase: Phase Commandement (A jouer avec votre carte Commandement)

Cible: Votre adversaire

Effet:

Votre adversaire perd immédiatement 1 Arcane / niveau + 2 pions Arcane, tous renvoyés au Puit d'Arcane.

1. Ce sort entraine-t-il la perte de cartes ou de pions ? (C/Q)

2006-12-14 11:49:31

Q: l'adversaire perd 1 pion Arcane / niveau + 2 pions Arcane
OU BIEN 1 carte Arcane / niveau + 2 pions Arcane?

R: Ce sont des pions Arcane, et non des cartes, qui sont perdus!

2. niveau (C/Q)

2007-07-13 15:21:40

Q: bonjour qu'entendez vous par /niveau+2 pions c'est le niveau du sorcier

R: Sorcier niveau 1 -> 3 pions de perdus pour son ennemi. niveau 2 -> 4 pions et niveau 3 -> 5 pions.



4. Œil de faucon (0)

Classe: Sorcier

Coût: 2

Phase: Phase Combat (A jouer pendant un combat à distance)

Cible: 1 unité activée

Effet:

La cible combat à + 3d en combat à distance pour le reste du tour.

Pas de remarques



5. Ralentissement (0)

Classe: Sorcier

Coût: 3

Phase: Phase Combat (A jouer avant le jet de dés de votre adversaire)

Cible: 1 unité offensive ennemie

Effet:

La cible combat à 2d seulement pour le reste du tour.

Rien ne peut venir augmenter ce nombre !

Pas de remarques



6. Projectiles magiques (3)

Classe: Sorcier

Coût: 4

Phase: Phase Commandement (A jouer avec votre carte Commandement)

Cible: Toutes les unités activées

Effet:

Les cibles combattent à + 2d en combat à distance pour le reste du tour.

Pour chaque Arcane obtenu dans les jets, un coup touché est ajouté.

1. Mortel (C/Q)

2006-12-07 14:14:46

Q: Et oui mortel ce sort avec la carte de commandement qui permettre d'activer et de faire tirer 2 fois les unités armées d'armes de jet.

3 unités d'archers = alors 24 dés. Une vraie mitrailleuse !!! (avec les arcanes obtenu comptées comme une touches)

Combo de folie !! Un bug peut être dans le jeu, car c'est la combo super puissante pour 4 points d'arcanes seulement !!!

A limiter l'usage ???

R: Oui, mais attention. Cela suppose en effet d'avoir 3 archers, la carte de commandement qui va bien, et surtout d'avoir des cibles a distance et aucune au contact (car le sort ne s'applique que pour des tirs qui sont a distance et non a bout portant, et il est par ailleurs impossible a un archer de tirer sur une unité a distance si une autre unité ennemie est au contact avec l'archer).

Cela veut aussi dire qu'il est souvent interessant d'avoir une unite au contact des archers ennemis, afin de focaliser les tirs de l'adversaire ;)

2. Ambiguïté (C/Q)

2006-12-17 14:48:49

Q: le texte de la cible qui est "toutes les unités activées" signifient-ils que ce ne sont que des tireurs à distance qui en bénéficie? (et alors il aurait fallu écrire "toutes les unités pouvant tirer à distance activées") Comme le projectile est magique, ne pouvait-on pas imaginer que toutes les unités en profitait (0d+2d=2d) ?

R: Bien que les projectiles soit magiques, il ne peuvent bénéficier que des unités équipées d'armes à distance, et ce uniquement en combat à distance (ie quand la cible est à distance, mais pas quand la cible est au contact sur une case adjacente).

3. Ambiguïté (C/Q)

2007-02-15 19:38:11

Q: Je réitère ma question datant du 17/12/2006. Faut-il lire sur cette carte "unités activées tirant à distance", ou non ?

R: Oui, cela revient au même.



7. Toile enchantée (4)

Classe: Sorcier

Coût: 5

Phase: Phase Déplacement (A jouer en réaction au Déplacement de votre adversaire)

Cible: 1 unité ennemie

Effet:

La cible est renvoyée à la case où elle a commencé son déplacement.

Bien qu'elle ait été activée, elle ne peut ni se déplacer, ni combattre à ce tour.

1. Case déjà occupée (C/Q)

2006-12-12 17:55:44

Q: Si la case où se trouvait la cible est occupée que se passe t'il ?

R: Cela n'est pas possible. Les mouvements d'unités se font séquentiellement, une unité après l'autre. L'effet de cette Toile ne peut s'appliquer qu'à l'unité que votre adversaire est en train de déplacer, et non pas à une unité déplacée antérieurement au moment où vous choisissez de jouer cette carte.

2. Portail (C/Q)

2007-02-16 22:23:59

Q: Peut-on l'utiliser en réaction à l'utilisation de la carte Portail?

R: Non car ces deux cartes ne sont pas jouées durant la même phase de jeu. La carte Portail est jouée durant la phase de Commandement, la carte Toile enchantée durant la phase de Mouvement (donc une fois que le Portail a été achevé).

3. Avec l'élémentaire de Terre (C/Q)

2007-05-19 12:22:49

Q: Lorsqu'on veut utiliser cette carte sur l'élémentaire de Terre, le propriétaire de la créature doit-il payer le coût de déplacement en pions arcane ou pas ?

R: Non. La toile bloque l'élémentaire sur place, et il ne paie donc pas son déplacement (qui n'a pas réellement lieu).

4. Sur une unité qui ne bouge pas mais va tirer a distance ? (C/Q)

2007-10-30 10:50:50

Q: mon adversaire joue toile enchantée sur une unité d'archer qui ne bouge pas (pour utiliser tout son potentiel offensif : 2d) : peut-il le faire juste pour empêcher l'attaque ou il ne peut pas car l'unité d'archer n'a pas bougé ?

R: Oui, vous pouvez viser une unité immobile, dans le seul but de l'empêcher d'attaquer ou de tirer.



8. Puissance collective (1)

Classe: Sorcier

Coût: 5

Phase: Phase Commandement (A jouer avec votre carte Commandement)

Cible: Toutes les unités activées

Effet:

Les cibles combattent à + 1d en Mêlée, pour le reste du tour.

1. Jouer Lueur aveuglante sur la Puissance collective (C/Q)

2006-12-06 13:41:00

L'exemple de la règle p. 52 dit : "La Puissance collective du Sorcier est annulée par la Lueur aveuglante de son adversaire".

Q: Concrètement, qu'est-ce que cela donne ?

- Les cibles combattent à -1d
- Les cibles combattent à +1d -1d donc combattent selon leur potentiel offensif de base (modifié ou non par les effets de terrain).

R: Les cibles combattent à +1-1, donc sans bonus.



