

Mélophore



Vous pouvez jouer cette unité en Soutien pendant votre tour.
Augmentez vos attaques de Soldats de 2 points lorsqu'ils attaquent des unités adverses situées sur la ligne de front.
Ainsi, l'effet du Mélophore est inutile pour renforcer des attaques contre des unités adverses situées sur la ligne arrière.
Ce bonus doit être appliqué lors du tour en cours et ne peut pas être reporté sur un tour ultérieur.
Votre Leader ne peut pas bénéficier de cet effet.

Cataphractaire



Vous pouvez jouer cette unité en Soutien pendant le tour de votre adversaire.
Protégez une de vos unités d'une attaque de votre adversaire, puis échangez cette unité avec une autre de vos unités se trouvant n'importe où sur votre zone de bataille. Cette autre unité reçoit 1 point de dégât.
L'unité attaquante adverse reste en position horizontale, elle a effectué son attaque et échoué.
Vous ne pouvez jouer cet effet de Soutien que si vous avez au moins deux unités sur votre zone de bataille.

Siphonarios



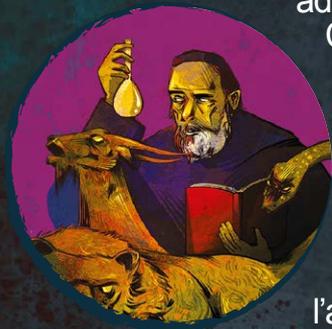
Vous pouvez jouer cette unité en Soutien pendant votre tour.
Infligez 1 point de dégât à toutes les unités adverses situées sur la ligne de front.
Cet effet n'est pas une attaque et ne permet donc pas de capturer l'unité adverse ciblée.

Diplomate



Vous pouvez jouer cette unité en Soutien pendant votre tour.
Déplacez les unités adverses ciblées par vos attaques réussies ce tour-ci.
Une attaque est réussie si elle n'est pas annulée par l'adversaire, même si elle n'inflige pas de dégât, notamment avec les unités ayant 0 point d'attaque.
Si l'unité adverse ciblée par l'attaque réussie prend la place d'une autre unité sur la zone de bataille adverse, elles échangent leur place.

Alchimiste



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

Ce Soutien vous permet de choisir entre :

1) Annuler l'effet de Soutien violet de l'unité que votre adversaire vient de poser dans sa réserve et qui n'annule pas un de vos Soutiens ; cette unité y reste, il a tenté un Soutien et a échoué. Cela permet donc d'annuler le **Ninja**, le **Tlamacazqui** si l'adversaire choisit un Soldat de votre cimetière pour le mettre dans son royaume ou l'**Alchimiste** si l'adversaire choisit de vous empêcher de jouer des Soutiens (pendant son tour ou à votre prochain tour). Pour rappel, l'effet de Soutien du **Sorcier**, de l'**Ensorceleur**, du **Druide** ou du **Tlamacazqui** (si l'adversaire choisit d'annuler votre Soutien et le détruit) ne peut être jamais annulé.

Après la résolution complète des effets de l'Alchimiste, votre adversaire peut jouer une nouvelle unité en Soutien, identique ou non à celle dont l'effet a été annulé.

2) Empêcher l'adversaire de jouer des Soutiens pendant votre tour actuel. Votre adversaire ne pourra donc pas annuler vos attaques avec ses Soutiens, ni vos autres Soutiens.

3) Empêcher l'adversaire de jouer des Soutiens pendant son prochain tour.
Le prochain tour de l'adversaire correspond au tour juste après le vôtre.

Empereur



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 **Mélophore**, du **Cataphractaire**, du **Siphonarios**, du **Diplomate** ou de l'**Alchimiste**, même si cette unité ne se trouve pas dans votre armée.