HUNS

FAQ

Pour les effets de cartes qui déclenchent des pillages, sauf si la carte précise le contraire, les règles de pillage s'appliquent : les Richesses pillées doivent servir à remplir soit un ou des Chariots, soit une seule carte Mercenaire ou Fléau.

ÉQUIPEMENTS



AMULETTE SÉCULAIRE

Le résultat obtenu en relançant le dé ne peut pas être influencé par une autre carte.
Si d'autres cartes ont des effets en fin de tour, c'est vous qui choisissez dans quel ordre les résoudre.



ARC RÉFLEXE

Cet effet ne s'applique que pour l'action Piocher des cartes réalisée en début de tour avec votre dé.
Si vous avez l'Équipement **Plan de Bataille**, vous pouvez consulter une carte de plus que la valeur du dé avant de choisir votre action.
Si vous êtes affecté par le Fléau **Brouillard de Guerre,** vous piochez une carte de moins.



CASQUE LAMELLAIRE

Le résultat obtenu en relançant le dé ne peut pas être influencé par une autre carte.
Si vous obtenez un 3, le pillage obtenu par votre adversaire n'est pas cumulable avec un autre effet de carte.



CHARIOT BLINDÉ

Prenez immédiatement un chariot supplémentaire.
Quand vous l'expédiez, remplacez-le normalement par un nouveau Chariot.
Si vous êtes touché par le Fléau **Sabotage Pernicieux**, défaussez le Chariot excédentaire jusqu'à la désactivation du Fléau.



CHAUDRON SACRÉ

Si vous êtes affecté par le Fléau **Alliance Fallacieuse**, ou possédez l'Équipement **Plan de Bataille**, c'est vous qui choisissez l'ordre de réalisation des cartes.



CHEVAL DE GUERRE

Si la Richesse pillée vous permet de compléter un autre Chariot, l'effet de la carte est immédiatement réactivé.



COFFRE À TRÉSOR

Vos adversaires peuvent savoir combien de cartes Trésor vous possédez mais ne peuvent pas savoir lesquelles.



COUTELAS TRANCHANT

L'effet de cette carte s'applique même si le Fléau est fui ou renvoyé avec l'Équipement **Casque Lamellaire**.
Cet effet est cumulable avec le Mercenaire **Elend l'Érudit**.



JEU DU SHATAR

Vous pouvez réaliser ce transfert n'importe quand pendant votre tour. Il n'y a pas de limite au nombre de Richesses transférées.
Les Richesses doivent être transférées en une seule fois.
Si vous videz tout ou partie d'une carte Mercenaire via cet effet, le Mercenaire est immédiatement désactivé.
Si vous videz tout ou partie d'une carte Fléau via cet effet, le Fléau redevient immédiatement actif, sauf si vous possédez l'Équipement **Machine de Siège** et qu'il ne reste qu'un emplacement libre sur le Fléau.
Les Richesses d'une carte Mercenaire inclinée par la Razzia **Déluge de Flèches** peuvent être déplacées avec l'Équipement **Jeu du shatar**.



MACHINE DE SIÈGE

Si vous retirez une seule Richesse d'un Fléau entièrement rempli via l'effet de l'Équipement **Jeu du Shatar** ou du Fléau **Meute Affamée**, le Fléau reste désactivé.



PLAN DE BATAILLE

Les cartes sont remises sur le dessus de la pioche dans le même ordre.
Si vous possédez l'Équipement **Arc Réflexe**, vous pouvez regarder une carte de plus que la valeur du dé.
Si vous êtes affecté par le Fléau **Brouillard de Guerre**, regardez une carte de moins.



YOURTE D'APPOINT

Vous pouvez y placer n'importe quelle Richesse en surplus suite à une action Piller ou à l'effet d'une carte.
Si vous avez plusieurs Richesses en surplus, les autres sont remises sur leur lieu d'origine.
La Richesse peut être utilisée dans le tour où vous l'avez récupérée ou plus tard.
Vous ne pouvez pas défausser la Richesse pour en placer une autre.
Cette carte peut être activée plusieurs fois par tour si vous utilisez la Richesse stockée.

RAZZIAS



CHARGE SUBITE

Si votre adversaire a moins de Richesses dans ses Chariots que la valeur du dé, pillez les Richesses disponibles.



DÉLUGE DE FLÈCHES

Cet effet peut cibler un Mercenaire entièrement rempli ou non.
Un Mercenaire incliné est activé tant qu'il est entièrement rempli et que les deux Richesses supplémentaires sont sur la carte.
Une carte Mercenaire inclinée reste inclinée pour toute la partie.
Les cartes Mercenaire inclinées rapportent quand même 1 PV en fin de partie si tous les emplacements de Richesse initiaux sont remplis, même si elles ne contiennent pas les deux Richesses supplémentaires.
Une carte Mercenaire inclinée ne peut pas subir à nouveau cet effet s'il est copié à l'aide de la Razzia **Discours Guerrier**.