9. Vitesse collective (2)

Classe: Sorcier

Coût: 5

Phase: Phase Commandement (A jouer avec votre carte Commandement)

Cible: Toutes les unités activées

Effet:

Les cibles peuvent se déplacer de 1 case supplémentaire et gardent la possibilité de combattre.

1. Précision de l'effet de ce sort sur les unités d'infanterie Bleues (FAQ)

2006-12-11 20:04:47

Une unité bleue, qui peut se déplacer d'1 case et combattre ou de 2 cases sans combattre, peut se déplacer de 2 cases et combattre, OU de 3 cases sans combattre quand Vitesse collective est jouée.

2. Pour les archers (C/O)

2006-12-13 09:58:05

Normalement, une unité d'archers vertes se déplace de 0 et combat avec 2D ou se déplace jusqu'à 2 cases et combat avec 1D.

Q: Avec cette carte, est-ce que l'on a :

- * une unité verte d'archers se déplace de 1 case et combat avec 2D ?
- * une unité verte d'archers se déplace de 1 case et combat avec 1D ?

La question est donc est-ce qu'en gardant la capacité de combattre on garde aussi toute sa capacité en combat ?

R: La règle reste inchangée. Si l'archer se déplace, il tire a -1d, soit 1d au total.



10. Portail (4)

Classe: Sorcier

Coût: 7

Phase: Phase Commandement (A jouer avec votre carte Commandement)

Cible: 1 unité

Effet:

Téléporte la cible dans n'importe quelle direction, à une distance maximale de 3 cases / niveau + 1 case. La cible doit arriver sur une case libre. Si la cible est une de vos unités, elle est activée mais ne peut pas se déplacer après son transport. Elle peut combattre et effectuer des actions complémentaires normalement.

1. Question sur l'activation (FAQ)

2006-12-05 18:09:13

Q: Une unité activée par cette carte compte-t-elle dans le nombre d'unités activables de la carte commandement jouée avec ?

R: Non, cette activation est indépendante de celles autorisées par la carte de commandement (et ne diminue donc pas le nombre de celles-ci).

2. Combat à distance (FAQ)

2006-12-09 14:07:47

Q: Si on téléporte une unité d'attaque à distance, est-ce qu'elle combat avec son nombre de dés habituel ou avec un dés de moins (comme si elle s'était déplacée) ?

R: L'unité attaque à distance sans malus de déplacement, car la téléportation n'est pas considérée comme un déplacement (ceci est une correction de la réponse précédemment faite, qui était en contradiction avec la réponse officielle posée sur la version Anglaise de cette carte).

3. Immobilité ? (C/Q)

2006-12-18 23:28:49

Q: Peut-on utiliser un portail sur une unité en la laissant sur place ? (L'avantage est que cette unité devient activée, mais immobile, en plus des autres unités activées ce tour-ci).

R: Techniquement, non, car la case d'arrivée doit être libre. De toute façon, cela serait très cher payé (7 pions d'arcane) pour une activation!

4. Portail vs Toile enchantée (C/Q)

2007-02-15 14:14:21

Q: Une arcane Portail peut-elle être annulée par une arcane Toile enchantée ?

R: Non. La carte Portail se joue durant la phase de Commandement. La carte Toile Enchantée se joue durant la phase de Mouvement, trop tard pour impacter l'effet d'un Portail.



11. Surpuissance collective (2)

Classe: Sorcier

Coût: 7

Phase: Phase Commandement (A jouer avec votre carte Commandement)

Cible: Toutes les unités activées

Effet:

Les cibles combattent à + 1d en Mêlée, pour le reste du tour.
Pour chaque Arcane obtenu dans un jet, un coup touché est ajouté.

1. Résultat arcane au dé ? (C/Q)

2006-12-06 10:35:33

Q: Avec l'effet de cette carte, dès que l'on obtient une face Arcane, un coup touché est ajouté, mais pioche-t-on également un pion arcane ? (ca ferait double effet pour le dé)

R: Non. Comme indique en bas de page 52, si le symbole d'Arcane est utilisé par une carte, il est alors impossible de piocher un pion arcane.

2. Résultat arcane =coup touché pour armement à distance ? (C/Q)

2007-09-30 11:21:00

Q: un joueur utilise surpuissance collective, il active une unité d'archer isolée verte qui va tirer à distance: elle lance donc deux dés de combat (elle n'est pas en mêlée) et la une arcane sort: coup touché ou pas ?

R: Non, le coup n'est touché lorsqu'une arcane sort que si l'unité est en mêlée. Si elle tire à distance, elle ne bénéficie pas de la surpuissance collective.



12. Portail supérieur (1)

Classe: Sorcier

Coût: 9

Phase: Phase Commandement (A jouer avec votre carte Commandement)

Cible: 2 unités

Effet:

Échangez les positions de 2 unités quelconques de votre choix sur le champ de bataille. Si des unités ciblées vous appartiennent, elles sont activées, mais elles ne peuvent pas se déplacer après le transport. Elles peuvent quand même combattre et effectuer des actions complémentaires normalement.

1. Question sur l'activation (C/Q)

2006-12-05 18:10:47

Q: Une unité activée par cette carte compte-t-elle dans le nombre d'unités activables de la carte commandement jouée avec ?

R: Non.



13. Pestilence rampante (2)

Classe: Sorcier

Coût: 9

Phase: Phase Commandement (A jouer avec votre carte Commandement)

Cible: 1 case du champ de bataille

Effet:

Lancez 1d / niveau + 1d contre une unité ennemie qui se trouve dans la case visée. Chaque Arcane et chaque couleur de bannière de la cible compte pour un coup touché. Les drapeaux, les avantages offensifs et les autres couleurs de bannière n'ont aucun effet. La pestilence se répand ensuite sur toutes les cases voisines occupées par l'ennemi.

Lancez le même nombre de dés, une fois pour chaque case concernée.

1. Que signifie cases voisines? (C/Q)

2006-12-26 09:30:26

Q: Par cases voisines, entend-t-on uniquement les cases adjacentes à l'hexagone initialement ciblé, ou peut on ainsi "remonter" une ligne de bataille?

R: Uniquement les cases adjacentes à l'hexagone initialement visé.

2. Interaction avec la carte commandement (C/Q)

2008-04-14 20:19:18

Q: La case ciblée par la pestilence rampante (et plusieurs autres cartes arcane) doit-elle être dans la partie du plateau concernée par la carte commandement jouée ? ou est-ce totalement indépendant (je peux jouer la pestilence sur une case de mon flanc droit en jouant une attaque flanc gauche ?)

R: Pestilence peut être jouée n'importe où, indépendamment de la carte de commandement jouée.



14. Boule de feu (1)

Classe: Sorcier

Coût: 10

Phase: Phase Commandement (A jouer avec votre carte Commandement)

Cible: 1 unité ennemie

Effet:

Lancez 1d / niveau + 2d contre la cible. Un symbole Arcane obtenu élimine toute l'unité ! Autrement, les couleurs de bannière de la cible sont des coups touchés normaux.

