

BATAILLE

ANOMALIE GRAVITATIONNELLE

Inversez l'ordre de résolution de cette bataille (les unités Humains attaquent en premier, puis les unités Champignoïdes, etc...).

JOUER AVANT LE DEBUT DE LA BATAILLE.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

BATAILLE

BATAILLE

DEBORDEMENT

Choisissez jusqu'à 2 unités dans la même zone. Ajoutez +2 à chacun des lancers de dé de ces unités au cours de la bataille.

JOUER AVANT DE LANCER LES DES DES UNITES CHOISIES.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

BATAILLE

BATAILLE

DEBORDEMENT

Choisissez jusqu'à 2 unités dans la même zone. Ajoutez +2 à chacun des lancers de dé de ces unités au cours de la bataille.

JOUER AVANT DE LANCER LES DES DES UNITES CHOISIES.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

BATAILLE

BATAILLE

DEBORDEMENT

Choisissez jusqu'à 2 unités dans la même zone. Ajoutez +2 à chacun des lancers de dé de ces unités au cours de la bataille.

JOUER AVANT DE LANCER LES DES DES UNITES CHOISIES.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

BATAILLE

BATAILLE

DEBORDEMENT

Choisissez jusqu'à 2 unités dans la même zone. Ajoutez +2 à chacun des lancers de dé de ces unités au cours de la bataille.

JOUER AVANT DE LANCER LES DES DES UNITES CHOISIES.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

BATAILLE

BATAILLE

FRENESIE

Chaque unité attaque deux fois au lieu d'une lors de cette bataille.

JOUER AVANT LE DEBUT DE LA BATAILLE.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

BATAILLE

BATAILLE

OBJECTIF CRITIQUE

Une autre bataille a lieu au cours de ce tour dans une zone de votre choix.

JOUER APRES QUE LA BATAILLE A EU LIEU.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

BATAILLE

BATAILLE

OBJECTIF CRITIQUE

Une autre bataille a lieu au cours de ce tour dans une zone de votre choix.

JOUER APRES QUE LA BATAILLE A EU LIEU.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

BATAILLE

BATAILLE

OBJECTIF CRITIQUE

Une autre bataille a lieu au cours de ce tour dans une zone de votre choix.

JOUER APRES QUE LA BATAILLE A EU LIEU.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

BATAILLE

BATAILLE

OBJECTIF CRITIQUE

Une autre bataille a lieu au cours de ce tour dans une zone de votre choix.

JOUER APRES QUE LA BATAILLE A EU LIEU.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

BATAILLE

BATAILLE

REGENERATION CHAMPIGNOÏDE

Si des Champignoïdes sont détruits au cours de cette bataille, placez-les dans la base Forêt de Champignons Liquides de leur nation au lieu de les enlever du plateau.

JOUER AVANT LE DEBUT DE LA BATAILLE.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

BATAILLE

BATAILLE

REGENERATION CRISTALLINE

Si des Cristallins sont détruits au cours de cette bataille, placez-les dans la base Flèches de Cristal de leur nation au lieu de les enlever du plateau.

JOUER AVANT LE DEBUT DE LA BATAILLE.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

BATAILLE

BATAILLE

STIMULANT DE BATAILLE

Ajoutez +2 à un lancé de dé.
JOUER APRES AVOIR LANCE LE DE.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

BATAILLE

BATAILLE

STIMULANT DE BATAILLE

Ajoutez +2 à un lancé de dé.
JOUER APRES AVOIR LANCE LE DE.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

BATAILLE

BATAILLE

STIMULANT DE BATAILLE

Ajoutez +2 à un lancé de dé.
JOUER APRES AVOIR LANCE LE DE.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

BATAILLE

BATAILLE

STIMULANT DE BATAILLE

Ajoutez +2 à un lancé de dé.
JOUER APRES AVOIR LANCE LE DE.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