DIVINATION PRÉMONITOIRE

La carte Razzia doit être activée à la même phase que le Mercenaire copié.
La Mercenaire **Erêkan l'Ambassadrice** ne peut pas être copiée.
Une carte Mercenaire inclinée par la Razzia **Déluge de Flèches** ne peut être copiée que si elle contient les deux Richesses supplémentaires.



EMBUSCADE IMPLACABLE

Les deux Richesses peuvent provenir de Chariots différents.
Si un adversaire a moins de deux Richesses sur ses Chariots, il ne remet à la Réserve que ce qu'il peut.



EXPÉDITION INCENDIAIRE

C'est vous qui choisissez le Chariot et la Richesse à piller chez chaque adversaire.



FUITE SIMULÉE

La valeur du dé ne change pas.
Vous pouvez choisir une couleur déjà jouée dans la manche, ou choisir une couleur encore en jeu.



INFANTERIE RENFORCÉE

Le nombre de Richesses pillées grâce à cette carte est de deux au total.



NOBLE RANÇON

Le nombre de Richesses pillées grâce à cette carte est de deux au total.
Les deux Richesses pillées peuvent exceptionnellement être réparties sur des cartes Mercenaire et Fléau différentes.

MERCENAIRES



BLEDA LE BELLIQUEUX

Cet effet ne s'applique que pour l'action Piller réalisée en début de tour avec votre dé. Cet effet est cumulable avec les cartes Mercenaire **Shan Yu le Féroce** et **Jaylah la Chamane** si le dé choisi est de valeur 1.
Si vous avez la Mercenaire **Honoria la Stratège**, vous pouvez piller la Richesse de plus dans l'une des deux couleurs choisies.



ELEND L'ÉRUDIT

Cet effet se déclenche à chaque fois que vous piochez et jouez une carte.
Cet effet est cumulable avec l'Équipement **Coutelas Tranchant** et la Mercenaire **Jaylah la Chamane** si le dé est de valeur 1.
Les cartes Mercenaire **Bleda le Belliqueux** et **Shan Yu le Féroce** n'ont pas d'effet sur cette carte même si vous avez un dé de valeur 1.



HONORIA LA STRATÈGE

Cet effet ne s'applique que pour l'action Piller réalisée en début de tour avec votre dé.
Cet effet ne s'applique pas pour les dés de valeur 3 modifiés par le Fléau **Muraille Infranchissable**.
Si vous avez le Mercenaire **Bleda le Belliqueux**, vous pouvez piller une Richesse de plus dans l'une des deux couleurs choisies.



HYRKA LE DEVIN

Cet effet doit être déclenché avant de choisir votre dé.
Le nombre de cartes consultées ne peut pas être modifié par d'autres effets de cartes.



ILDICO L'EMPOISONNEUSE

Si vous n'avez pas d'emplacement disponible pour la Richesse pillée, la Richesse est un surplus, remettez-la dans le Butin d'origine.



JAYLAH LA CHAMANE

Cet effet ne s'applique que pour l'action Piller réalisée en début de tour avec votre dé.
Cet effet peut être cumulé avec les cartes Mercenaire **Bleda le Belliqueux**, **Shan Yu le Féroce** et **Elend l'Érudit**.
Cet effet est cumulable avec l'Équipement **Coutelas Tranchant** si la carte jouée est un Fléau.
L'Équipement **Arc Réflexe** et les cartes Fléau **Brouillard de Guerre** et **Hépatomancie Lugubre** n'ont pas d'effet sur cette carte.



MÉZOKÉ LA POURVOYEUSE

Si vos Chariots ont le même nombre de Richesses, c'est vous qui choisissez le Chariot sur lequel embarquer la Richesse.



PAPSUKKAL LE CONVOYEUR

Si vous êtes affecté par le Fléau **Orage Diluvien**, vos Chariots nécessitent à nouveau la quantité normale de Richesses pour être expédiés, jusqu'à désactivation du Fléau.



RUGA LE FÉDÉRATEUR

Si vous n'avez pas d'emplacement disponible pour la Richesse pillée, la Richesse est un surplus, remettez-la dans la Réserve.



SHAN YU LE FÉROCE

Cet effet ne s'applique que pour l'action Piller réalisée en début de tour avec votre dé.
Cet effet est cumulable avec les cartes Mercenaire **Jaylah la Chamane** et **Bleda le Belliqueux**.