Les drapeaux, les avantages offensifs et les autres couleurs de bannière n'ont aucun effet.

1. Boule de feu et créature (FAQ)

2006-12-05 17:12:32

Q: Comment gérer le cas des coups critiques avec la Boule de feu ?

R: Un symbole Arcane élimine directement la Créature, sans nécessité d'obtenir un coup critique.



15. Négation d'Arcane (2)

Classe: Sorcier

Coût: ?

Phase: Carte Arcane (A jouer en réaction à la carte Arcane de votre adversaire)

Cible: Votre adversaire

Effet:

Annule la carte Arcane de votre adversaire. Sa carte est défaussée mais il regagne la moitié du coût en Arcane qu'il a dépensé.
Vous devez payer la moitié du coût de la carte que vous annulez.

1. Question sur les dépenses impaires... (FAQ)

2006-12-06 21:00:41

Q: Comment traite-t-on les chiffres impairs ? Ex : un sort a un cout d'activation de 3 Arcanes. Combien paye-t-on pour l'annuler ? 2 et l'adversaire récupère 1 ou bien l'inverse, on paye 1 et l'adversaire récupère 2. Rien n'est dit dans les règles sur les arrondis.

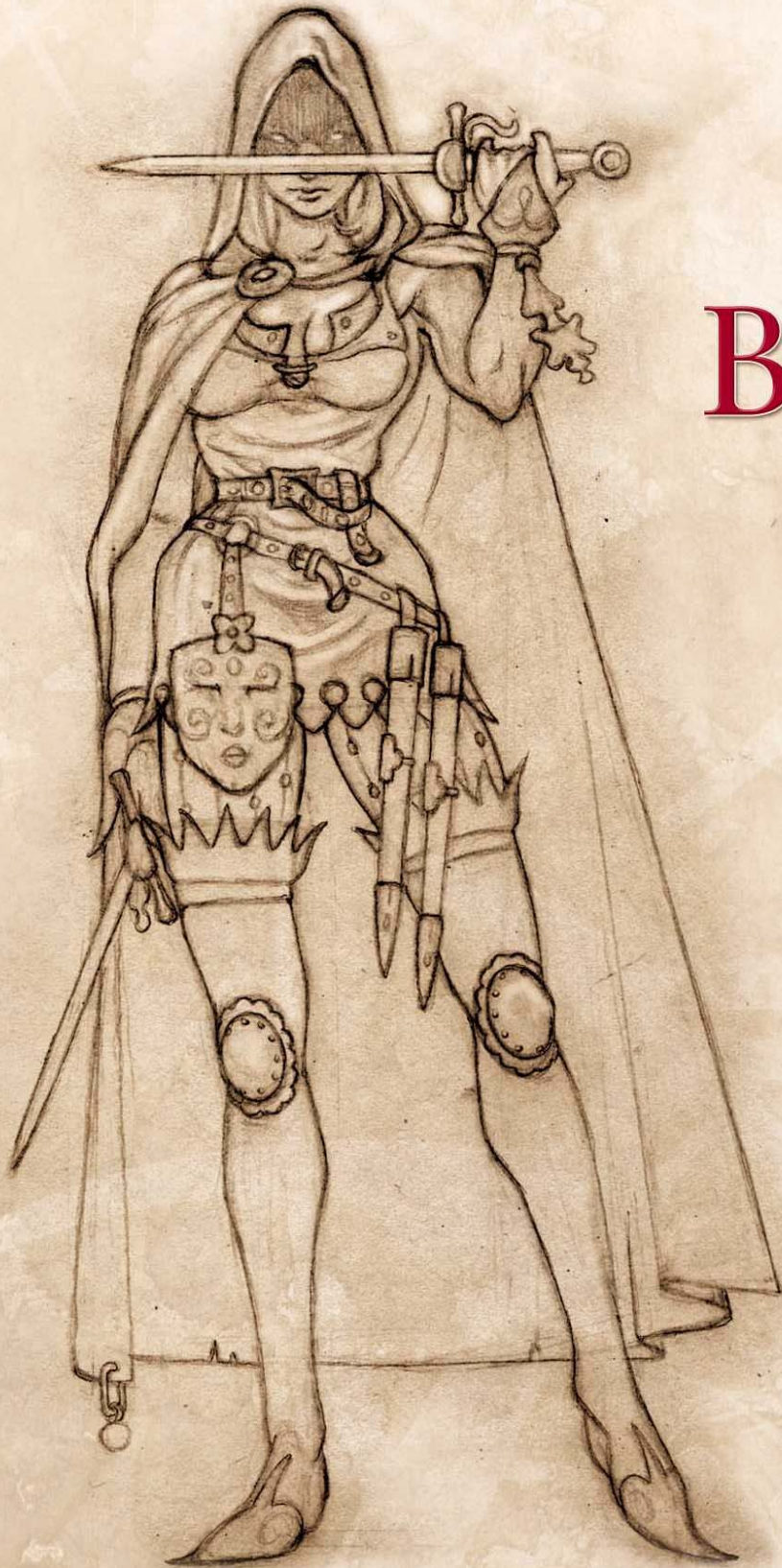
R: Si, page 52 en bas de colonne droite, il est indiqué que tous les arrondis se font à l'arrondi supérieur.

2. Effet précis de la carte Arcane (FAQ)

2006-12-10 18:58:25

Q: Lorsqu'on annule une carte arcane de l'adversaire, peut-il jouer une autre carte Arcane dans la foulée ou durant le même tour ?

R: La carte Arcane annulée reste considérée comme jouée, et il est impossible pour ce joueur de jouer une seconde carte Arcane durant ce même tour.



BRIGAND



1. Pick Pocket (1)

Classe: Brigand

Coût: 1

Phase: Phase Commandement (A jouer avec votre carte Commandement)

Cible: Votre adversaire

Effet:

Transférez immédiatement 1 Arcane / niveau + 1 en pions Arcane de la réserve de votre adversaire à la vôtre.

1. Défausser Arcanes en surnombre (C/Q)

2007-05-03 14:20:08

Q: Suite à l'activation de cette Arcane, faut-il respecter le nombre maximum d'Arcanes autorisé pour le joueur, et donc, éventuellement en défausser ?

R: Non, il ne s'agit pas de cartes d'Arcane, mais de pions, et il n'y a donc pas de maximum dont il faille tenir compte ici.



2. Agilité (0)

Classe: Brigand

Coût: 1

Phase: Phase Combat (A jouer avant le jet de dés de votre adversaire)

Cible: 1 unité défensive

Effet:

La cible peut ignorer un coup touché de la couleur de sa bannière.

