

CASSANDRA

-0-
COURROUX
Augmente de 1 les dégâts d'un héros allié pour la prochaine attaque, disponible 1 tour

-2-
EXECUTION
Défausse une carte active, alliée ou ennemie

-4-
FRÉNÉSIE DE CONQUÊTES
Augmente de 2 points les dégâts infligés par tous les héros alliés de la classe 'Attaquant', pendant 1 tour

-4-
TEMPÊTE
Inflige 1 de dégâts à un héros allié pour infliger 3 de dégâts à un héros ennemi

-5-
BIEN LÉTHAL
Lie 1 héros allié et 1 héros ennemi dans la mort, jusqu'à la fin de la partie



NURIYAH

-1-
DIDACTÉ
Inflige 2 de dégâts à un héros ennemi

-2-
ÉCHAPPÉE BELLE
Ajoute 1 jeton destrier à l'arrière d'un héros allié, lui permettant d'éviter l'attaque ennemie de son choix

-2-
CAVALCADE
Ajoute 1 jeton destrier sur le flanc, lorsque 3 jetons sont cumulés, inflige 4 de dégâts à tous les héros ennemis

-4-
CASCADE ÉQUESTRE
Défausse 2 cartes à un héros ennemi

-5-
FURUSIYYA AL-ULWIYYA
Inflige 3 de dégâts à tous les héros ennemis

NURIYAH

-1-
DIDACTÉ
Inflige 1 de dégâts à un héros ennemi

-2-
ÉCHAPPÉE BELLE
Ajoute 1 jeton destrier à l'arrière d'un héros allié, lui permettant d'éviter l'attaque ennemie de son choix

-2-
CAVALCADE
Ajoute 1 jeton destrier sur le flanc, lorsque 3 jetons sont cumulés, inflige 4 de dégâts à tous les héros ennemis

-4-
RUADE
S'inflige 1 de dégâts et bloque un héros ennemi

-5-
FURUSIYYA AL-SUPLIYYA
Inflige 2 de dégâts à tous les héros ennemis

JETONS DES HÉROS

Cette extension propose de nouvelles compétences actives sans limite de tour. Pour symboliser leur présence, des jetons sont ajoutés à la zone de jeu, les cartes Esprit de lumière qui ont servi à les activer sont défaussées, et les jetons sont destructibles par une attaque. Les jetons ne sont pas considérés comme des compétences actives, ils ne peuvent donc ni être annulés ou déplacés.

COMPÉTENCES DES HÉROS

Nuriyah

Jetons Destrier

Chaque jeton Destrier ne possède qu'1 point de vie, il n'est donc pas nécessaire d'utiliser un jeton point de vie.

Les jetons Destrier ne sont pas considérés comme des héros, ils ne reçoivent pas les compétences comme les autres héros (ils ne peuvent donc pas être bloqués ou protégés).

Les jetons Destrier ne sont pas considérés comme des compétences actives, ils ne peuvent donc ni être annulés ou déplacés.

Ils ne sont pas touchés lors d'une attaque infligeant des dégâts à tous les héros ennemis, il faut les cibler spécifiquement pour les atteindre.



Echapée Belle

Pose un jeton Destrier à l'arrière de la carte du héros allié. Lors d'une attaque ennemie, le héros possédant un jeton Destrier peut l'utiliser pour éviter l'attaque. Le héros conserve le jeton tant qu'il n'est pas utilisé, il n'y a donc pas de limite de tour de conservation du jeton.

Une fois utilisé, le jeton est défaussé, et peut de nouveau être utilisé par Nuriyah durant la partie.

Le héros ne peut pas défausser un jeton Destrier.

Cavalcade

Ajoute 1 jeton Destrier à côté de la zone de jeu, lorsque 3 jetons sont cumulés, les Chevaux attaquent et infligent 4 de dégâts à tous les héros ennemis. Une fois utilisés, les jetons sont défaussés, et peuvent de nouveau être utilisés par Nuriyah durant la partie.



Ruade

S'inflige 1 de dégâts et bloque un héros ennemi.

Nuriyah peut mourir en s'infligeant des dégâts, si elle meurt lors de son tour, elle doit attendre son prochain tour avant d'utiliser sa version Spectrale.

Nuriyah Spectrale

Une fois décédée, Nuriyah utilise la carte Nuriyah Spectrale (fond noir) lors de son tour de jeu, ce qui lui permet d'être immortelle et de jouer tout au long de la partie. Les compétences de la carte Nuriyah Spectrale sont différentes de sa version vivante.



Lors de sa mort, Nuriyah conserve ses cartes et continue de jouer, cependant **elle ne piochera plus qu'une seule carte au début de son tour**. Dans cette version, elle est considérée comme morte, si le reste de ses alliés meurt, le bataillon perd la partie.

Une fois morte, Nuriyah peut continuer à poser des jetons Destrier, les jetons précédemment posés sont conservés.

Les compétences actives sur la version vivante de Nuriyah, sont conservées lors de sa mort.

La version Spectrale de Nuriyah ne possède pas de point de vie.

Il est possible de ressusciter Nuriyah, dans ce cas elle reprend sa carte héros vivant (fond blanc) et conserve ses cartes Esprit de Lumière. Elle peut de nouveau piocher 2 cartes au début de son tour.



Cassandra

Lien Léthal



Lie 1 héros allié et 1 héros ennemi dans la mort, jusqu'à la fin de la partie.

Placer 1 jeton sur le héros allié et le second sur le héros ennemi. Ils ne peuvent être détruits. Cette compétence ne peut être utilisée qu'une seule fois pendant la partie.

Lorsque l'un des deux héros meurt, le second mourra au début de son prochain tour de jeu. Si l'un des 2 héros est ressuscité, le second ressuscitera au début de son prochain tour avec le même nombre de points de vie que le héros lié.

Le Lien Léthal ne peut pas être évité par une compétence, cependant, si le second héros est invincible au début de son tour, il ne subira pas les dégâts et décalera sa mort au tour suivant.