FLÉAUX



ALLIANCE FALLACIEUSE

Vous ne pouvez pas effectuer votre action (Piller ou Piocher) tant que le joueur à votre gauche n'a pas décidé de relancer ou non le dé.
Si le dé est relancé, seule la nouvelle valeur est prise en compte pour les effets de vos cartes.
Si vous avez l'Équipement **Chaudron Sacré**, c'est vous qui choisissez dans quel ordre les effets se déclenchent.



BROUILLARD DE GUERRE

Cet effet ne s'applique que pour l'action Piocher des cartes réalisée en début de tour avec votre dé.
Cet effet est cumulable avec les cartes Équipement **Arc Réflexe** et **Plan de Bataille**.
Les cartes Mercenaire **Jaylah la Chamane** et **Hyrka le Devin** ne sont pas affectées par ce Fléau.





ÉPIDÉMIE FOUDROYANTE

Défausser le dé ne vous permet pas de jouer. Vous ne pouvez ni piocher, ni piller, ni déclencher de Razzia, ni bénéficier des effets de vos cartes. Le jeton Premier joueur passe au joueur suivant et une nouvelle manche est lancée.



ÉVASION DE PRISONNIERS

Le pillage lié à l'effet de ce Fléau ne peut pas être modifié par l'effet d'une autre carte. L'adversaire pille une Richesse de son choix et n'applique pas d'autres effets de cartes.



HÉPATOMANCIE LUGUBRE

Cet effet ne s'applique que pour l'action Piocher des cartes réalisée en début de tour avec votre dé.
Les cartes Mercenaire **Jaylah la chamane**, **Hyrka le Devin** et les cartes Équipement **Arc Réflexe** et **Plan de Bataille** ne sont pas affectées par ce Fléau.
Si vous n'avez pas de Richesses pour payer, piochez vos cartes normalement.



HIVER MEURTRIER

Si vous n'avez pas de Richesses sur vos Chariots, il ne se passe rien.



INFLUENCE ECCLÉSIASTIQUE

Ce Fléau affecte également les cartes Mercenaire **Hyrka le Devin** et **Jaylah la Chamane** ainsi que l'Équipement **Plan de Bataille**.



MEUTE AFFAMÉE

Si vous n'avez pas de Richesses sur des cartes Mercenaire, il ne se passe rien.
Si vous restituez une Richesse d'une carte Mercenaire active, son pouvoir est désactivé.



MURAILLE INFRANCHISSABLE

Cet effet s'applique même si vous obtenez un résultat de 3 suite à l'effet de l'Équipement **Chaudron Sacré** ou du Fléau **Alliance Fallacieuse**.
La Mercenaire **Honoria la Stratège** et les cartes Razzia **Manœuvre Tactique** et **Charge Subite** ne sont pas affectées par ce Fléau.



ORAGE DILUVIEN

Le Chariot doit être entièrement rempli des Richesses demandées avant que vous ne puissiez y embarquer la Richesse supplémentaire.
Si vous avez activé le Mercenaire **Papsukkal le Convoyeur**, vos Chariots nécessitent à nouveau la quantité normale de Richesses.



QUERELLES INTESTINES

Ce Fléau affecte également les cartes Mercenaire **Hyrka le Devin** et **Jaylah la Chamane** ainsi que l'Équipement **Plan de Bataille**.



SABOTAGE PERNICIEUX

Quand ce Fléau est désactivé, récupérez immédiatement un Chariot supplémentaire.

Si vous avez l'Équipement **Chariot Blindé**, vous revenez à un nombre de Chariots équivalent à celui des autres joueurs jusqu'à désactivation du Fléau.

TRÉSORS



ARMURE DU DESTIN

Les Richesses supplémentaires positionnées sur une carte Mercenaire inclinée par la Razzia **Déluge de Flèches** comptent dans la résolution de cette carte.
La Richesse sur l'Équipement **Yourte d'Appoint** ne compte pas dans la résolution de ce Trésor.



COURONNE D'ERMANARIC

Toutes les cartes dans votre Camp comptent pour la résolution de ce Trésor, y compris les cartes Fléau (fuies ou non) et les cartes Mercenaire non activées.



RELIQUE ZOOMORPHE

Toutes les cartes dans votre Camp comptent pour la résolution de ce Trésor, y compris les cartes Fléau (fuies ou non) et les cartes Mercenaire non activées.



TABLETTE D'AKSUNGUR

Vous pouvez copier une carte Trésor, même si votre adversaire n'en remplit pas les conditions.
La copie d'une carte Trésor n'affecte pas les gains de PV de l'adversaire s'il remplit les conditions de la carte.