Pas de remarques



3. Rebelote! (1)

Classe: Brigand

Coût: 1

Phase: Carte Arcane (A jouer avec votre carte Arcane)

Cible : Vous

Effet:

Défaussez la carte Rebelote ! à la place de la carte Arcane que vous jouez en même temps. Conservez l'autre carte. Vous pourrez la rejouer à un autre tour !

1. Négation d'Arcane sur une carte jouée en combinaison avec Rebelote (FAQ)

2006-12-05 18:14:03

Q: Si je joue une carte Arcane avec Rebelote et que mon adversaire joue une Négation d'arcane. Que se passe-t-il ?

R: Réponse: C'est votre carte Arcane qui est annulée. Votre carte Rebelote est reprise en main et pourra être jouée à nouveau (lors d'un tour ultérieur).



4. Bravoure (2)

Classe: Brigand

Coût: 3

Phase: Phase Combat (A jouer pendant la phase de Combat de votre adversaire)

Cible: 1 unité défensive

Effet:

La cible peut ignorer tous les drapeaux pour le reste du tour.

1. Timing (C/Q)

2006-12-28 18:03:54

Q: Cette carte peut-elle se jouer après le lancer de dés de l'adversaire ? Et dans ce cas, agit-elle sur les drapeaux qui viennent d'être obtenus ?

R: Non, cette carte doit être jouée avant de connaître le résultat des dés. Notez que comme la cible peut ignorer les drapeaux, il lui devient également possible de riposter!

2. Toile d'araignée (C/Q)

2008-02-28 11:14:28

Q: Si Bravoure est utilisé sur une unité prise dans une toile, les drapeaux sont ignorés et donc ne comptent pas comme coups touchés ?

R: Correct.



5. Coup en traître (6)

Classe: Brigand

Coût: 3

Phase: Phase Combat (A jouer après le jet de dés de votre adversaire)

Cible: 1 unité offensive ennemie

Effet:

Tous les avantages offensifs tirés marquent un coup touché contre la cible qui vous attaque, et pas contre votre unité !
Tous les autres résultats des dés s'appliquent normalement à votre unité.

1. Coup en traître et unités de combat à distance (C/Q)

2006-12-21 17:35:11

Q: Si une unité d'archers tirent sur mon unité et que des avantages offensifs sont tirés, puis-je utiliser cette carte ? (les archers ne touchent pas sur l'avantage offensif normalement) Si non pour les archers, alors les arbalétriers nains eux peuvent néanmoins subir les effets de ce sort ? (car eux touchent sur un avantage offensif sauf à courte portée).

R: Non, cette carte est conçue uniquement pour les unités en Mêlée (et la cible devrait être, explicitement: "1 unité offensive ennemie engagée en Mêlée.")

2. Rage guerrière & Coup en traître (brigand) (C/Q)

2007-02-15 19:36:17

Q: La "rage guerrière" permet de relancer les avantages offensifs obtenus pour faire des dégâts complémentaires. Si je joue "coup en traître" après une "rage guerrière", comment tient-on compte des effets sur avantages offensifs liés aux deux cartes ?

R: Le principe est le suivant: Si l'unité qui bénéficie de la rage vous aurait normalement touchée sur un avantage offensif (une épée courte par exemple, mais pas un arc), le coup se retourne contre elle lorsque "coup en traître" est jouée. Si le coup ne vous avait pas touché (par exemple parce que votre unité est une cavalerie par exemple, qui peut ignorer un avantage offensif provenant), alors le coup (raté, en fait) n'est pas retourné non plus.

3. Rage guerrière & Coup en traître (brigand), Part 2 (C/Q)

2007-02-17 08:54:39

Q: Mais je réitère ma demande quant à ce cas particulier :

"TOUS les avantages offensifs obtenus s'appliquent et sont tous relancés, avec des effets supplémentaires." dit la carte "rage guerrière".

Quelle est l'ordre des actions ? la carte brigand est jouée après l'éventuelle relance des dés av. off. ou avant ? Les relances peuvent être annulés par le joueur si "coup en traître" apparaît ou non ? Ou elle s'applique pour tous les résultats complémentaires ?

R: La carte du brigand "Coup en traître" entre en effet APRES tous les effets de la Rage guerrière (relance de dés comprise).

4. Rage guerrière & Coup en traître (brigand), Part 3 (C/Q)

2007-03-24 16:17:16

Faute de réponse, j'ai décidé de jouer ainsi : le coup en traître s'applique sur le premier jet de dés. Les avantages offensifs retournés ne sont pas relancés. ce cas de figure est d'ailleurs valable avec les avantages offensifs du géant des collines.

Merci de rectifier s'il faut jouer cette combo différemment.

R: Désolé pour le délai. Cf la réponse ci-dessus. La carte s'applique après la relance de dés, et non avant celle-ci.

5. On retire les Avantages offensifs (C/Q)

2007-04-10 21:37:46

Q: Le joueur A joue la RAGE GUERRIERE. Le Joueur B joue COUP en TRAITRE

Une Infanterie ROUGE frappe alors une infanterie BLEU. Ses Tirs sont:

Casque BLEU, Épée sur BOUCLIER, Épée sur BOUCLIER, Retraite

L'infanterie BLEU perd 1 unité et doit battre en retraite à la fin

L'infanterie ROUGE perd 2 unités (coup en traître)

Le joueur ROUGE relance-il alors 2 dés (je suppose que Oui). Le jet de dé est alors de

Retraire, Épée sur BOUCLIER

Dont on enlève encore une unité à ROUGE et on fait maintenant retraité l'unité BLEU de 2 cases (car deux dés de RETRAITE) Mon raisonnement est-il correct?

R: Le coup en traître s'applique APRES la rage guerrière et les éventuelles relancés de dés de celle-ci, et non avant. Dans l'exemple ci-dessus, cela signifie donc que l'unité bleue perd 1 unité (à cause du casque bleu), l'unité rouge perd 3 unités (car les 2 épées sur bouclier d'origine + l'épée sur bouclier obtenu lors du relancé se retournent contre elle), et enfin l'unité bleue recule de 2 cases (à cause des 2 retraites cumulatives obtenues)

6. Coup en traître contre géant des collines (C/Q)

2008-03-10 15:28:33

Q: Comment fonctionne coup en traître contre un géant des collines qui utilise son avantage offensif spécial ? Compte t'on, en les cumulants, tous les avantages offensifs successifs obtenus par le géant à chaque relance ?

R: Oui, on les compte tous.



6. Espion (0)

Classe: Brigand

Coût: 5

Phase: Phase Commandement (A jouer avec votre carte Commandement)

Cible: Votre adversaire

Effet:

Regardez toutes les cartes Arcane de votre adversaire; choisissez en 1 et défaussez-la.

Pas de remarques



7. Ordres factices (2)

Classe: Brigand

Coût: 4

Phase: Phase Commandement (A jouer en réaction à la carte Commandement de votre adversaire)

Cible: Votre adversaire

Effet:

Piochez 1 carte Commandement / niveau sur le pupitre pour cartes de votre adversaire.

