



### Guerrier

Vous pouvez jouer cette unité en Soutien pendant votre tour. Augmentez vos attaques de vos unités de 1 point. Ce bonus doit être appliqué lors du tour en cours et ne peut pas être reporté sur un tour ultérieur.

### Garde

Vous pouvez jouer cette unité en Soutien pendant le tour de votre adversaire.

Protégez une de vos unités d'une attaque de votre adversaire. L'unité attaquante adverse reste en position horizontale, elle a effectué son attaque et échoué.



### Archer

Vous pouvez jouer cette unité en Soutien pendant votre tour. Infligez 1 point de dégât à une unité adverse située n'importe où sur la zone de bataille adverse. Cet effet n'est pas une attaque et ne permet donc pas de capturer l'unité adverse ciblée.

### Prêtre

Vous pouvez jouer cette unité en Soutien pendant votre tour. Déplacez une de vos unités sur votre zone de bataille. Si l'unité prend la place d'une autre unité sur votre zone de bataille, elles échangent leur place.



### Sorcier

Vous pouvez jouer cette unité en Soutien pendant votre tour ou pendant le tour de votre adversaire. Annulez l'effet de Soutien de l'unité que votre adversaire vient de poser dans sa réserve ; cette unité y reste, il a tenté un Soutien et a échoué. Après la résolution complète des effets du Sorcier, votre adversaire peut jouer une nouvelle unité en Soutien, identique ou non à celle dont l'effet a été annulé. L'effet de Soutien du Sorcier ne peut pas être annulé.

### Roi

Vous pouvez jouer cette unité en Soutien pendant votre tour ou pendant le tour de votre adversaire, selon l'effet copié. Au choix, appliquez l'effet de Soutien du **Guerrier**, du **Garde**, de l'**Archer**, du **Prêtre** ou du **Sorcier**, même si cette unité ne se trouve pas dans votre armée.

