

PRÉPARATION

AUDACE

Utilisez cette carte au début de la partie avant de lancer le dé pour connaître le premier joueur.

Lancez deux dés et prenez le résultat de votre choix pour déterminer le premier joueur.

Si les deux joueurs ont cette Ruse, elles s'annulent mutuellement.



PRÉPARATION

RECONNAISSANCE

Utilisez cette carte une fois les éléments de terrain mis en place mais avant le déploiement de la première unité.

Déplacez un élément de terrain n'ayant pas encore été déplacé de **C** sans que ce dernier puisse être positionné à moins de **C** d'un autre élément de terrain.



PRÉPARATION

ENVELOPEMENT

Utilisez cette carte une fois le déploiement terminé.

Sélectionnez l'une de vos unités de 6 figurines ou moins et retirez-la de la table.

Durant votre premier tour, cette unité pourra entrer en jeu par une activation de mouvement gratuite, mesurée depuis n'importe quel point de table de l'un des deux bords de table qui n'a pas été attribué à un joueur.



PRÉPARATION

FLANC REFUSÉ

Utilisez cette carte une fois les deux bandes totalement déployées mais avant le début du premier tour.

Redéployez jusqu'à deux de vos unités à l'intérieur de votre zone de déploiement.



PRÉPARATION

MAÎTRISE DU TERRAIN

Utilisez cette carte une fois les éléments de terrain mis en place mais avant le déploiement de la première unité.

Placez une petite zone de terrain accidenté bas, offrant un couvert léger, hors de la zone de déploiement adverse et à plus de **C** de tout autre élément.



PRÉPARATION

CHANGEMENT DE FORMATION

Utilisez cette carte au début de votre premier tour.

Désignez jusqu'à 2 unités amies. Leur première activation du tour est gratuite.



PRÉPARATION

PRÉPARATION

Utilisez cette carte au début de votre premier tour.

Lancez un dé Saga de plus que ce que vous devriez normalement lancer (ce dé bonus ignore les restrictions de scénario ou de règles spéciales).



PRÉPARATION

TROMPERIE

Utilisez cette Ruse après le déploiement.

Votre adversaire lance un dé Saga de moins que le nombre qu'il génère au début de son premier tour de jeu, et ne peut pas lancer de dés Saga supplémentaires durant sa première phase d'ordres de la partie.



VÉTÉRANS

GÉNÉRAL CHARISMATIQUE

Au début de votre tour, avant de générer vos dés Saga, si votre Seigneur n'est pas épuisé, il peut subir une fatigue et désigner une unité amie à **M**.

Cette unité peut être activée gratuitement pour un mouvement ou un repos.





FIDÈLES

Gardes uniquement

Si cette unité est à **C** de votre Seigneur au début de votre phase d'activation, elle peut retirer une de ses fatigues.

Ceci ne constitue pas une activation de repos.




LOYAUX

Peut être attribuée à une unité de Mercenaires.

Si cette unité se trouve à **TC** de votre Seigneur au début de votre phase d'activation, elle gagne la règle spéciale Détermination.




PARANGON

Ne peut être attribuée à une unité de Levées.

Lorsque cette unité élimine une unité ennemie lors d'un corps-à-corps, retirez une fatigue à toutes les autres unités amies situées à **M** à l'issue du corps-à-corps.




STOÏQUES

Cette unité ne subit pas de fatigue lorsqu'une unité amie à **C** est éliminée.




FRÈRES D'ARMES

Piétons uniquement

Si le nombre d'autres figurines amies à **C** excède le nombre de figurines dans cette unité, cette unité est considérée comme étant à couvert solide durant les corps-à-corps lorsqu'elle est défenseur.




MARCHE FORCÉE

Utilisez cette carte après avoir activé une de vos unités pour un mouvement (y compris après une manœuvre).

Le mouvement de cette unité est augmenté de **C** (**M** si elle est montée), mais elle ne peut à aucun point de son déplacement se trouver à **M** d'une unité ennemie.




ENTRAÎNEMENT

Lorsque cette unité combat au corps-à-corps, elle peut relancer un unique dé de défense.




PILLARDS

Guerriers ou Levés uniquement

Lorsque cette unité gagne un corps-à-corps en étant attaquant, et qu'elle a subi moins de 3 pertes, elle ne subit pas de fatigue lors de l'étape 7, mais ne peut plus être activée lors de ce tour.




REFORMATION

Utilisez cette carte après avoir activé une de vos unités pour un repos.

Cette unité défait deux fatigues suite à ce repos, mais ne peut plus être activée ce tour.