Parmi ces cartes, choisissez en 1.

Votre adversaire doit la jouer, à la place de celle qu'il avait choisie initialement.

1. Peut on jouer cette carte en réaction à une carte Lore jouée à la place d'une carte Commandement? (FAQ)

2006-12-05 18:16:53

Q: Peut-on jouer cette carte face à une carte type "Assaut général" pour empêcher l'adversaire de jouer cette carte ?

R: Non. Cette carte ne peut être jouée qu'en réaction à une carte de Commandement, mais pas à une carte Arcane jouée en lieu et place d'une carte de Commandement. (Correction de l'ancienne réponse, qui contredisait la FAQ anglaise).

2. Quand l'adversaire joue une carte commandement + arcane (FAQ)

2006-12-06 12:22:53

Q: Si mon adversaire joue une carte commandement et une carte arcane et que je joue cette carte. Reprend-t-il les deux cartes en main ou alors est-il obligé de jouer la carte arcane avec la carte commandement que j'aurai choisi ?

R: Il reprend ses deux cartes en main (et peut alors choisir de rejouer sa carte Arcane avec la nouvelle carte de commandement qui lui est imposée, ou la garder pour plus tard).



8. Terrifiant (0)

Classe: Brigand

Coût: 5

Phase: Phase Commandement (A jouer avec votre carte Commandement)

Cible: 1 unité

Effet:

Lancez 3d contre la cible.

Pour chaque drapeau ou Arcane obtenu dans le jeu, la cible doit battre en retraite.

La cible ne peut en aucun cas ignorer les drapeaux.

Pas de remarques



9. Discretion (1)

Classe: Brigand

Coût: 5

Phase: Phase Déplacement (A jouer pendant le Déplacement)

Cible: 1 unité activée

Effet:

La cible peut prolonger son déplacement de 1 case / niveau + 1 case, sans perdre la possibilité de combattre.

De plus, la cible peut traverser des unités alliées ou ennemies.

Elle doit cependant terminer son mouvement sur une case libre.

1. Effet sur l'élémentaire de terre (C/Q)

2008-03-10 15:15:15

Q: Comment "Discretion" affecte l'élémentaire de terre ? Bénéficie-t'il du déplacement supplémentaire sans payer de jetons arcanes ?

R: L'élémentaire doit quand même payer son déplacement. Le seul avantage que lui confère Discretion dans ce cas est de pouvoir se déplacer au travers d'hexagones occupés par des unités.



10. Embuscade (0)

Classe: Brigand

Coût: 5

Phase: Phase Combat (A jouer avant le jet de dés de votre adversaire)

Cible: 1 unité défensive en Mêlée

Effet:

La cible attaque en premier.

Si l'attaquant n'est pas tué ou obligé de battre en retraite, il peut faire son attaque normalement comme une riposte.

Pas de remarques



11. Dispersion (1)

Classe: Brigand

Coût: 5

Phase: Phase Combat (A jouer avant le jet de dés de votre adversaire)

Cible: 1 unité défensive en Mêlée

Effet:

L'unité peut se disperser, faisant un mouvement de retraite vers son camp de 3 cases au plus, avant l'attaque de son adversaire. La cible ignore les restrictions de terrain pour le déplacement pendant sa retraite, mais elle ne peut pas traverser des cases occupées. L'attaquant ne peut pas choisir une autre cible, et ne peut pas combattre pendant ce tour.

1. Peut on se disperser en restant sur place? (C/Q)

2006-12-28 05:22:22

Q: La cible ne peut pas reculer de plus de 3 cases. Mais, est-ce qu'elle peut rester sur place ?

R: Non, "faisant un mouvement de retraite" implique que l'unité se déplace d'au moins 1 hexagone vers ses lignes.



12. Ordres dérobés (1)

Classe: Brigand

Coût: 6

Phase: Carte Arcane (A jouer à la place de votre carte Commandement)

Cible: Vous

Effet:

Choisissez une carte Commandement dans la défausse et jouez-la.

Ne piochez pas de carte Commandement à la fin de votre tour.

1. "Ordres dérobé" contré par "Pas de ça avec moi !" (C/Q)

2007-11-07 10:44:08

Q: que se passe t-il quand "ordre dérobé" est contré par une carte "pas de ça avec moi?"

A : je passe mon tour ... Grr

B: je joue une carte commandement de mon pupitre et je pioche une carte commandement à la fin

C: je joue une carte commandement sans pioche finale

R: La bonne réponse est B. C'est uniquement la carte d'Arcane (ordre dérobé) qui est annulée par "pas de ça avec moi" et vous pouvez alors jouer une carte de Commandement comme normal.



13. Voie des ombres (7)

Classe: Brigand

Coût: 5

Phase: Phase Commandement (A jouer avec votre carte Commandement)

Cible: 1 unité activée / niveau

Effet:

Les cibles peuvent se dissimuler dans les ombres. Placez un pion d'état sur chacune des cibles dissimulées.

Depuis les ombres, les cibles ne peuvent combattre ou être attaquées qu'avec 1d.

Chaque cible peut sortir des ombres et perdre leur protection quand elle est activée et qu'elle le choisit, ou dès qu'elle est touchée par un ennemi.

1. Quel pion état utilisé (C/Q)

2006-12-05 18:19:35

Q: Il est dit sur la carte que l'on doit placer un pion état sur une cible dissimulée. De quel pion parle-t-on?

R: Du pion marqué d'un oeil vert/noir.

2. Carte commandement augmentant le nombre de dé face à une unité dans l'ombre (FAQ)

2006-12-06 13:31:24

Q: Si mon adversaire joue une carte commandement qui lui donne +1d aux unités activées (comme charge de cavalerie par exemple). Ce +1d est-il valable sur une unité dans les ombres ? Rien ne dit dans la règle quelle est la marche à suivre si une carte commandement et une carte arcane sont contradictoires.

R: La carte Arcane prend le dessus sur la carte commandement, en cas de conflit. Concrètement, ici, cela signifie que soit l'unité sort volontairement de l'ombre et bénéficie alors du +1d, soit elle reste dans l'ombre et renonce alors à son dé de bonus.

3. Ce pion ombre dure-t-il ? (C/Q)

2006-12-25 11:07:06

Q: Et oui, on place un pion ombre sur une case, mais combien de temps cette case est-elle remplie d'ombre : jusqu'à la fin de la partie, jusqu'à la fin du tour ??

R: Le pion n'est pas lié à la case, mais à l'unité qui se trouve sur celle ci.

4. Mouvement (C/Q)

2007-03-05 17:17:13

Q: Une unité bénéficiant d'une ombre peut se déplacer normalement et combattre (avec un dé) tout en gardant sa dissimulation ?