BATAILLE

DEBUT-DE-TOUR

ESSAIM CHAMPIGNOÏDE

Lors de ce tour, à la place de leur déplacement normal, vous pouvez déplacer de 1 à 4 de vos Champignoïdes d'une de vos zones Forêt de Champignons Liquides sous votre contrôle vers n'importe quelle autre zone Forêt de Champignons Liquides, sauf dans les zones Forêt de Champignons Liquides des bases de vos adversaires.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

DEBUT-DE-TOUR

DEBUT-DE-TOUR

ESSAIM CRISTALLIN

Lors de ce tour, à la place de leur déplacement normal, vous pouvez déplacer de 1 à 4 de vos Cristallins d'une de vos zones Flèches de Cristal sous votre contrôle vers n'importe quelle autre zone Flèches de Cristal, sauf dans les zones Flèches de Cristal des bases de vos adversaires.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

DEBUT-DE-TOUR

DEBUT-DE-TOUR

LE JOUR DU DRAGON

Lors de ce tour, à la place de son déplacement normal, un de vos Dragons du Rubium peut se déplacer sur n'importe quel espace du plateau, sauf sur la base d'un de vos adversaires.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

DEBUT-DE-TOUR

DEBUT-DE-TOUR

MARCHE FORCEE

Deux de vos unités peuvent se déplacer d'une zone supplémentaire lors de ce tour.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

DEBUT-DE-TOUR

DEBUT-DE-TOUR

MARCHE FORCEE

Deux de vos unités peuvent se déplacer d'une zone supplémentaire lors de ce tour.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

DEBUT-DE-TOUR

DEBUT-DE-TOUR

MARCHE FORCEE

Deux de vos unités peuvent se déplacer d'une zone supplémentaire lors de ce tour.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

DEBUT-DE-TOUR

DEBUT-DE-TOUR

NUAGE DE RADIATION

Détruisez 2 unités Humains.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

DEBUT-DE-TOUR

DEBUT-DE-TOUR

NUAGE DE SPORE

Détruisez 1 unité Cristalline.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

DEBUT-DE-TOUR

DEBUT-DE-TOUR

NUAGE DE CRISTAL

Détruisez 1 Champignoïde.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

DEBUT-DE-TOUR

DEBUT-DE-TOUR

RAFLE CHAMPIGNOÏDE

Placez 1 Champignoïde de votre réserve dans une zone Forêt de Champignons Liquides que vous contrôlez.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

DEBUT-DE-TOUR

DEBUT-DE-TOUR

RAFLE CRISTALLINE

Placez 1 Cristallin de votre réserve dans une zone Flèches de Cristal sous votre contrôle.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

DEBUT-DE-TOUR

DEBUT-DE-TOUR

RAID DE BONDISSANT

Lors de ce tour, vos Bondissants des Laves peuvent chacun se déplacer de 1 ou 2 espaces et peuvent traverser des zones occupées par des unités ennemies. (Cette carte ne peut pas être combinée avec la capacité spéciale de mouvement des Bondissants des Laves liée aux Bassins de Magma.)

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

DEBUT-DE-TOUR

DEBUT-DE-TOUR

RUBIUM DISPERSE

Gagnez 1 Rubium pour chaque zone sous votre contrôle en dehors de vos bases.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

DEBUT-DE-TOUR

DEBUT-DE-TOUR

RUBIUM DISPERSE

Gagnez 1 Rubium pour chaque zone sous votre contrôle en dehors de vos bases.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

DEBUT-DE-TOUR

DEBUT-DE-TOUR

RUBIUM DISPERSE

Gagnez 1 Rubium pour chaque zone sous votre contrôle en dehors de vos bases.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

DEBUT-DE-TOUR

DEBUT-DE-TOUR

RUBIUM DISPERSE

Gagnez 1 Rubium pour chaque zone sous votre contrôle en dehors de vos bases.

©2005 Wizards of the Coast, Inc.

DEBUT-DE-TOUR