UTILISATION DU TERRAIN

Piétons uniquement

Utilisez cette carte lorsqu'une de vos unités est ciblée par un tir (avant la résolution du tir).

Lors de la résolution de ce tir, vous pourrez relancer vos dés de défense obtenant un résultat de 1 (tous vos dés de défense si votre unité est entièrement située dans un terrain accidenté).



RETRAITE ORDONNÉE

Utilisez cette carte lorsque votre unité doit se désengager suite à un corps-à-corps.

Elle ne subit pas de fatigue après ce combat.



AUGURE

Utilisez cette carte au début d'un de vos tours, après avoir lancé vos dés Saga disponibles.

Vous pouvez relancer un de vos dés Saga inactif.

Vous pouvez choisir d'infliger une fatigue à votre Seigneur afin de relancer un second dé Saga inactif.



PROJECTILES ENFLAMMÉS

Utilisez cette carte au début de votre phase d'activation.

Désignez une zone de terrain offrant un couvert léger se trouvant à **M** ou moins d'une de vos unités d'au moins 8 figurines.

Cette zone prend feu et devient jusqu'à la fin de la partie une zone de terrain haut et dangereux n'offrant plus de couvert.

Toute unité présente dans ce terrain à la fin de son tour subit une perte et une fatigue.



OFFRANDES AUX DIEUX

Utilisez cette carte au début de votre premier tour avant de lancer vos dés Saga.

Gagnez 3 marqueurs Offrande, et un marqueur Offrande supplémentaire par dé Saga que vous pourriez lancer mais que vous choisissez de ne pas lancer (maximum de 3 Offrandes supplémentaires).

Durant la partie, vous pourrez choisir de défausser un marqueur Offrande pour relancer un unique dé d'attaque ou de défense.



ENCORE UN EFFORT !

Utilisez cette carte lors d'un corps-à-corps, après avoir utilisé une capacité Saga vous faisant gagner des dés d'attaque.

Gagnez un dé d'attaque supplémentaire (deux si votre unité est composée de Gardes).



DÉBORDEMENT

Utilisez cette carte durant votre phase d'activation afin d'activer une unité, n'ayant pas chargé ce tour, pour un mouvement.

Cette activation ne génère aucune fatigue.

Une fois ce mouvement terminé, l'unité ne peut plus être activée durant ce tour.



ENFONCER LES LIGNES

Unité sans arme de tir uniquement (sauf Éléphant)

Utilisez cette carte lorsqu'une de vos unités est activée pour une charge.

L'unité adverse ne peut pas Serrer les rangs durant ce corps-à-corps.

Si votre unité est montée ou un Éléphant, votre adversaire génère deux dés d'attaque de moins, jusqu'à un minimum d'un dé.



ULTIME SACRIFICE

Utilisez cette carte au début de la phase d'activation adverse.

Désignez l'une de vos unités ne générant plus de dés Saga et à moins de **M** d'une unité ennemie.

Retirez toutes les figurines de cette unité comme pertes, puis lancez et placez sur votre plateau autant de dés Saga que la moitié du nombre de figurines ainsi retirées.



BRISEURS DE BOUCLERS

Utilisez cette carte lors de l'étape 1 d'un corps-à-corps si vous êtes l'attaquant.

Si votre adversaire a Serré les rangs, gagnez trois dés d'attaque.



DERNIER CARRÉ

Utilisez cette carte lorsqu'une de vos unités épuisées est chargée. Augmentez son armure de 1 durant le corps-à-corps qui suit.



ESPION

Utilisez cette carte lorsque votre adversaire utilise une carte Ruse de préparation ou de stratagème.

Lancez 1 dé pour chaque point de Ruse que coûte la carte de votre adversaire.

Si vous obtenez au moins un résultat de 5+, la Ruse de votre adversaire est éventée.

Elle est considérée en tout point comme ayant été utilisée, mais son effet ne s'applique pas.



L'OR POUR SEUL MAÎTRE

Utilisez cette carte lorsque votre adversaire active une unité de Levées ou de Mercenaires, mais avant sa résolution.

Votre adversaire a le choix entre faire subir une fatigue à son unité ou annuler son activation.

Dans les deux cas, l'unité ne peut plus être activée du tour après cela.



ESCLAVE GARDE DU CORPS

Utilisez cette carte avant de lancer les dés de défense de votre Seigneur.

Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous vos dés de défense de ce tir ou de ce corps-à-corps.

Donnez ensuite cette carte à votre adversaire.

Elle compte comme un Héros éliminé au corps-à-corps en ce qui concerne les points de victoire.