R: Oui, correct.

5. Intrépide et riposte dans l'ombre (C/Q)

2007-05-03 14:08:21

Q: Une unité dans l'ombre peut-elle être intrépide suivant les cas classiques (soutien, unité naine, lieu remarquable, ...) ? Et, dans ce cas, peut-elle riposter ? Si oui, doit-elle sortir de l'ombre pour le faire (en supposant qu'elle n'ait pas été touchée par l'adversaire) ?

R: Oui, une unité dans l'ombre peut être intrépide, et donc riposter. Lors de cette riposte, néanmoins l'unité doit soit sortir de l'ombre pour jeter son nombre de dés habituel, soit lancer 1d seulement (auquel cas l'unité reste dans l'ombre après sa riposte).

6. Ce pion ombre dure-t-il ? - complément (C/Q)

2007-05-05 23:20:37

Q: Ok, l'ombre suit l'unité cible lors de son mouvement. mais, cette ombre reste elle active jusqu'à la fin de la partie ou se dissout elle à la fin du tour (ou autre) ?

R: L'ombre reste tant que l'unité n'a pas été touchée par l'ennemi ou que vous n'avez pas choisi de sortir l'unité de l'ombre (pour qu'elle puisse à nouveau combattre à pleine puissance).

7. Précision sur le degré de protection des ombres (C/Q)

2008-03-12 10:28:24

Q: Si une unité dans l'ombre est attaquée par une carte arcane qui permet de lancer plusieurs dés (ex: boule de feu ou éclairs en série), combien de dés faut-il lancer ? Un seul dé ?

Si un adversaire utilise contre une unité dans l'ombre un carte Commandement ou une carte Arcane qui lui donne un bonus d'attaque (ex. +1 dé), ce bonus compte t'il ou faut-il toujours ne prendre qu'un seul dé ?

R: Une unité attaquée par une carte arcane occasionnant des dégats (boule de feu, etc..) est sujette au nombre de dés dictés par la carte arcane. La carte arcane jouée prend précedence sur la protection accordée par l'ombre.

Par contre, une carte arcane jouée pour augmenter la force d'une unité dans l'ombre n'aura pas d'effets sur le nombre de dés que cette unité peut lancer. Celle ci reste limitée à 1d, tant que l'unité reste dans l'ombre. Bien evidemment si l'unité choisit de sortir de l'ombre, alors elle bénéficiera de l'effet de la carte comme normalement.



14. Attaque sournoise (1)

Classe: Brigand

Coût: 9

Phase: Phase Déplacement (A jouer pendant le Déplacement)

Cible: 1 unité activée

Effet:

La cible peut se déplacer jusqu'à 1 case /niveau + 2 cases et combattre en Mêlée à +1d avant de se déplacer à nouveau de 1 case /niveau + 2 cases maximum.

La cible ne peut pas faire d'actions complémentaires dans ce combat et son adversaire ne peut pas riposter.

1. Contrer une attaque sournoise (C/Q)

2007-05-13 20:29:06

Q: A mon sens, "paralyse" (clerc) et "toile enchantée" (sorcier), peuvent facilement contrer une unité se déplaçant avec une carte "attaque sournoise" puisqu'elle se joue en réaction au déplacement...

Mais qu'en est-il des cartes "dispersion" (brigand) et "esquive" (guerrier), qui se joue en réaction au jet de dés ?

Le combat lié à l'attaque sournoise se fait en effet en phase de déplacement. Et si ces contre-attaques sont possibles, que fait l'unité ? Elle reste sur place ? Elle ne peut qu'entamer son second déplacement et perd le bénéfice du combat ? Ou peut-elle poursuivre son premier déplacement pour attaquer une autre unité ?

R: L'unité qui a lancé l'attaque sournoise voit sa cible lui échapper. Elle peut entamer son second déplacement, mais perd le bénéfice du combat.



15. Pas de ça avec moi! (0)

Classe: Brigand

Coût: ?

Phase: Carte Arcane (A jouer en réaction à la carte Arcane de votre adversaire)

Cible: Votre adversaire

Effet:

Annulez la carte Arcane de votre adversaire. Sa carte est défaussée mais il regagne la moitié du coût en Arcane qu'il a dépensé.

Vous devez payer la moitié du coût de la carte que vous annulez.

Pas de remarques

GUERRIER





1. Force (0)

Classe: Guerrier

Coût: 1

Phase: Phase Combat (A jouer pendant le Combat)

Cible: 1 unité activée

Effet:

La cible combat à + 1d en Mêlée, pour le reste du tour.

Pas de remarques



2. Agilité (0)

Classe: Guerrier

Coût: 1

Phase: Phase Combat (A jouer avant le jet de dés de votre adversaire)

Cible: 1 unité défensive

Effet:

La cible peut ignorer un coup touché de la couleur de sa bannière.

Pas de remarques



3. Précision (0)

Classe: Guerrier

Coût: 2

Phase: Phase Combat (A jouer pendant un combat à distance)

Cible: 1 unité activée

Effet:

La cible combat à + 3d en combat à distance pour le reste du tour.

Pas de remarques



4. Bravoure (2)

Classe: Guerrier

Coût: 3

Phase: Phase Combat (A jouer pendant la phase de Combat de votre adversaire)

Cible: 1 unité défensive

Effet:

La cible peut ignorer tous les drapeaux pour le reste du tour.

1. Intrépidité ? (C/Q)

2006-12-06 10:40:10

Q: L'unité ciblée devient donc intrépide et peut riposter en cas d'attaque ?

R: Oui.

2. Conflit avec la Terreur divine (C/Q)

2007-02-06 10:26:51

Q: Si mon adversaire à joué une carte "Terreur divine" avec sa carte de commandement ("la cible ne peut en aucun cas ignorer les drapeaux"), puis-je la contrer au moment du combat avec une carte "Bravoure" sous prétexte qu'en cas de conflit entre cartes, la carte jouée la plus récemment l'emporte ?

Même question en réponse à "Brume de terreur" (clerc) et "Terrifiant" (brigand).

R: Oui, la bravoure contrera la Terreur divine (pour l'unité concernée uniquement).



5. Mobilité (1)

Classe: Guerrier

Coût: 2

Phase: Phase Déplacement (A jouer pendant le Déplacement)

Cible: 1 unité activée

Effet:

La cible peut se déplacer de 1 case supplémentaire et garde la possibilité de combattre.

1. Et sur les infanteries bleues ? (FAQ)

2006-12-06 10:43:46

Q: Une infanterie bleue se déplace d'une case et combat à 3d en temps normal. Grâce à cette carte, peut-elle se déplacer de 3 cases (un de plus que son mouvement de base: 2 cases) et combattre à 3d ou se déplacer de 2 cases et combattre à 3d ?

R: L'unité bleue peut désormais se déplacer de 2 cases et combattre, OU de 3 cases mais alors sans combattre.



6. Parade (2)

Classe: Guerrier

Coût: 3

Phase: Phase Combat (A jouer avant le jet de dés de votre adversaire)

Cible: 1 unité offensive ennemie

Effet:

La cible combat à 2d seulement pour le reste du tour. Rien ne peut venir augmenter ce nombre !

1. Effet sur des bonus préalablement acquis (C/Q)

2006-12-28 05:27:07

Q: Faut-il comprendre que les éventuels bonus dus à une carte arcane joués précédemment par l'adversaire sont annulés ?

R: Oui, si l'unité avait des bonus ceux ci sont également annulés pour la durée de cette carte.

2. Parade trop puissante? (C/Q)

2007-01-06 01:34:11

Q: Je voudrais aussi une précision sur cette carte, car lors d'une partie, une de mes unités, grâce à une carte commandement + une carte arcane avait la possibilité de lancer 7 dés !!! J'étais tout heureux jusqu'à ce que mon adversaire joue "parade", et là j'étais dégouté de redescendre à 2d. J'avais bien gardé ma stratégie, tout content, ayant dépensé pas mal en pions arcanes pour me voir tout cassé par une carte qui ne vaut que deux points. Cette carte ne serait-elle pas trop puissante par rapport à son coût de 3 ?

R: Oui, mais cette carte ne permet de parer qu'un unique jet de dés, alors que votre possibilité de lancer 7 dés était sans doute valable pour l'ensemble du tour et/ou plusieurs unités.



7. Rage guerrière (2)

Classe: Guerrier

Coût: 4

Phase: Phase Combat (A jouer pendant une Mêlée)

Cible: 1 unité activée

Effet:

La cible combat à + 1d / niveau en Mêlée, pour le reste du tour.

Tous les avantages offensifs obtenus s'appliquent et sont tous relancés, avec des effets supplémentaires.

1. Les avantages offensifs s'appliquent ils aux unités qui en sont normalement dépourvus ? (C/Q)

2006-12-14 17:53:40

Q: "Tous les avantages offensifs obtenus s'appliquent et sont tous relancés, avec des effets supplémentaires." Une unité qui ne comptait pas les avantages offensifs (ex : archers) les comptent-elle pour ce tour ? Ou bien l'effet des avantages offensifs reste le même et est relancé en plus.

R: Une unité qui ne bénéficie pas normalement d'avantages offensifs n'en bénéficiera pas ici non plus, et ne relancera donc pas ceux-ci. Par contre cette unité bénéficie quand même du bonus sur le nombre de dés lancés (ie +1 d/niveau).

2. L'infanterie contre la cavalerie (C/Q)

2007-04-08 02:49:54

Q: J'ai une Infanterie ROUGE qui attaque une cavalerie BLEU de quatres unités. Voici les résultats des 6 dés (4+2 car j'ai un Guerrier de niveau 2):

Bouclier VERT, Arcane, Épée sur Bouclier, Épée sur Bouclier, Épée sur Bouclier, Retraite

Je ramasse une arcane et je fais combien de perte?

A) Deux pertes car la Cavalerie ignore la première Épée sur Bouclier

B) Trois pertes car toutes les Épées s'appliquent

Je crois que même si la réponse est A, on doit quand même relancer 3 Dés avant d'appliquer la retraite.

Je retire alors 3 Dés et voici les résultats

Arcanes, Épée sur bouclier, Retraite

C) Je ramasse encore un pion Arcane ?

D) Je fais encore une autre perte ? ou la cavalerie ignore encore une Épée ?

E) La cavalerie qui reste doit donc retraiter maintenant de 2 cases (car 2 retraites tirés) ?

R: Non, seuls les avantages offensifs ayant un effet sont relancés. Donc dans le cas ci-dessus, une Epée sur Bouclier est ignorée car lancé par une infanterie sur une cavalerie; les deux autres Epées touchent la cavalerie, 2 figurines sont alors enlevées, puis ces deux dés relancés une fois. (et la retraite, si retraite il y a est effectivement cumulative).



8. Mobilité collective (3)

Classe: Guerrier

Coût: 5

Phase: Phase Commandement (A jouer avec votre carte Commandement)

Cible: Toutes les unités activées

Effet:

Les cibles peuvent se déplacer de 1 case supplémentaire et gardent la possibilité de combattre.

1. Effet sur les unités bleues (FAQ)

2006-12-11 20:07:41

Une unité bleue bénéficiant d'une Mobilité Collective peut désormais se déplacer de 2 hex et combattre, ou se déplacer de 3 hex sans combattre.

2. Jouer Mobilité Collective avec un Assaut d'Infanterie (C/Q)

2006-12-19 19:16:02

Q: Si je joue une Mobilité Collective avec un Assaut d'Infanterie, mes unités peuvent-elles se déplacer de 3 cases et garder la possibilité de combattre ?

R: Oui.

3. Effet en mode épique : sur une ou deux cartes zones ? (C/Q)

2008-01-13 18:36:51

Q: En mode épique, ce sort s'applique-t'il sur une seule carte zone ou sur les deux cartes zones (celle de mon pupitre et celle du pupitre épique) ?

R: En mode épique, cette carte s'applique sur toutes les unités activées, donc sur les deux cartes zone si vous en jouez deux.



9. Esquive (0)

Classe: Guerrier

Coût: 5

Phase: Phase Combat (A jouer avant le jet de dés de votre adversaire)

Cible: 1 unité défensive en Mêlée

Effet:

L'unité peut s'esquiver, faisant un mouvement de retraite vers son camp de 3 cases au plus, avant l'attaque de son adversaire.

La cible ignore les restrictions de terrain pour le déplacement pendant sa retraite, mais elle ne peut pas traverser des cases occupées. L'attaquant ne peut pas choisir une autre cible, et ne peut pas combattre pendant ce tour.

Pas de remarques



10. Attaque bonus (0)

Classe: Guerrier

Coût: 5

Phase: Phase Combat (A jouer pendant des actions complémentaires)

Cible: 1 unité activée

Effet:

Après une attaque en Mêlée réussie dans laquelle l'ennemi est tué ou doit battre en retraite, la cible peut effectuer une Poursuite et une attaque bonus même si c'est une unité d'infanterie.

Si l'unité a déjà fait une attaque bonus, elle a droit à une seconde Poursuite et une nouvelle attaque bonus.

Pas de remarques



11. Initiative (2)

Classe: Guerrier

Coût: 5

Phase: Phase Combat (A jouer avant le jet de dés de votre adversaire)

Cible: 1 unité défensive en Mêlée

Effet:

La cible attaque en premier.

Si l'attaquant n'est pas tué ou obligé de battre en retraite, il peut faire son attaque normalement comme une riposte.

1. Explication détaillée d'Initiative (FAQ)

2006-12-06 02:49:44

La cible attaque en premier, comme si elle était capable de faire une riposte effectuée avant même l'attaque dont elle est la cible.

Si l'attaquant survit à cette "riposte avant l'heure" et ne retraite pas, il peut alors conduire son attaque initiale comme normal, y compris poursuite éventuelle, etc...

Notez que la cible ne peut par contre jamais faire d'actions complémentaires (poursuite, etc...) durant sa "riposte avant l'heure" car elle ne joue pas durant son tour de jeu, mais bien durant celui de son opposant.

De la même manière, la cible ne peut pas faire de riposte après l'attaque de son opposant, si elle a déjà bénéficié de l'initiative pour faire sa riposte "avant l'heure".

2. Je ne suis pas d'accord - oui mais c'est les règles! (C/Q)

2007-04-08 03:19:26

Q: Une unité d'infanterie BLEU attaque une infanterie Naine ROUGE. Je joue la carte Initiative. L'unité Rouge tire 4 dés et fait

Arcane, Bouclier BLEU, Épée sur Bouclier, Bouclier VERT

Je fait 2 pertes à mon adversaire. Je ramasse une arcane ?

R: Oui, l'arcane obtenue permet de recuper un pion d'arcane.

Q: Le combat normal commence alors et le joueur adverse lance alors 3 Dés:

Bouclier ROUGE, Bouclier ROUGE, Bouclier VERT

Je retire alors 2 pertes et puisque l'unité attaqué est intrépide alors elle a droit à une riposte. La carte initiative ne dit pas que l'unité perd son droit à une riposte si elle est intrépide. Ai-je raison ?

R: Non, l'unité qui a obtenue l'initiative n'a plus le droit à une riposte durant ce même tour, car elle a déjà bénéficié de cette riposte "avant l'heure" (cf la réponse officielle déjà postée ci-dessus).



12. Manœuvre (1)

Classe: Guerrier

Coût: 7

Phase: Carte Arcane (A jouer à la place de votre carte Commandement)

Cible: Vos unités

Effet:

Activez un nombre d'unités égal à votre Commandement.

1. plus de carte commandement? (C/Q)

2007-06-27 14:33:22

Q: Il n'est pas précisé de ne pas piocher de carte commandement quand on joue manœuvre (comme pour brume miraculeuse) cela signifie qu'en jouant cette carte on a une carte de commandement de plus du coup?

R: Si, ceci est mentionné en bas de page 49 du livret de règles. Lorsque'une carte d'arcane est jouée en lieu et place d'une carte de Commandement, le joueur ne pioche pas de carte de Commandement à la fin de son tour.



13. Bouclier collectif (3)

Classe: Guerrier

Coût: 7

Phase: Phase Commandement (A jouer en réaction à la carte Commandement de votre adversaire)

Cible: Toutes les unités défensives

Effet:

Au combat, les cibles peuvent ignorer un drapeau et un coup de la couleur de leur bannière tiré contre elles, pour le reste du tour.

1. Même règle que bravoure? (C/Q)

2007-01-15 04:35:55

Q: Cette carte arcane rendrait donc toutes les unités intrépides, leurs permettant de riposter en plus...

R: Oui, les unités pouvant ignorer un drapeau, elles gagnent la capacité de riposter.

2. Est-ce que cela augmente la bravoure des nains ? (C/Q)

2007-02-03 08:02:41

Q: Si un nain déjà intrépide est affecté par cette carte, peut-il ignorer un drapeau de plus dû à l'effet de la carte pour un total de 2 drapeaux ignorés ?

R: Oui.

3. Les avantages offensifs sont-ils ignorés aussi ? (C/Q)

2007-04-27 00:01:25

Q: les avantages offensifs sont-ils ignorés aussi (dans la mesure où ils sont équivalents à un casque de la bannière de l'unité cible), ou est-ce juste le résultat "casque" qui est annulé ?

R: C'est juste un (et un seul) "casque" de la couleur de la bannière de l'unité qui est ignoré. Un avantage offensif n'est pas affecté par cette carte.



14. Cry Havoc! (2)

Classe: Guerrier

Coût: 9

Phase: Phase Commandement (A jouer avec votre carte Commandement)

Cible: Toutes les unités activées

Effet:

Pour chaque niveau de Guerrier au dessus de 1, les cibles combattent à +1d pour le reste du tour.
Les cibles marquent aussi des coups touchés sur les symboles d\'Arcane, en plus de leurs coups normaux.

1. Gains d\'arcanes (C/O)

2006-12-08 17:59:46

Q: Si un dé fait une arcane on obtient un coup touché et une lore supplémentaire dans sa réserve ou juste un coup touché supplémentaire ?

R: Uniquement un coup touché. Aucun pion d\'arcane n\'est collecté puisque le symbole d\'Arcane obtenu est déjà utilisé à une autre fin. cf règles p 52.

2. Effet pour un guerrier de niveau 1 ? (C/O)

2006-12-31 17:35:15

Q: Un guerrier niveau 1 ne voit aucune de ses unités affectées par le bonus de dé? Et un guerrier niveau 3 reçoit un bonus de +2d pour ses unités activées?

R: Oui, mais un guerrier de niveau 1 bénéficiera quand même de l\'effet de ce sort permettant de toucher pour chaque symbole d\'Arcane obtenu.



15. Assaut général (2)

Classe: Guerrier

Coût: 13

Phase: Carte Arcane (A jouer à la place de votre carte Commandement)

Cible: Toutes vos unités !

Effet:

Toutes vos unités sont activées. Elles combattent à +1d pour le reste du tour.
À la fin du tour, ne piochez pas de carte Commandement.
Regroupez et battez la pioche et la défausse des cartes Commandement, ainsi que celles des cartes Arcane.

1. Effet de la négation d'arcane sur un Assaut général (C/Q)

2006-12-10 18:50:55

Q: Est-ce que si l'on joue une Négation d'arcane sur un Assaut général (ou tout autre carte de ce type), le tour du joueur qui joue Assaut général se termine ? Ou bien peut-il jouer une carte commandement en remplacement ?

R: Le joueur d'une carte Arcane qui se joue à la place d'une carte de Commandement, peut jouer une carte de Commandement durant son tour de jeu si sa carte Arcane est annulée par une carte Arcane de son opposant (Négation d'Arcane du Sorcier, ou Pas de ça avec moi du Brigand)

2. Effet de la contre-attaque sur Assaut général (C/Q)

2008-06-23 02:44:51

Q: Est-ce qu'un adversaire peut jouer, à son tour, la carte de commandement "contre-attaque" en réponse à Assaut général (et payer les points d'arcanes nécessaires)?

RQ: Non, la carte de commandement "contre-attaque" ne peut être utilisée que pour répliquer l'effet d'une carte de commandement ennemie, pas d'une carte d'Arcane.